



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Resident Evil 5

Autor: Javier Vega

GUIA COMPLETA PARA RESIDENT EVIL 5 DE GUIAMANIA.COM

Consejos

- 1º Esta guía esta basada en el modo Aficionado, por supuesto entre más nivel más difícil serán de matar a los jefes.
- 2º Tener siempre puesto el GPS para no perdernos y ver nuestro objetivo.
- 3º Buscar por todos los rincones aunque no se mencione en esta guía, siempre puedes encontrar objetos.
- 4º Sheva es la que te curara si estas mal de salud para que tu puedas seguir disparando, dale las plantas o spray a ella y también munición para que te ayude a matar enemigos.
- 5º Te sugiero que lleves en tu inventario una pistola, una escopeta y un rifle y que Sheva lleve consigo una metralleta y/o pistola.
- 6º La mejor forma de ahorrar munición es disparando a las piernas del enemigo y darle a puñetazos. Rompe las cosas siempre con el cuchillo.
- 7º Vende siempre todo lo que tengas para conseguir dinero e ir mejorando las armas poco a poco.
- 8º Para lograr el rango S debéis de tener buena puntería y no disparar a lo loco, matar al máximo número de enemigos y pasar la fase lo más rápidamente posible.

Capitulo 1-1 Punto de control civil

Tu objetivo es dirigirte a la carnicería para recibir tu armamento. Abrimos el GPS con RB para no perdernos y vamos a la carnicería directos ya que por ahora no hay nada por el camino. Una vez en la carnicería nos damos cuenta de que algo pasa, todo el pueblo ha desaparecido, entramos por la puerta lateral y no encontramos con nuestro contacto (muchos dicen que este personaje es el buhonero del RE4 pero en realidad es Reynard Fischer un miembro de la BSAA). Cogemos nuestras armas y aparecerá una pequeña secuencia, bien es hora de la búsqueda, enfrente nuestro hay una caja, la rompemos y cogemos lo que hay (estate atento a esta cajas ya que irán apareciendo durante todo el juego y es la que nos da dinero, munición o hierbas.)

Leemos los 2 documentos de la izquierda y salimos fuera, rompemos el barril y bajamos las escaleras y entramos en la casa de la derecha, aquí hay 2 cajas, un barril y otro documento. Salimos fuera y sin olvidarnos la planta de la estantería subimos las escaleras, abrimos la puerta para ver una secuencia y matar a nuestro primer enemigo. Una vez acabado pasamos a la siguiente habitación y recogemos las balas de la estantería tendremos que salir dando un salto por la ventana, una vez en tierra firme seguimos a Sheva hasta que nos aparezcan varios majini, salimos corriendo por patas hasta la primera casa, Sheva cerrara la puerta, cogemos la hierba roja para mezclarla con una verde

Hiervas y mezclas:

Hierba Verde: recupera un poco de salud.

Hierba roja: solo sirve para mezclarla con la hierba verde

Mezcla de 2 hierbas verdes: recuperas la mitad de la salud

Mezcla de hierba verde y roja: recuperas la salud completa



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Resident Evil 5

Autor: Javier Vega

También cogemos la granada de mano, abrimos la puerta de una patada y rompemos los 3 barriles, luego bajamos de un salto por el hueco y seguimos adelante, subimos las escaleras y cogemos las balas y la hierba (acordaos de dar munición y hierbas también a Sheva ya que si os encontráis bajo de salud ella os curara) salimos fuera y seguimos nuestro camino, bajamos de un salto y recogemos la hierba y la munición para entrar en la casa. Después de la secuencia empujamos rápidamente los 2 armarios para taponar las puertas (dar 3 empujones) seguido de esto recogemos todo lo que haya en la habitación y preparaos bien (si cortáis las pirámides de fruta podréis encontrar objetos como si fueran cajas) disparar a los majini desde las ventanas antes de que entren, cuando hayáis matado a suficientes aparecerán mas desde el techo y al poco llegara hasta ti Kifu el Verdugo (Majini de Hacha Gigante) Tened cuidado con este ya que os puede matar de un golpe, una vez que el Verdugo llegue puedes salir de la casa para correr por todo el pueblo para que no os coja hasta que lleguen los refuerzos. Por el pueblo hay varios objetos y uno en especial que es la metralleta VZ61 que esta en un maletín cromado en la parte superior derecha, cerca de la gran puerta roja de salida. Si matáis al verdugo recibiréis un tesoro, y ahora solo toca correr por el pueblo hasta que lleguen los refuerzos para que derriben la gran puerta roja.

Capitulo 1-2 Asamblea pública

Salimos por la puerta recién abierta y entramos en la pequeña cabaña para romper el barril, seguimos a Sheva y bajamos al depósito para romper otro barril, volvemos a subir para salir por la puerta. Entramos en la casa y rompemos el barril y cogemos munición del estante, salimos y nos encontramos con una escalera rota, ayudamos a Sheva para que la suba y esperamos a que vuelva. Seguimos y matamos a la mujer, a la izquierda hay otro individuo lo liquidamos y vamos a la derecha para matar a otro majini de detrás de la valla, rompemos los barriles y continuamos nuestro camino, en la casa de la izquierda hay munición y un majini que salta desde el techo, continuamos y vendrán 2 mas, veréis una escalera rota en el piso ayudad a Sheva a subir para que coja una llave y espera a que vuelva mientras matas a los 3 majinis que aparecen saltando esa misma escalera, continua saltando por la ventana para romper la caja luego sigue por el pasillo donde hay un barril y continua hasta que aparezca otro tirando cajas, lo matamos a él y a su compañero que esta por allí, veremos una puerta a la derecha que esta cerrada, para poder entrar aquí tienes que seguir por la otra puerta mas delante de color azul, entra y recoge las balas de escopeta y el dinero, sube las escaleras y encontrareis un spray cuidado que del balcón entran 2 majinis, mátalos y sal para encontrar un cofre con un tesoro, por el otro balcón encontraras un barril date la vuelta y sigue hasta el final del balcón, mira en la casa de enfrente para ver un emblema, pégale un tiro y continua tu camino hasta la puerta. Veréis a una rubia pidiendo ayuda pero antes dirígete debajo de las escaleras que hay un barril y luego entra en el edificio viejo con la llave que encontraste antes para hacerte con la escopeta Ithaca M37, ahora si, vete a ayudar a la chica, equípate con la escopeta y entra por la puerta que hay al subir las escaleras y veras que la chica rubia ya no necesita ayuda, cuando la mates recoge el tesoro que deja y sal al balcón, desde aquí te será mas fácil matar a los majini, espera a que entren por la puerta y dispara, una vez muertos todos (cuando se acabe la música) continua, baja las escaleras y aparecerán 4 majinis mas, mátalos y atraviesa la pared rota, a la derecha hay 2 barriles, continua por la puerta. Sigue y oirás un grito, aquí ve hacia la escalera y dispara al soldado que esta colgando hasta que caiga, cuando caiga fíjate muy bien que entre las vigas del bidón de agua hay un emblema, ahora sube a la 2ª planta,



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Resident Evil 5

Autor: Javier Vega

rompe el barril y sube otra planta, ya en la 3ª rompe los 2 barriles y salta mas adelante para abrir otro cofre, sal por la puerta para ver la secuencia. Recoge lo que hay por la habitación y veta al ascensor, una vez abajo rompe los barriles y continúa por el pasillo, rompe los 3 barriles y sigue hasta los hornos, recoge todo lo que haya por hay incluida la llave del horno, date cuenta que al horno puedes entrar por la derecha o izquierda (ya veras por que te lo digo) ahora vete a la puerta cerrada para introducir la llave que acabas de encontrar, veras lo que viene a por ti.

UROBOROS 1 (Leech-Man)

Dificultad: * Muy Fácil

Nada mas tengas el control de Chris date la vuelta rápidamente y ve hasta los hornos de nuevo, echa por la izquierda y date la vuelta hasta que llegue Uroboros, se cerrara la puerta, ahora cuando este cerca de la bombona de gas roja pégale un tiro para que explote (mantén una distancia prudente para que la explosión no te coja a ti), ahora sigue corriendo y metete dentro del horno y sal por la otra puerta para activar la palanca que hay fuera, tienes que hacerlo rápido ya que la puerta del horno tarda en bajar y si lo haces tarde se escapara, si se escapa pues da otra vuelta y vuélvelo a intentar hasta que quemes vivo a este bicho. Si lo matas con armas te dará un tesoro pero a estas alturas de juego con las armas que tienes te será difícil te aconsejo que no gastes munición.

Ahora si, ve hasta la puerta y ábrela con la llave del horno, continúa por el pasillo hasta que veas un maletín con munición para pistola, cógelo todo y ve al ascensor pero antes de subir gírate a la derecha para ver por la valla metálica, hay otro emblema, ahora sube hasta el almacén, veras una secuencia.

Capitulo 2-1 Almacén

Rompe los barriles y las cajas, lee los 3 documentos que hay, sube por las escaleras que hay detrás del coche para abrir un cofre, dispara al emblema que hay en la pared y por supuesto coge la ametralladora H&K MP5 del maletín, una vez echo esto sal fuera. Ve a la derecha hacia los contenedores y cuando llegues al cable del explosivo mira hacia arriba-izquierda para ver a uno y matarlo antes de que te dispare con la ballesta, dispara también al explosivo para que explote y así poder pasar, mata a los que quedan y continua por la derecha pasando por debajo de los tablones y ahora gira a la izquierda y sigue el camino, coge la hierba de dentro del contenedor, date la vuelta y sube las escalerillas, ahora dispara al explosivo que hay para poder pasar sin problemas, también hay munición en la parte izquierda del contenedor baja y rompe la caja y los barriles, ahora continua por donde esta Sheva y ve a la derecha, entra en el contenedor para romper el barril, ahora dispara al explosivo y equípate la escopeta, sigue y mata a los perros y al majini que esta encima del contenedor, a la izquierda de donde vino el perro hay un barril y a la derecha otro explosivo para detonar sigue y mata al ultimo que queda por esta zona, sube las escaleras, cruza el contenedor y baja por el otro lado, ahora da unos pasos y te descubrirán, vendrán a por ti un majini y un perro, según cruses la esquina veras mas perros y un majini alto (yo prefiero llamarlo gordo pero en el juego le pusieron alto) dispara rápido al pequeño barril que hay en la parte delantera del coche para que prenda fuego y continua disparando sin demora a los que quedan, una vez estén todos liquidados recoge el tesoro que soltó el majini alto y todos los demás objetos que haya por hay, una vez echo cruza la puerta roja. Según sal



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Resident Evil 5

Autor: Javier Vega

tes el puente vendrá un camión a por ti, apunta al barril que tienes mas cerca y dispara cuando este cerca del camión, volcara, ahora ponte por un lado del camión y dispara a los demás barriles y luego a los que quedan en pie. Termina de cruzar el puente y entra en el almacén para coger lo que hay allí, ahora ve a las escaleras y antes de bajarlas fíjate que en la columna del centro del puente hay un emblema, rómpelo y continúa bajando las escaleras, antes de entrar en el túnel equípate con la escopeta ya que aparecerán varios perros, fúndele los plomos, continua un poco y aparecerán otros 2, la misma táctica y continua para romper 2 cajas y salir por la puerta. En el acueducto hay un zafiro a la izquierda y a la derecha veras varios cadáveres que están puestos hay por alguna razón. Mata a las 4 Kipepeos y abre la puerta de varias patadas y sigue la alcantarilla hasta subir las escaleras, continua hasta la primera casa, coge lo que hay y vete al agua para recoger un topacio que hay cerca del barco, ahora dirígete al muelle para ver a alguien correr, por ahora esta cerrado (hasta que encuentres la llave claro) a la derecha hay una caseta de color verde, asómate por la ventana y mira en el techo, otro emblema, ahora sube al tejado de la casa y recoge una esmeralda, baja y veras que hay un cofre en medio de todos los puestos del mercado, olvídate de el por ahora ya que solo puedes acceder a el rompiendo los puestos laterales con el lanzacohetes, entra en la casa, dispara a la llave y cógela, en el momento que la cojas aparecerán nuestros colegas los majini, mátalos a todos y abre la puerta del muelle, llega hasta el barco y rompe los 3 barriles, sigue por el muelle, sube y espera escondido hasta que aparezca el helicóptero, una vez no dispare mas (dará unos 3 tiros), ve al almacén de la izquierda a por la caja y luego sube las escaleras para recoger la planta verde que hay y fíjate enfrente, dentro de la casa hay un emblema mas, baja y continua, te saldrán varios majini por la puerta entra por esa misma puerta para recoger tu nueva arma, el rifle S75. Sal y ve por detrás de la casa para encontrarte con el barril y luego sal por la puerta roja. Pasa de largo de la puerta y continua hasta que un majini rompa la ventana sigue y rompe la caja, entra en la casa y mata a los que hay y recoge las cosillas de por aquí, sal de aquí y rompe las 2 cajas que hay fuera, sigue y veras al helicóptero que esta siendo atacado, avanza un poco y ayuda a subir las escaleras a Sheva, ahora aparecerán bastantes mujinis, fulmínalos a todos y entra en la casa, a la izquierda están los baños y un tipo por hay, mátalo y sube al segundo piso, ya que la puerta de la calle esta cerrada, mata a los mujini y recoge todo lo que hay por aquí, sube a la tercera y rompe los barriles, ahora ayuda a saltar a Sheva, es hora de usar el rifle, baja rápidamente al segundo piso y sal al balcón, mata a los mujinis que puedes desde tu posición hasta que Sheva te abra la puerta, ayúdate de los barriles explosivos para matarlos, ahora baja y sigue matando hasta que no quede ni uno. Cuando estén todos muertos inspecciona a fondo los edificios por sus exteriores e interiores para recoger bastantes objetos, bien, ahora sube a la 2ª planta del edificio donde salto Sheva y asómate al muro por la parte que esta rota, mira hacia arriba a la derecha del edificio de enfrente y veras otro emblema en un pilar que sobresale por el techo, una vez echo todo dirígete a las escaleras y equípate el arma mas potente que tengas ya que ahora aparecerá un mujini con motosierra, intenta no ponerte cerca de él ya que te cortara la cabeza, dispara como loco hasta que caiga, también aparecerán varios mujinis, intenta llevarlos hasta los bidones (si dejaste alguno antes) para explotarlos cuando estén cerca, una vez estén todos en el otro barrio coge la llave del guardia que dejo caer el chico motosierra y dirígete a la salida rompiendo por el camino el barril y abriendo el cofre, ahora sal de aquí. Entra en el garaje para recoger la hierba y sal por la gran puerta para ver una secuencia, estate atento en esta secuencia por que tendrás que pulsar los botones que te indica en la pantalla.



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Resident Evil 5

Autor: Javier Vega

Capitulo 2-2 Estación de Tren

Empiezas en una habitación, coge la planta que tienes detrás, lee el documento y coge la munición, sal de aquí y veras unos vagones enfrente tuya, ponte en la esquina del vagón, date la vuelta y mira en el torreón eléctrico para ver un emblema, ahora equípate con la escopeta por que van a aparecer perros por debajo de los vagones, al final del primer pasillo de vagones hay un cable con explosivo, aprovéchate y explótalo cuando estén los perros cerca, bien, ahora continua bordeando este vagón y aparecerán 2 perros mas, sigue por este segundo pasillo de vagones y aparecerán mujinis en el techo y 3 perros mas junto con un clave explosivo al final de este, una vez liquidados coge los objetos que te hayan dejado e inspecciona esta zona, pégate a la valla y mira dentro para ver un explosivo delante del vagón pequeño, explótalo, ahora súbete a los vagones grandes y baja por la rampa de la izquierda, ten cuidado con el explosivo, ahora salta a bajo y caerás dentro de un vagón pequeño, nada mas caer dentro del vagón apunta a otro explosivo que hay mas adelante, ya que este ira caminando hasta el interior de la mina y explotaras con el explosivo que hay en medio de las vías, una vez aquí desciende al interior de la mina. Aquí no hay ni GPS ni luz, coge la planta de delante y la linterna, si quieres puedes dejar la linterna a Sheva y disparar tu, como prefieras, avanza hasta encontrar el primer cruce, toma el camino de la derecha y recoge la planta roja, vuelve y toma el otro camino, avanza por el agua para encontrar al primer majini, puedes dejar la linterna en el suelo con LB y disparar también, continua y según salgas de este pequeño charco, fíjate que en la primera madera del techo hay un pequeño tesoro, dispárale y hazte con el , continua y en este cruce hay mas enemigos, mátalos y ve a la derecha para conseguir objetos y luego a la izquierda para continuar nuestro camino, bien, cuando llegues al puente tienes encima de la puerta de enfrente otro pequeño tesoro y en la cascada de la derecha otro emblema mas para la colección, sigue el camino y al pasar la puerta vendrán 3 enemigos a por ti, bórralos del mapa y sigue avanzando hasta otro cruce, ve por la izquierda y rompe los barriles y si te fijas veras una habitación en la que podrás entrar un poco mas adelante para hacerte con el tesoro, ahora ve por el otro lado y sigue rompiendo cajas, pero cuidado que en una de ellas hay una serpiente, da un cuchillazo para romper las cajas y luego da otro para matar la serpiente, avanza para matar a mas enemigos, rompe los barriles de la derecha y avanza hasta encontrar un pilar de piedra, ve por la izquierda para entrar en la habitación que mencione antes y hazte con lo que hay aquí, en al caja hay otra serpiente, vuelve y llegaras a una puerta de barrotes que puedes subir con la palanca de la derecha, ya puedes dejar la linterna, ábrela tu y deja que tu compañera te la abra desde el otro lado, cuando Sheva pase, mata a los 3 que vienen detrás de ti, pasa la puerta, avanza y llegaran bastantes enemigos, empieza a matar a todos los mijinis que lleguen, una vez todos muertos coge todos los objetos de esta planta, sube a la segunda y coge lo que hay aquí, y lo mismo en la tercera, ahora sube a lo mas alto y mira la rueda del centro, justo en el centro tendrás un pequeño tesoro, dispara y caerá en la pasarela central de la segunda planta, vuelve a subir y entra por una de las 2 entradas, veras a un tipo saltar, mávalo y si mira al techo veras otro rubí, cógelo y sigue el camino, te encontraras a 3 enemigos mas, mátalos rápidamente ya que uno de ellos te tira dinamitas, ahora coge el ascensor y sube. Coge la munición del rifle, la planta y sube las escaleras para encontrarte con Irving. Cuando pase la secuencia asómate a la venta para empezar a dispara a los enemigos con la franco que te encuentras



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Resident Evil 5

Autor: Javier Vega

en la taquilla de la izquierda, cuando hayas matado a los que se ven a través de la ventana, baja las escaleras y sigue tu camino recogiendo los objetos y matando mas mujinis, cuando llegues al camión que tiene la ametralladora, súbete al muro de la izquierda para encontrar una planta roja y un cofre, sigue hasta la primera escalera y apunta hacia arriba para encontrar un diamante, ahora toca en el lavabo de al lado para matar a un "mujini cagón", entra en la caseta, recoge lo que hay y sube las escaleras rojas, nada mas estés arriba, gírate y mira para la casa de donde saliste y en el edificio de al lado veras un emblema, ahora continua y baja por el otro lado de las escaleras, nada mas bajar veras un video donde se ven venir enemigos, colócate en la esquina del barranco y los escombros de la derecha y empieza a disparar a todos los que veas, si te fijas los enemigos salen de una cueva que se ve en medio de la pared en lo alto, cuando ya no veas mas enemigos pero siga la música sube el terraplén y liquida a los que quedan, (Sheva te pedirá que le ayudes a subir las escaleras para cubrirte desde arriba, no le hagas caso y sigue con ella por la carretera principal) cuando los hayas matado a todos (pare la música) baja las escaleras desde arriba, las que te pidió Sheva subir, y coge otro diamante que hay, sigue el camino hasta que llegues al contenedor azul, empújalo para que caiga por el acantilado, coge los objetos y baja. Veréis una secuencia de video y os enfrentareis a POPOKARIM.

POPOKARIM

Dificultad **Fácil

Corre por toda la zona para romper todos los barriles y hacerte con los objetos, cuando tengas todo los objetos de los barriles entra en las cabañas y recoge lo de su interior, si en las cabañas te quedas trancado dentro porque Popokarim te tapona la puerta, aléjate de ella hasta que rompa la cabaña, cuando la rompa sal corriendo de allí y ve a otra cabaña, así hasta que tengas todo, una vez echo esto empezamos con la criatura, equípate con las minas (bomba de proximidad) y pon una en el suelo, has que Popokarim pase por encima de ella y caerá al piso, cuando caiga estará de lado y esa es nuestra oportunidad para dispararle en su barriga de color rosa con la escopeta, repite esto hasta que la mates, con 3 veces será suficiente, es decir, mina + 6 balazos de escopeta por 3 veces y caerá.

Capitulo 2-3 Sabana

En esta parte de la misión solo tienes que disparar a los mujini motoristas y a los que están en los camiones, estate atento cuando te digan de pulsar los botones para agarrarte. Ten cuidado de no sobrecalentar la ametralladora y fíjate donde apunta Sheva, que es por donde vienen los enemigos.

Una vez en el pueblo tendrás que enfrentarte con NDESU.

NDESU

Dificultad: **Fácil

Dispara a la cara hasta que le salgan 2 bichos de los hombros, apunta hacia ellos y destrúyelos, ndesu cojera una piedra, dispara a la piedra para que no te de y sigue con los bichos, cuando los hayas matado le saldrá uno mas grande de la espalda, dispara sin cesar y con ayuda de los bidones rojos que hay por hay, intenta no sobrecalentar la ametralladora, sigue disparando hasta que le vuelvan a salir mas bichos, ahora le saldrán cuatro, si se acerca a ti presiona el botón que te indica en



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Resident Evil 5

Autor: Javier Vega

pantalla para agacharte, dispara hasta que le destruyas los 4 bichos y le volverá a salir el de la espalda, dispara como loco y debería de bastar ya para acabar con este gigante.

Capitulo 3-1 Pantanos

Nada mas bajarte de la barca veras un poste con un cable, sigue ese cable hasta el primer poste que hay a lo lejos allí hay un emblema, (es difícil darle incluso con la franco, yo gaste 4 balas) Cuando bajes de la barca veras a un soldado de la BSAA muerto, recoge la tabla de la bestia del suelo y los objetos de allí, hay un escarabajo en la palmera de la derecha y un rubí en la calavera de la izquierda, súbete a la barca y ve ahora al punto azul del mapa. Cuando llegues veras una puerta en la que hay que introducir 4 tablillas, la primera ya la cogiste y las otras tres te la indica el mapa que esta a la derecha en el suelo, aparecerán 3 cruces rojas en el GPS, ahora ve al final de este pequeño muelle y mira en dirección a la cabaña que hay en el centro del mapa y veras un emblema, puedes darle desde aquí pero esta bastante lejos, también puedes darle desde el barco hundido en el que vamos a ir ahora, vuelve a coger la barca y ve al norte, veras un barco medio hundido, desmonta en el y recoge el escarabajo que hay en el agua, rompe la vasija y recoge el lanzacohetes del maletín, desde esta posición también se ve un poco mejor el emblema que esta en la cabaña del centro, vuelve a la barca y sigue al norte, llegaras a una cabaña con una torre, en el interior de la cabaña, si miras arriba veras un emblema, rómpelo, coge los objetos, introdúctete en el agua que hay en la parte central y coge el escarabajo que hay cerca de una de las escaleras, súbete a la torre y coge lo del cofre, ahora vuelve a la barca y ve a la cabaña que esta justo en el centro del mapa, en el pilar que hay a la izquierda de la entrada hay otro escarabajo, rompe todas las vasijas y coge lo que hay en el cofre, ve a la barca para empezar a recoger ya las tablillas, ve a la equis roja que esta mas a la derecha del mapa, aquí tiene que cruzar un pequeño lago que esta infectado de cocodrilos, corre como un condenado y tranquilo que son fáciles de esquivar, solamente corre y no te acerques a ellos, ve al árbol que hay a la izquierda para recoger otro tesoro pequeño y sigue corriendo hasta la escalera que hay al final del lago, una vez en el otro lado sube y bordea la cabaña hasta llegar a la ventana, mira por ella y veras que en el techo hay enemigos, dispárale infraganti desde aquí y no tendrás problemas, ahora entra por la puerta, entra y recoge todo lo que hay, sal y sigue a la otra cabaña, mata al mujini que hay por fuera, entra y coge los objetos y la tabla del ave rapaz de dentro del cofre, ahora vuelve a la barca, al bajar las escaleras que llevan al agua, veras en la puerta de salida hay un rubí pegado en al madera de la izquierda, cógelo y ve corriendo a la barca, ahora dirígete a la equis roja que esta mas al norte, entra en el pueblo y rompe las vasijas del puesto de enfrente, también hay una esmeralda en la calavera de arriba en el centro, lee también el documento de la derecha, sigue por el pueblo entrando en las cabañas y recogiendo las cosas, en la primera cabaña hay un rubí incrustado en la calavera que hay en el poste de la entrada, ahora ve hasta el final, aquí veras 2 torres en la que subir, sube en la torre de la izquierda para recoger un tesoro y luego en la de la derecha para recoger la tabla del chamán, vendrán enemigos a por ti, mátalos a todos y vuelve a la barca, ahora ve a la ultima equis, la de la izquierda, pero ten cuidado ya que ahora hay mujinis que te tiran bombas que están en las torres que hay en medio del agua, ve con cuidado al ultimo pueblo, (el muelle esta por la parte de atrás) ve a recoger el tesoro del cofre que hay en el centro de la pasarela y aparecerán bastantes enemigos, líquidalos a todos y recoge todo lo que haya por las cabañas, incluido la tabla del guerrero del cofre, ahora sal de este pueblo en la barca y los mujinis te cerraran las puertas, acércate lo suficiente como para que Sheva los mate, hay 4 en la pasa



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Resident Evil 5

Autor: Javier Vega

rela del centro y uno mas en la torre, sigue tu camino y veras a mas mujinis dentro del agua, intenta esquivarlos mientras vas a toda pastilla y dirígete al punto azul del mapa para poner todas las tablas y abrir esa puerta y cruzarla. Baja al agua y si miras debajo por la derecha veras otro emblema, mira al norte para ver a un majini en la torre, dispárale y sigue tu camino para llegar a otro pueblo, recoge todo lo que hay por el pueblo, incluida la mágnun S&W M29 del cadáver, ahora aparecerán majinis cuando te acerques al puente o vallas a coger la mágnun, mátalos a todos y ten cuidado con los 2 gigantes que viene a por ti, liquidaos con tu arma nueva, recoge las gemas Ndipaya y continua tu camino por un pasillo que hay a la derecha, súbete el puente a Sheva y mándala a que te abra la puerta desde el otro lado, recoge los objetos de este piso y del inferior, cuidado que en las vasijas de la mesa hay serpientes, ahora sigue y entra en la cueva para recoger un tesoro, ahora ve al teleférico para terminar la fase.

Capitulo 3-2 Campo de Ejecución

Coge los objetos y aparecerá una escena donde un cocodrilo se come a un soldado, desde tu posición liquida a todos los enemigos que veas con el rifle y continua el camino eliminando a mas enemigos y cogiendo los objetos hasta que pases al otro lado, en ese momento te subirán el puente y no podrás cruzar, ahora tienes que activar el botón de nuevo, mata a los mujinis y ve a la balsa para que Sheva te la remolque hasta la otra orilla, cuando subas a la balsa te atacara el cocodrilo y para esquivarlo deberás pulsar los botones que te indican en pantalla, una vez en el otro lado, pulsa el botón para que baje el puente, abre la puerta para poder pasar y sigue tu camino a través del puente, en la cueva dispara a la primera lámpara del techo para que caiga un rubí, sigue y vuelve a disparar a la 2ª lámpara para coger un zafiro, avanza y llegaras a un valle donde hay tiendas de campaña de Tricell, merodea por toda la zona para recoger los objetos y ten cuidado porque de la hierba alta salen serpientes, lo mas valioso que hay aquí son: un documento en la primera tienda, un emblema que esta en medio de las tiendas(para verlo tienes que ir por detrás) y un escarabajo que hay en un bidón en el charco de petróleo, entra por la puerta para llegar hasta unas instalaciones de petróleo, aquí te encontraras con Irving pero no se percatara de ti, quien si se percatan son los mujinis de la zona, liquídalos desde tu posición y baja cuando no veas a mas ninguno, termina de matar a los que quedan abajo, muertos todos súbete a la plataforma central para cerrar una de las válvulas y así dejara de salir fuego por una tubería, ahora te saldrán mujinis mátalos y ve a donde salieron y sube por las escalerillas, tira de la palanca para que suba la tirolina y poder tirarte por ella, una vez abajo aparecerá un tipo con la motosierra, liquídalo y recoge los objetos de esa plataforma y cierra la válvula que hay aquí, ahora súbete otra vez a la plataforma central y ve a la derecha para tirarte por la otra tirolina, cierra la ultima válvula y al abrir la puerta aparecerá otro amigo con motosierra, mátalos, recoge tu regalo y ve por el camino abierto y aparecerán mas enemigos, fulmínalos y sal por la puerta del final de este pasillo. Ten encontraras con Josh y muchos muchos enemigos, tienes que tratar de cubrir a Josh hasta que abra la puerta del ascensor, una vez abierta puedes subir y dejar las cosas o recoge todo lo que haya por aquí y matar a los enemigos para recoger 2 tesoros pequeños, sube a la siguiente planta, y vendrán mas mujinis, sigue disparando y cogiendo objetos hasta que llegues a otro panel en el que Josh tiene que volver a abrir la puerta, cuando la abra sale rápidamente porque ahora no paran de venir, también viene uno con motosierra, puedes matarlo para recoger su premio si quieres y seguir, Josh se ira, sigue el camino hasta llegar a una puerta



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Resident Evil 5

Autor: Javier Vega

roja, sale y llegaras a un muelle donde esta anclado el barco de Irving, ve por la derecha y aparecerá en una secuencia de Irving marchándose en su barco y mujinis viniendo a por ti, ahora tienes 2 minutos para llegar hasta el otro extremo del muelle para huir en la lancha con Josh, bien, date la vuelta y recoge los lingotes de oro del maletín que esta en el muelle donde estaba el barco de Irving, ahora mata a los mujinis que vengan a por ti, pasa al otro lado de esta pasarela y mira al interior de la casa para ver por la ventana otro emblema, ahora si, corre hacia el otro lado del muelle, aparecerán mas mujinis, no pierdas tiempo y dale 3 patadas a la puerta para abrirla y sigue corriendo, de la primera casa te aparecerán perros, pasa de ellos y dispara a la carga explosiva que hay a la derecha, sigue y abra otra carga explosiva, dispárale para que explote y sigue corriendo hasta la lancha que encontró Josh.

Capitulo 3-3 Yacimiento de Petróleo: instalaciones de extracción

Dispara a los enemigos que vienen en las lanchas y date la vuelta para entrar en los yacimientos, veras muchos mujinis pero no pierdas tiempo en ellos y dispara a los bidones rojos que hay por todos lados, una vez se detenga por primera vez tu lancha, mata a todo el que quede en pie y bájate de ella, recoge los objetos y ve a la primera rampa para pasar al otro lado pero antes de empezar a subir, mira hacia la puerta de entrada y veras en el techo un emblema, dispárale y pasa ahora al otro lado para abrir la puerta con la palanca, volverán a aparecer mas enemigos, elimínalos y regresa a la lancha, otra vez de lo mismo, dispara a los bidones rojos para matar a los mujinis que puedas y agáchate cuando te lo indiquen hasta que la lancha se detenga de nuevo, bájate y aparecerán mas, sigue matando y avanzando por todos los rincones de las pasarelas para recogerlo todo, por hay encontraras la escopeta M3, y en la caseta de la entrada encontraras una esmeralda en el cajón, cuando este todo "limpio" dirígete a las palancas para abrir la puerta, cuando vallas a regresar a la lancha aparecerán mas enemigos, una vez en el lancha llega la lancha con Irving.

IRVING CON VIRUS UROBORO

Dificultad *** Medio

Has que Sheva use la ametralladora pesada y tu el lanzagranadas (o viceversa) del lado donde esta Irving y comiéndzale a disparar en el bulto anaranjado que le sale en el lomo por la parte delantera hasta que le salgan los tentáculos, dispara en los tentáculos en la parte central (la que esta mas hinchada) hasta que no quede ninguno, volverá a salir, así que dispárale otra vez al bulto hasta que se vaya, ahora aparecerá por la parte trasera del barco, coged cada uno una ametralladora pesada y dispárale al centro de la boca, entonces se agarrara al barco y saldrá Irving, sigue disparándole y atento cuando te diga de esquivar, cuando salgan tentáculos dispara hasta que los cortes y sigue con Irving hasta que lo mates.

Capitulo 4 -1 Cuevas

Avanza recogiendo las cosas y sigue hasta que te aparezca un nuevo enemigo, las arañas MACUCAWEY, mátalas y sigue por esta zona hasta el final para recoger del cofre que esta subiendo a la izquierda, un topacio, cuando vayas a bajar del muro fíjate que en el techo hay un zafiro, ahora regresa y pégate al acantilado donde hay un tronco de árbol y mira a la cascada, allí hay un emblema, ahora sube por las escaleras de madera, sigue matando arañitas y continua el camino, también dispara a las lámparas de fuego para conseguir tesoros, avanza por el camino hasta lle-



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Resident Evil 5

Autor: Javier Vega

gar a una puerta, allí hay 3 tesoros mas, 2 en calaveras y otro en el fuego, ahora entra por la puerta de las ruinas. Asómate al balcón y mira con el rifle hacia el diamante grande de luz, justo debajo hay un emblema, ahora avanza por el camino hasta bajar, avanza y en la primera puerta veras un topacio, sigue avanzando y cogiendo todo lo que hay por el camino, recuerda que en las lámparas de fuego hay tesoros y no te olvides de abrir los sarcófagos que tiene objetos y dinero dentro, continua hasta que te destrocen el puente, baja y sigue el camino reconociendolo todo y matando a los mujinis, cuando te encuentres con Sheva sigue el camino y recoge un tesoro de una momia que esta en la 2ª habitación, sigue y abre el último sarcófago para caer al piso de abajo, pulsa el botón indicado para aterrizar y te vendrán enemigos por los cuatro lados, mátalos y recoge los tesoros, vete a la puerta que se abre, mata a los enemigos desde tu posición en el puerta y mira recto, justo en enfrente de ti hacia arriba hay un emblema, cuando hayas matado a los enemigos recoge rápidamente las cosas que hay en las vasijas y cuando aparezcan las bolas de fuego vete a la parte central para que no te cojan, espera hasta que rompan las demás vasijas y luego vete corriendo a recoger los objetos, cuando lo tengas todo, gira el pilar que hay en el centro y ve corriendo hacia la puerta antes de que se cierre, continua el camino y cruza la puerta. Ahora vendrá una zona en la que deberás pulsar lo que sale en pantalla para que no te maten las trampas, cuando lo hayas pasado baja de un salto y tira de las cadenas, bajara unas escaleras, continua y llegaras a una habitación grandísima, aquí hay un pequeño puzzle en el que deberás ir tirando de las cadenas para abrir el camino, ve a la derecha y rompe la vasija, ahora a la izquierda, salta y sube todo hasta arriba, cuando llegues mira hacia el agujero del techo y veras un topacio, sigue y rompe las 2 vasijas, ahora asómate al muro y mira a la estatua de color verde, si mira por encima de ella veras en la ultima fachada un emblema, ahora baja todo hasta la entrada, cuando llegues baja las escaleras gira a la Izquierda, sigue y vuelve a girar a la izquierda encontraras el lanzagranadas, ahora ve por la derecha y examina la cadena de la estatua azul, tendrás que ir por el otro lado a tirar de ella, subirán unas escaleras, recuerda coger siempre el tesoro cada vez que tires de las cadenas, ahora ve por donde viniste y sube las nuevas escaleras a la derecha, una vez arriba llegaras a la estatua verde, ve a la izquierda para recoger el tesoro y luego tira de las cadenas, se moverán 3 escaleras, coge el tesoro y regresa, también aparecerán enemigos, ahora sigue y en ves de saltar como hicimos antes para subir, sigue por el camino de tablonces de madera pegado a la pared y baja las escaleras, cuando llegues abajo sube las escaleras de la derecha, llegaras a la estatua amarilla, gira a la derecha y luego otra vez a la derecha para encontrar un cofre, ahora tira de las cadenas amarillas y coge el topacio, ahora examina la estatua de color violeta, Sheva se quedara aquí y tendrás que ir por abajo a tirar la otra, ve para allá, cuando llegues abajo ve por la derecha para encontrar vasijas y luego a la izquierda, aparecerán mujinis, mátalos y tira de la cadena violeta, recoge el rubí y sube a la estatua violeta de arriba para recoger un zafiro, ahora vuelve abajo para tirar de las ultimas cadenas, las de color rojo, tira de ellas y coge otro rubí, ahora al volver para empezar a subir las escaleras nos visitara nuestro amigo POPOKARIM, mávalo con la misma estrategia y listo, si no tienes minas, usa el lanzagranadas, coge la gema verde y sube todo hasta arriba para atravesar la puerta.

Capitulo 4 -2 Zona de Culto

Subimos las escaleras y vamos a la izquierda para romper vasijas, sigue subiendo y ve al punto azul del mapa, veras que hay 3 ranuras donde insertar objetos, vamos a buscar esos objetos, ve a la izquierda y se activara un rayo de luz que te quema



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Resident Evil 5

Autor: Javier Vega

ra si te alcanza, cuando pase el rayo, sal corriendo a la izquierda y cuando llegues al fondo otra vez a la izquierda para encontrar vasijas, date la vuelta y entra por la puerta de enfrente, veras una estatua gigante con fuego, nuestro primer emblema esta allí, ábrete paso matando enemigos hasta llegar al emblema del mar, cógelo y vendrán mas enemigos y un gigante, elimínalos a todos y vuelve a la puerta con las 3 ranuras, introduce el primer emblema, ahora vuelve a la izquierda y cuando pase el rayo ve a la derecha y metete en el hueco de la derecha donde hay una vasija, ahora sigue hasta el fondo para encontrar 2 vasijas mas, aquí no te alcanzara el rayo, date la vuelta y ve ahora por la derecha, en este pasillo habrá otro rayo pero también habrán 5 huecos para ocultarte, avanza de hueco en hueco hasta llegar al final y sube las pequeñas escaleras de la derecha, llegaras a otro pasillo donde hay 2 rayos y una hierva en la puerta, ponte contra la pared para que veas venir enemigos pero el rayo los eliminara, ahora ve en esa dirección (a la izquierda) sigue recto hasta el puente roto para ayudar a Sheva a cruzar, a la derecha tienes vasijas, nada mas cruzar encárgate de los enemigos hasta que Sheva coja el emblema del cielo, cuando haya regresado junto a ti, ve otra vez a la puerta donde te pusiste contra la pared para ver como el rayo fulminaba a los enemigos, esta vez vendrá un gigante a por ti, el rayo le quitara vida pero no lo matara así que dispárale de vez en cuando para que el rayo lo coja, una vez aquí ve ahora por el otro lado (por la derecha) quédate debajo del puente y no te cogerá el rayo, en el techo del puente hay un tesoro pequeño, sigue y llegaras a otro pasillo y a la izquierda un caminito de madera, ve por ahí para encontrar objetos, al final de este pasillo si miras hacia el rayo veras a un enemigo, mátalos y ese rayo dejara de funcionar para poder pasar mas tranquilo, sigue el camino hasta llegar a los enemigos que hay a la izquierda, antes de bajar las escaleras si mira a la derecha veras un zafiro en la pared, ahora continua para coger el emblema de la tierra, ahora baja todas las escaleras y continua por ese pasillo hasta llegar a la puerta de las 3 ranuras, inserta los emblemas y sube las escaleras, antes de entrar por la puerta coge el diamante que hay encima. Llegaras a una habitación, coge las cosas y baja las escaleras, abre la puerta, llegaras a una habitación donde hay rayos de luz, si los tocas mueres, Sheva se ira corriendo y se subirá a una plataforma, síguela y ahora agarra el ultimo espejo y gíralo 180° a la izquierda, se activara el ascensor, baja y no encontramos con otra habitación parecida, tira el pilar que entorpece el rayo, ve al espejo del ultimo rayo que se dirige a la pared y gíralo 180° a la derecha, el rayo continuara su camino, ve otra vez al ultimo espejo y gira 180° a izquierda, tira la otra columna y baja en el ascensor, otra habitación "igual que la de arriba" entra en la pequeña habitación de enfrente para encontrarte con un cadáver y 2 arañitas, examina el cadáver, date la vuelta y veras un emblema encima de la puerta, sal (no abras el cofre del centro de la sala porque no tiene nada, solo trae a 20 arañitas) y empieza a girar todos los espejos que no tengan rayos, 180° y por ultimo el que si lo tiene, se abrirán las puertas de los lados, en la de la izquierda hay un escarabajo y en la derecha hay muchas vasijas (algunas con serpientes) y un tesoro, bien , ahora ve al penúltimo espejo y gíralo contra la pared, entonces se quedara el ultimo sin rayo, gíralo 180° y vuelve al girar el penúltimo para que el rayo vaya hacia el ascensor, baja para llegar al jardín secreto de Umbrella y Tricell.

Capitulo 5-1 Jardín Subterráneo

Investiga por la zona para encontrar, un escarabajo a la izquierda y un rubí encima de la entrada, el emblema esta por la derecha, mira debajo de la pasarela y estará de lado en una tubería, ahora lee los 2 documentos y sale por la puerta. Entra en la primera puerta a la izquierda, cógelo todo, lee los 2 documentos y enciende el



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Resident Evil 5

Autor: Javier Vega

PC, sale y veras algo caminando por el techo, sigue el camino lee el documento de la estantería, coge la planta y entra par la puerta, enciende los 2 PCs, coge las cosas y sale por el otro lado, veras mucha sangre, sigue el camino rompe la caja y abre la puerta del fondo, entraras en un bunker en el que hay "algo" descuartizado, tira de la palanca, ahora rompe los cristales(con el cuchillo) y sigue el camino y atraviesa las jaulas, cuando te acerque al cristal aparecerán los Linces, así que equípate con el arma mas potente que tengas (magnum o escopeta) para matar de una ves a esos dichosos Lickers, pasa el bunker y entra en la primera puerta a la derecha, aquí hay una planta roja, lingotes en una caja fuerte y la AK-74, continua para subir las escaleras y romper la caja, sigue por el pasillo y veras una palanca a la izquierda, sirve para encender la luz, entra por la puerta, veras a unos cuantos lickers, pero no te oirán (por el momento) avanza y tendrás que derribar una puerta a patadas, ahora si te oyeron, sal corriendo y activa el ascensor para que llegue hasta ti, tendrás que esperar a que llegue, mientras intenta contener a los bichos, según llegue el ascensor súbete y sal pitando de ahí. Recoge toda la munición que veas y prepárate por que llega un jefe.

U-8

Dificultad ***Media

Dispárale a las patas, a la zona rosada, cuando caiga acércate a la boca y tírale una granada dentro, si no tienes dispárale con el arma mas poderosa, repite esto, cuando avances en el combate te enviara una especie de mosquito, estos mosquitos te darán munición si los matas, sigue disparando a las patas y cuando caiga dispárale en la boca (si le echaste granadas se le romperá el caparazón) dispárale hasta que caiga, se paciente y esquiva cuando te indique, intenta ponerte siempre por un lado, nunca delante de él ¿o ella?.

Capitulo 5-2 Complejo de Experimentación

Avanza por la pasarela y atraviesa la puerta, rompe las cajas y sigue, ahora veras a majinis, pero han cambiado de armas, ahora llevan AK-74 y porras eléctricas, mátalos y continua el camino, en esta parte del juego se trata de cubrirse y disparar cuando estén recargando, así que cada vez que veas un panel de color rojo y blanco cúbrete y dispara, avanza matando a todo lo que se ponga por delante y recogiendo objetos, cuando llegues a la puerta ve a la izquierda para encontrar un pequeño pasillo para encontrar mas objetos, ahora si, ve por la puerta, avanza por el pasillo hasta que te encuentres mas enemigos, cúbrete en la puerta y dispara, sigue hasta la parte de arriba, mátalos a todos y coge el ascensor para subir. Rompe las cajas y al doblar la primera esquina veras a 4 lickers, puedes pasar despacio entre ellos o matarlos, te aconsejo que los mates desde la esquina ya que si pasas despacio Sheva les disparara igualmente, también puedes correr, sigue este pasillo y aparecerán más lickers, has lo que quieras y continúa hasta la puerta. En esta gran sala veras cintas transportadoras con barriles explosivos, rompe las dos cajas y cuando vayas a bajar vendrán enemigos, no bajes y mátalos desde hay arriba, baja cuando creas que ya no hay mas y continua por el pasillo sube las escaleras y baja por el otro lado, ve a la izquierda para ver tras cajas y luego a la derecha, tendrás que bajarte en al cinta e ir corriendo y esquivando las cajas para llegar al otro lado (si vas por el centro no te arrastrara la cinta), una vez en el otro lado sube las escaleras y tira la puerta, vendrán majinis, ahora debes cursar otra cinta, pero en esta no hay cajas sino barriles explosivos, ten cuidado y cruza por el



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Resident Evil 5

Autor: Javier Vega

centro, vendrán enemigos así que dispara a los barriles, pasa al otro lado, puedes parar la cinta si quieres y baja las escaleras, al bajarlas tienes a la izquierda 2 contenedores de basura, en el que está abierto hay un emblema, ahora ve por la derecha para leer el documento y coger la GIG 556, deberás activar la cinta donde hay unos tipos pero no hay electricidad, sube a la planta de arriba y ve por el único camino que hay hasta el final, cógelo todo y reactiva la electricidad, por el camino te abras dado cuenta de que habían unas bolsas de baba en el techo, regresa y te encontraras con un nuevo enemigo, Reaper, si te pones a disparar como loco gastarás muchas balas y no lo mataras, para este enemigo hace falta un arma potente y paciencia, aléjate un poco y quédate apuntándole, cuando abra el estomago se le vera como unos huevos blancos "DISPARALE" caerá y le saldrán mas huevos por la espalda en el lado izquierdo, luego le salen por el lado derecho y por ultimo otra vez en el estomago, dispárale a los huevos y morirá, si no muere hazlo otra vez. Ve a la cinta activa y cruza al otro lado, los tipos que están en la cinta te cogerán si te acercas mucho, también hay tesoros por la cinta. Ya al otro lado rompe las cajas, sube y sal por la puerta roja. Recoge todo lo que hay y prepárate porque se acerca un jefe.

UROBOROS 2 (Mkono)

Dificultad: ***Medio

Es débil al fuego, coge el lanzallamas que está detrás de ti (te lo recomiendo), en lo que carga el lanzallamas puedes tirar al piso los bidones de gas para que cuando pase Uroboros lo recoja con sus tentáculos, una vez este listo el lanzallamas prénde fuego hasta que le salgan tentáculos de color naranja, ese es su punto débil, pon el lanzallamas en el piso y dispárale a la parte naranja, cuando se te acabe el combustible vuelve a recargar el lanzallamas, repite el proceso hasta que este en el otro barrio. Intenta recoger todos los objetos que puedas.

Capítulo 5-3 Instalaciones de Investigación del Uroboros

Sal por la puerta de la derecha y veras dos ventiladores grandes, en el de la derecha hay un emblema por detrás, sube las escaleras y ve por la izquierda para leer el documento, coger el zafiro que hay dentro de la caja fuerte y sigue por el camino hasta llegar a la puerta de salida, crúzala rompe las cajas y continua, abre la puerta de la derecha y habrá una habitación con enemigos, líquidalos a todos y ve por la primera puerta a la izquierda, recógelo todo, sal y cuando estés a mitad de camino aparecerá un Reaper, mátalos y continua, deberás activar una palanca pero no tiene electricidad, continua hasta el final y aparecerá otro Reaper, entra en la habitación para devolver la electricidad y recoger unas cosillas entre ellas el rifle de francotirador H&K PSG-1, activa la palanca para que venga la pasarela junto con enemigos, empieza a disparar, cuando estés en el otro lado ve por la derecha, ahora a la izquierda y aparecerán mas majinis y con lanzacohetes, elimina rápidamente a los del lanzacohetes y sigue el camino hasta la habitación, una vez en la habitación recoge el collar y lee el documento, sigue y llegaras a un pasillo con cajas y a una zona igual a donde estaba U-8. Baja las escaleras y ve al panel de color verde que hay a la derecha, coge la franco, date la vuelta y apunta por la columna central hacia arriba y veras un emblema en la estructura que hay un poco a la derecha, ahora tira de las palancas para que empiece a girar tu estructura, los majinis vendrán a pararte para que no sigas subiendo, tienes que dispararle al que está en la palanca para que sigas subiendo. (Mi consejo es que corras en la dirección en la



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Resident Evil 5

Autor: Javier Vega

que gira la plataforma y cuando activen la palanca le dispaes con la franco y así hasta arriba, pero ti tienes una estrategia mejor no dudes en aplicarla) , una ves arriba sigue por la pasarela y traspasa la puerta, llegaras a unas ruinas, gira a la derecha y veras una palanca, al lado de la palanca hay un hueco, ve por detrás para recoger munición y si miras dentro del hueco veras un emblema, ahora ve a habitación del punto amarillo, estará cerrada la puerta y tendrás que entrar por arriba, ve ahora por detrás de la habitación para activar la electricidad, activa la palanca y bajara el ascensor, es mejor que subas tu al ascensor porque van a aparecer lickers(unos 30), ve matando poco a poco hasta llegar al final donde hay un contenedor azul para empujar, empújalo y llegaras al techo de la habitación baja y activa el puente, crúzalo y coge el topacio de la entrada. Cruza la puerta para ver una escena.

JILL VALENTINE & ALBERT WESKER

Dificultad*Muy Fácil

Aquí solo tienes que aguantar hasta que pasen los siete minutos que te dice Wesker, (no dispaes y menos a Jill, si la matas acabara el juego) corre por la zona y merodea por una puerta azul hasta que te lance contra ella, sube las escaleras y en la segunda habitación hay una tumba con la magnum L.Hawk y tesoros, escóndete de Wesker y recoge los objetos hasta que pase el tiempo, entonces Wesker se ira y os dejara a Jill.

JILL VALENTINE

Dificultad**Fácil

Hay que quitarle el aparato, acércate a ella junto con tu compañera y pulsa los botones que te indica en pantalla, puedes aturdira con granadas cegadoras si tienes y puedes disparar con mucho, mucho cuidado al aparato para poder quitárselo cuando nuestra compañera la agarre, después de varios intentos, se lo lograras quitar.

Capitulo 6-1 Cubierta del Barco

Desde donde empiezas podrás ver a un majini en lo alto a la izquierda, baja de un salto, sube las escaleras y vendrán unos cuanto enemigos, mátalos y continua, llegaras a unas escalerillas a la izquierda, súbelas y sigue subiendo hasta lo mas alto de la estructura, esta es una posición buenísima para matar unos cuantos enemigos a lo lejos, hay como unos 4, también podrás ver un emblema en la antena negra que hay a lo lejos, justo en el centro de la pasarela que hay a mitad del barco, ahora baja y recoge los objetos de la zona, continua el camino y vendrán perros a por ti, sigue hasta llegar a un botón verde, púlsalo y subirá una plataforma, pasa por debajo veras una puerta cerrada a la derecha y unas escalerillas a la izquierda, súbelas y empujar el contenedor azul, baja y veras un contenedor con una puerta abriéndose y cerrándose a la izquierda, dentro de el hay otro emblema y para romperlo deberemos tirar una granada dentro, ahora sube las escalerillas y llegaras a 2 elevadores verde, salta y vete al que esta enfrente, Sheva disparara al botón verde y subirás, has lo mismo tu, sigue el camino y vendrán perros, mátalos y a la izquierda hay otro elevador, pulsa el botón y subirá, pasa por debajo y recógelos lingotes de la caja fuerte, ahora continua y ve al punto amarillo del mapa. Entraras al interior del barco, baja todo y recoge la escopeta Jail Breaker, sigue y llegaras a Excella. Bien, en esta habitación hay un emblema dentro de uno de los cajones de



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Resident Evil 5

Autor: Javier Vega

la pared, enciende el PC, recógelo todo y sigue, llegarás a una sala con enemigos, mata a los que veas y darán la alarma, ahora sigue matando y avanzando, baja y aparecerán más, termina con ellos, y baja las escaleras de la trampilla para pasar al otro lado, en el otro lado vendrán más y también llegará un majini con gatling (ametralladora), cúbrete y dispara hasta matarlo, recoge la tarjeta que te dejó, la otra tarjeta está en una caja fuerte al ir por la derecha de la puerta que tienes que abrir, cuando las tengas continúa, y llegarás a una sala con lanzacohetes, mátalos que hay 3 y sigue el camino recogiendo todo, súbete en el ascensor.

Capítulo 6-2 Cubierta principal

Avanza hasta que veas a Excella convirtiéndose en un Uroboros enorme, ahora deberás pulsar los botones que te indican en pantalla para que no te atrape y mueras, cuando termines entrarás al interior, sigue por el pasillo y estate atento para esquivar cuando te indiquen, entra por la primera puerta a la derecha, en la habitación hay objetos en las taquillas, sal por el otro lado y ve a izquierda, sigue de frente y entra ahora por la puerta de la izquierda, mira en las taquillas, pasa a la siguiente habitación y sal por la puerta, sube las escaleras y entra por la puerta de la izquierda, coge las cosas y sal de nuevo, avanza por el pasillo donde hay majinis en el suelo y entra por la puerta de la derecha, estarás en una sala de control, lee los 2 documentos y usa la tarjeta magnética que tenía el majini duvalia para abrir la puerta y llegar al puente de mando. Recoge todo aquí, lee el documento de la pared y sal por la puerta para llegar al exterior recoge cosas y abre la puerta para enfrentarnos a Uroboros Aheri.

UROBOROS 3 (AHERI)

Dificultad ***Medio

Utiliza la tarjeta para coger el Sistema de Fijación Laser, sube y tienes que apuntar a las bolas naranjas esperar a que capture el objetivo y disparar, entonces tendrá que cargar, cuando este listo sonará un pitido, tienes que hacer esto hasta matarlo y esquivar cuando puedas. He puesto dificultad media por que es difícil de apuntar-le ya que se mueve demasiado pero en verdad es fácil de matar.

Capítulo 6-3 Puente de Mando

Entra de nuevo al puente de mando y coge el ascensor que hay en el centro de las 2 puertas, llegarás a una sala donde estarán explotando cosas, mata a los enemigos y acciona la primera palanca para que se abra la puerta, en lo que se abre vendrán más enemigos, pasa a la siguiente sala y mata a todo el mundo, cuando estén muertos revisa bien toda la habitación para encontrar objetos, una vez echo esto, activa la segunda puerta para que se valla abriendo, llegaran dos Reapers, mátalos rápido antes de que se abra la puerta porque cuando este abierta del todo vendrán dos majinis con gatling. Para que te resulte fácil matar a los gatling, súbete en al pasarela de la izquierda y coge la ametralladora pesada, apunta bien y no dejes de disparar, si te dan mucho pueden destruir la ametralladora y te será difícil matarlos. Cuando este todo limpio de enemigos vuelve a revisar la habitación y sal por la puerta.

ALBERT WESKER

Dificultad: ***Medio



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Resident Evil 5

Autor: Javier Vega

Deberás buscar 3 palancas que hay para apagar las luces, una vez echo, coge el lanzacohetes y tendrás que dar vueltas para coger por las espaldas a Wesker, cuando Wesker coja un misil escóndete detrás de algo (lo grande que hay en el centro) y no te dará, ahora dispárale un cohete por las espaldas y se quedara con el en la mano, dispara al cohete con la pistola o la franco y le explotara, tendrás que acercarte a el para contenerlo y que Sheva le inyecte la dosis, pero con un cohete que le explote no basta así que tendrás que ir a buscar mas, sube toda la estructura hasta arriba del todo y rompe la vitrina con los cohetes, dale uno ha Sheva y vuelve a bajar, entonces Sheva te dará el cohete y otra vez a hacer lo mismo, repite esto 1 ó 2 veces mas y luego agarra a Wesker para ponerle una inyección. Subirás al avión y deberás pulsar una serie de botones, una vez dentro del volcán, coge las cosas y avanza hasta que aparezca Wesker.

WESKER CON UROBOROS

Dificultad: ****Difícil

Date la vuelta y corre, te caerás, salta y sube a la plataforma de la izquierda, cuando se le abra el corazón naranja a Wesker dispárale hasta que salte a por Sheva, espera a que Sheva se quede colgando del precipicio y dispara a Wesker para que no la coja en lo que ella intenta subir, cuando suba (deje de pedir ayuda) baja y sigue el camino hasta encontrarte con una roca, empújala para que Sheva pueda cruzar, una vez los dos juntos, sube de nuevo a la plataforma, Wesker saltara a por ti y es el momento de la estrategia, deberás correr y ponerte por detrás para dispararle al corazón, cuando le hayas dado aléjate porque del suelo le saldrán tentáculos en forma de remolino, entonces se le abrirá el corazón por delante, dispárale con lo mas potente que tengas, repite el proceso y estará acabado.

Ya en el helicóptero pulsa por última vez los botones para terminar por fin el juego. Enhorabuena y disfruta de los extras.

FIN ☺