

REGLAS BÁSICAS

Comandos

Consulta las siguientes tablas para encontrar el mejor esquema de controles para tu sistema. Los tipos de controles pueden cambiarse antes de empezar una partida en la pantalla de opciones, o en cualquier momento en el menú de pausa, así que podrás probarlos todos sin ningún tipo de penalización hasta que encuentres el que te resulte más cómodo.



Comandos del tipo A al tipo D

Mando de PS3	Mando Xbox 360	Comandos del tipo A	Comandos del tipo B	Comandos del tipo C	Comandos del tipo D
○	○	• Caminar	• Caminar	• Desplaz. lateral	• Desplaz. lateral
Ⓡ	Ⓡ	• Ajustar punto de vista	• Ajustar punto de vista	• Girar	• Girar
Ⓛ + Ⓜ + ×	Ⓛ + Ⓜ + A	• Giro rápido	• Giro rápido	• Giro rápido	• Giro rápido
Ⓢ	Ⓢ	• Equipamiento rápido • Comprar/Vender			
×	A	• Correr (mientras te mueves) • Recargar (con el arma desenfundada)	• Correr (mientras te mueves) • Recargar (con el arma desenfundada)	• Correr (mientras te mueves) • Recargar (con el arma desenfundada)	• Correr (mientras te mueves) • Recargar (con el arma desenfundada)
Ⓢ	B	• Acción del compañero • Mantén pulsado para cambiar al modo de compañero (en partidas de un jugador)	• Acción del compañero • Mantén pulsado para cambiar al modo de compañero (en partidas de un jugador)	• Acción del compañero • Mantén pulsado para cambiar al modo de compañero (en partidas de un jugador)	• Acción del compañero • Mantén pulsado para cambiar al modo de compañero (en partidas de un jugador)
△	Y	• Abrir inventario	• Abrir inventario	• Abrir inventario	• Abrir inventario
□	X	• Acciones de contexto • Mover cuchillo (al sacarlo) • Disparar/Lanzar arma (desenfundada)	• Acciones de contexto	• Acciones de contexto • Mover cuchillo (al sacarlo) • Disparar/Lanzar arma (desenfundada)	• Acciones de contexto
Ⓡ2	RB	• Mostrar mapa	• Mostrar mapa	• Mostrar mapa	• Mostrar mapa
Ⓡ1	RT	• Desenfundar arma	• Buscar al compañero • Disparar/Lanzar arma (desenfundada) • Mover cuchillo (al sacarlo)	• Desenfundar arma	• Buscar al compañero • Disparar/Lanzar arma (desenfundada) • Mover cuchillo (al sacarlo)
Ⓛ2	LB	• Buscar al compañero	• Sacar cuchillo	• Buscar al compañero	• Sacar cuchillo
Ⓛ1	LT	• Sacar cuchillo	• Desenfundar arma	• Sacar cuchillo	• Desenfundar arma
Ⓛ3 + Ⓡ3	LT + RT	• Provocar	• Provocar	• Provocar	• Provocar
START	PS	• Menú de pausa			
SELECT	SELECT	• Omitir video • Terminar partida (en la puntuación por capítulos)	• Omitir video • Terminar partida (en la puntuación por capítulos)	• Omitir video • Terminar partida (en la puntuación por capítulos)	• Omitir video • Terminar partida (en la puntuación por capítulos)
Ⓛ	Ⓛ	• Interfaz de la consola			

Elegir el tipo de control adecuado

RE5 presenta un sistema de control más sofisticado que el de entregas anteriores. El tipo D es el sistema predeterminado al comenzar a jugar, pero existen otras alternativas.



Tipo de control A: tipo de control básico, inspirado en RE4

Tipo de control B: tipo de control básico, con cambios en la configuración de combate

Tipo de control C: nuevo esquema de "desplazamiento lateral" con configuración de combate A

Tipo de control D: nuevo esquema de "desplazamiento lateral" con configuración de combate B (ajuste predeterminado)

Los tipos A y B reproducen los controles clásicos de títulos anteriores de Resident Evil: el movimiento del stick se usa para girar mientras caminas o corres. Los fans de RE4 se familiarizarán con este sistema al instante, y es probable que lo prefieran a los nuevos. Pero su simplicidad puede tener como resultado una mayor lentitud, ya que no podrás moverte a los lados sin moverte a la vez hacia delante o hacia atrás. Así que puede que prefieras un sistema de control que te permita realizar desplazamientos laterales; por eso te recomendamos que pruebes los tipos C y D.

Una vez que hayas decidido tu estilo de movimiento, tendrás que elegir los botones a los que asignarás el desenfundado de las armas. Los tipos B y D te permiten realizar esta acción con la mano izquierda, mientras que los tipos A y C asignan el cuchillo a la mano izquierda y el arma de fuego a la derecha. Para evitar que estos movimientos se solapen con las acciones de contexto, es mejor que optes por los tipos de control B y D.

Si eres un jugador experimentado, conviene que elijas la velocidad de apuntado Rápida o Muy rápida para apuntar de forma más ágil pero también más temblorosa.

EL SISTEMA DE COOPERACIÓN

Cooperación de un jugador

En las partidas de un jugador, Sheva Alomar será tu compañera controlada por la IA del ordenador. Sheva actuará de forma independiente pero puedes elegir dos modos de su comportamiento: Atacar o Cubrir. En el segundo modo, se mantendrá cerca de tu personaje y se defenderá con armas de baja potencia. Si eliges el modo Atacar (manteniendo pulsado **C**/**E**) se equipará con un arma más pesada, avanzará rápidamente y correrá a enfrentarse a los enemigos. También recogerá más objetos del escenario, y quizás encuentre cosas que se te hayan pasado por alto.

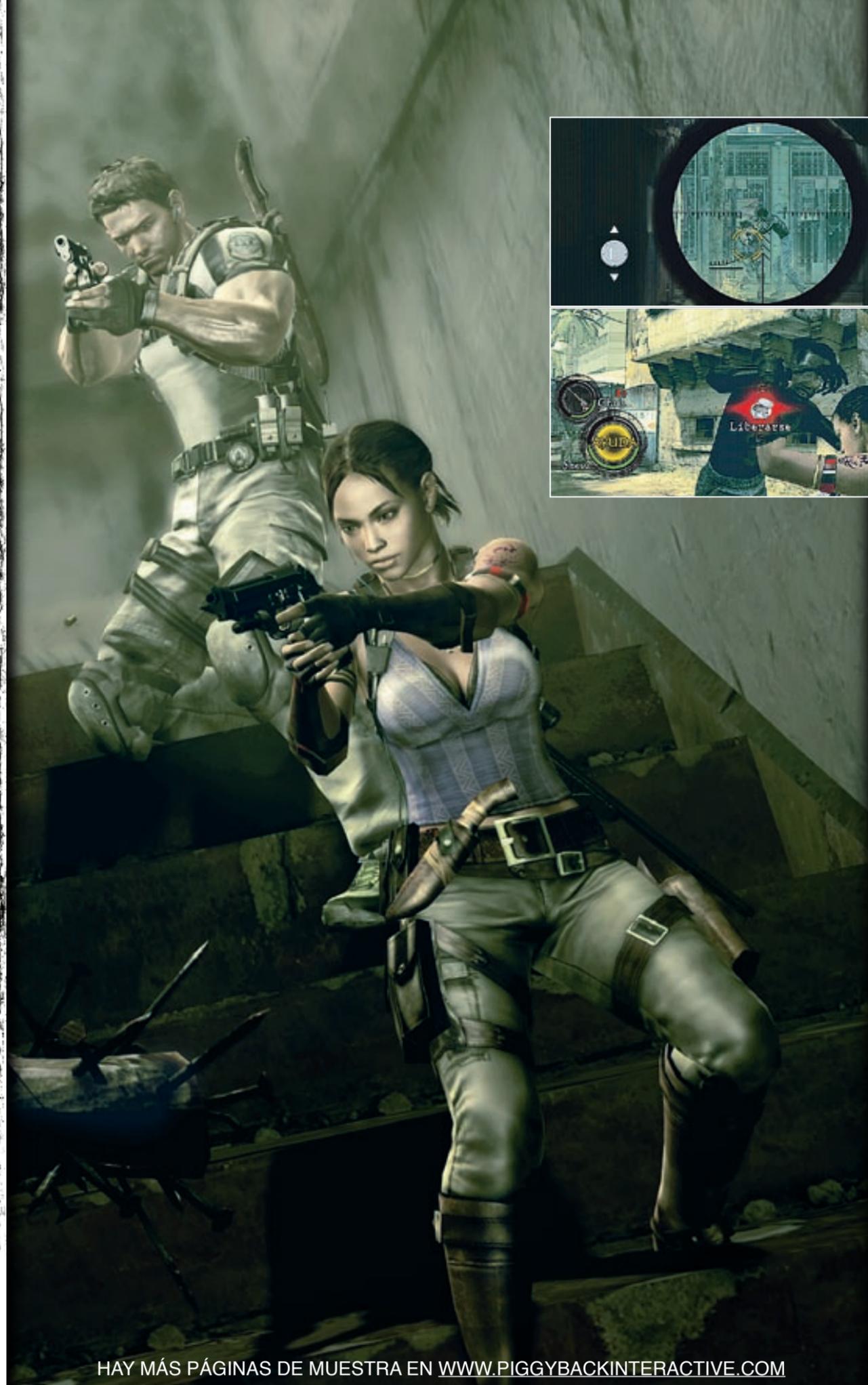


De hecho, los comentarios de Sheva están pensados para ayudarte y guiarte durante las partidas de un jugador, así que presta atención a todo lo que diga, especialmente cuando estés atascado en el juego.



Como Sheva cuenta con nueve espacios en su inventario, es inevitable que termines usándola como "mula de carga", para que lleve todos los objetos que te sobren hasta el final del capítulo. Aunque Sheva actuará inteligentemente e intentará no meterse en problemas, conviene que tengas cuidado con algunos de sus actos. No cogerá dinero o munición si tú mismo puedes hacerlo, pero sí se curará con objetos aunque tú también estés herido. Además, combinará hierbas verdes entre sí, sin esperar a que aparezca una roja, así que es mejor que seas tú el que se quede con las hierbas. No usará granadas ni colocará bombas de proximidad salvo si está en el modo Atacar, e incluso entonces procurará no arriesgarse demasiado. Pero sí que puede consumir mucha munición, así que conviene que se la raciones en los momentos de mayor escasez. De esta forma, también puedes obligarla a usar un arma en concreto. Otra forma es comprarle una porra eléctrica: en el modo Cubrir, Sheva la usará como arma predeterminada y se mantendrá siempre cerca de ti por si tienes que rescatarla o curarla. En los niveles de dificultad más elevados, también luchará sin armas para aturdir a algunos rivales.

Si te encuentras en una zona con muchos barriles explosivos, conviene que no te des munición o armas con perforación.



Cooperación en multijugador

En las partidas multijugador, los tesoros y el dinero aparecen por duplicado y se reparten entre los dos jugadores: ambos recibirán lo que recoja cada uno. Pero la munición, las armas, los objetos curativos y algunas rarezas solo se las quedará el que las encuentre. Por norma general, todo lo que ocupe un espacio de inventario solo podrá quedárselo un jugador. No hay necesidad de competir, aunque en ocasiones será inevitable.

El conocimiento es la mejor arma, así que intercambia información siempre que puedas. Avisa a tu compañero de todas las trampas, monstruos, francotiradores o cualquier otra amenaza en cuanto la detectes. Siempre debes estar preparado para sugerir una retirada o para pedir ayuda. El otro jugador puede no darse cuenta de que te queda poca salud, así que avísalo cuando estés malherido y no puedas seguir.

En la pantalla dividida, cada jugador tiene acceso al punto de vista del otro. Esto no es posible en las partidas en línea o de interconexión de sistemas, pero puedes conseguir algo parecido si usas el puntero láser de tu arma para seleccionar direcciones u objetos que puedan interesar al otro. Usa el mapa con la acción Buscar al compañero para seguirle la pista si os separáis.

Tenéis que encontrar una forma de usar conjuntamente vuestras armas y objetos. Una buena manera de desplegarse consiste en que Chris haga las funciones de tanque, poniéndose en cabeza y usando su escopeta y pistolas para disparar a corta distancia a los grupos enemigos. Por su parte, Sheva puede apoyar a su compañero con un rifle de francotirador y un rifle normal.

UN EJEMPLO DE COLABORACIÓN

Chris funciona como el tanque del equipo, dirigiendo la expedición y poniéndose en primera línea de fuego. Usa su escopeta para enfrentarse a las hordas de Majini y la pistola para liquidar a enemigos individuales y menos peligrosos. Es el primero que debe ponerse una armadura y coger objetos curativos, ya que puede que tenga que combinarlos o usarlos antes de que caigan en manos de Sheva.

Sheva es la artillería. Cubre las espaldas a Chris con su rifle de francotirador y lo avisa del peligro. También usa sus disparos de larga distancia para encargarse de los enemigos armados con proyectiles. Lleva un rifle para defenderse de los enemigos cercanos y para ayudar a Chris a liquidar a los grupos de atacantes. En el modo de cooperación, cuenta con granadas incendiarias que puede usar con la opción Equipamiento rápido: si Chris tiene que retirarse de una emboscada, puede avisar a Sheva para contraatacar.

Aunque este ejemplo es bastante práctico, puede dejar al jugador de apoyo indefenso ante las emboscadas, así que puedes introducir las variaciones personales y tácticas que se ajusten mejor a cada situación. Por ejemplo, los dos jugadores pueden usar armas de corto alcance, luchar juntos y ayudarse en batallas cuerpo a cuerpo contra las hordas de Majini.

Aquí te ofrecemos otras posibilidades para sacar el máximo partido a la libertad que te ofrece el juego en cooperación; ámate a probarlas.

- **Doble equipo:** si permanecéis juntos, podrás anular los placajes que el enemigo realice a tu compañero. También será más fácil realizar ataques cuerpo a cuerpo y movimientos finales, que pueden resultar devastadores sin necesidad de malgastar munición.
- **Cebo y anzuelo:** uno de los compañeros puede colocarse en lo alto de una torre de vigilancia o cualquier otra posición de ventaja desde la que poder retirarse, activar la aparición de enemigos o sacarlos de sus escondites.
- **Atacar desde dos flancos:** algunos enemigos llevan escudos con los que protegen sus puntos débiles. Un personaje puede atraer su atención mientras el otro le dispara por la espalda.

CÓMO JUGAR

RECORRIDO

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRAS

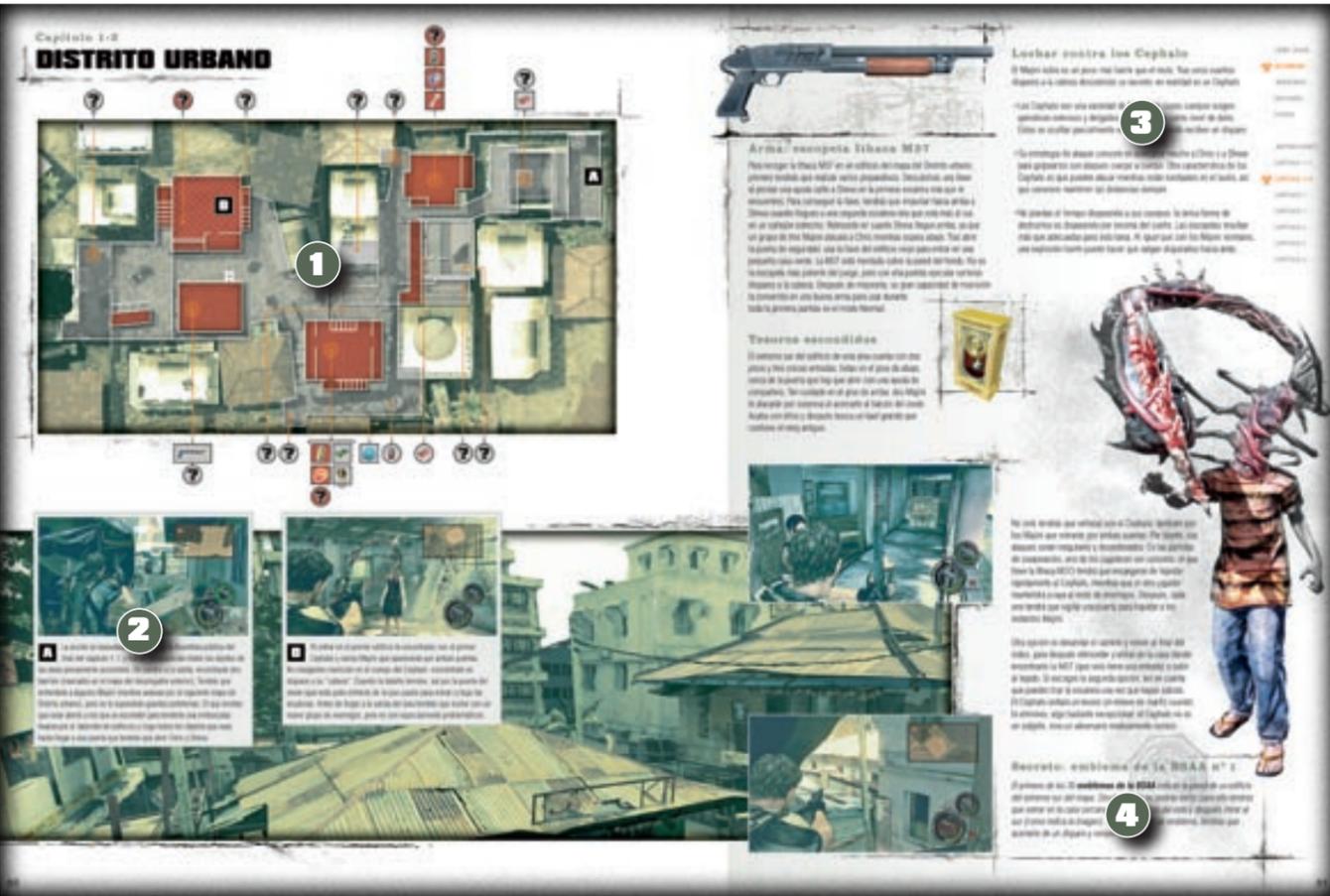
REGLAS BÁSICAS

MANUAL DE RES

SISTEMA DE COOPERACIÓN

INSTRUCCIONES

Este capítulo Recorrido ha sido creado para que te resulte muy sencillo usarlo. En él encontrarás toda la información y la ayuda que busques, sea cual sea tu nivel de habilidad. Antes de seguir leyendo, conviene que dediques unos segundos a familiarizarte con la estructura y los sistemas que se utilizan en esta sencilla guía ilustrada.



1 Páginas de la izquierda: mapas con anotaciones. En nuestros mapas encontrarás la ubicación de todos los objetos. Para conseguir un máximo de claridad, el norte siempre está "arriba". También usamos un sistema de colores para diferenciar los pisos de cada nivel. Es el siguiente:

P5	Blue
P4	Light Blue
P3	Light Green
P2	Light Yellow
P1 (planta principal)	White
B1	Light Green
B2	Light Yellow

Obviamente, este sistema de colores se usa también con los objetos. En otras palabras, el color del fondo de un objeto siempre será el mismo que el del nivel del piso en el que se encuentre.

2 Páginas de la izquierda: recorrido principal. El recorrido principal se compone de párrafos encabezados por letras que describen un área concreta del mapa y te proporcionan la información necesaria para llegar al área de salida. Cada entrada está cuidadosamente creada para ofrecerte el nivel de asistencia adecuado para el jugador medio que se enfrente a una primera partida. Los botones de las secuencias interactivas pueden variar en función del nivel de dificultad elegido, por lo que tan solo te avisamos del momento en que se producirán.

3 Páginas de la derecha: análisis, tácticas y puntos de interés. En cada mapa encontrarás detalles adicionales que incluyen desde estrategias alternativas a curiosidades útiles. Muchos de los comentarios y recomendaciones están pensados para cuando llegues al final del juego y quieras volver a jugar o cambiar de nivel de dificultad. Sin embargo, también se incluyen prácticos consejos y estrategias para las batallas más complicadas, especialmente los combates contra jefes.

4 Páginas de la derecha: objetos escondidos. En Resident Evil 5 hay dos tipos de objetos escondidos: los tesoros y los emblemas de la BSAA. Te descubrimos todos en secciones detalladas que te explican dónde (o cómo) encontrarlos. No es imprescindible recoger todos los emblemas en el momento; siempre puedes volver a por ellos más tarde. Pero los tesoros son tu fuente principal de ingresos para comprar mejoras de armas y objetos. Tu viaje será mucho más complicado si no te esfuerzas en encontrarlos.

CÓMO JUGAR

RECORRIDO

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRAS

INSTRUCCIONES

CAPÍTULO 1

CAPÍTULO 2

CAPÍTULO 3

CAPÍTULO 4

CAPÍTULO 5

CAPÍTULO 6

Leyenda del mapa

Muchos iconos de los mapas son perfectamente reconocibles y podrás identificarlos con facilidad. Si te encuentras con uno nuevo, revisa esta sección para saber de qué se trata.

En Resident Evil 5 hay numerosos contenedores que tendrás que romper para conseguir los objetos de su interior. Hay tres tipos de objetos: fijos, semialeatorios y aleatorios.

Objetos fijos: siempre aparecerán en los cuadrados que vienen señalados en nuestros mapas. Si te decimos que se trata de munición de revólver, eso es justamente lo que te encontrarás.

Objetos semialeatorios: aparecen en nuestros mapas en forma de icono dentro de un círculo. Es muy probable que obtengas estos objetos, pero pueden variar en función del equipamiento que lleves.

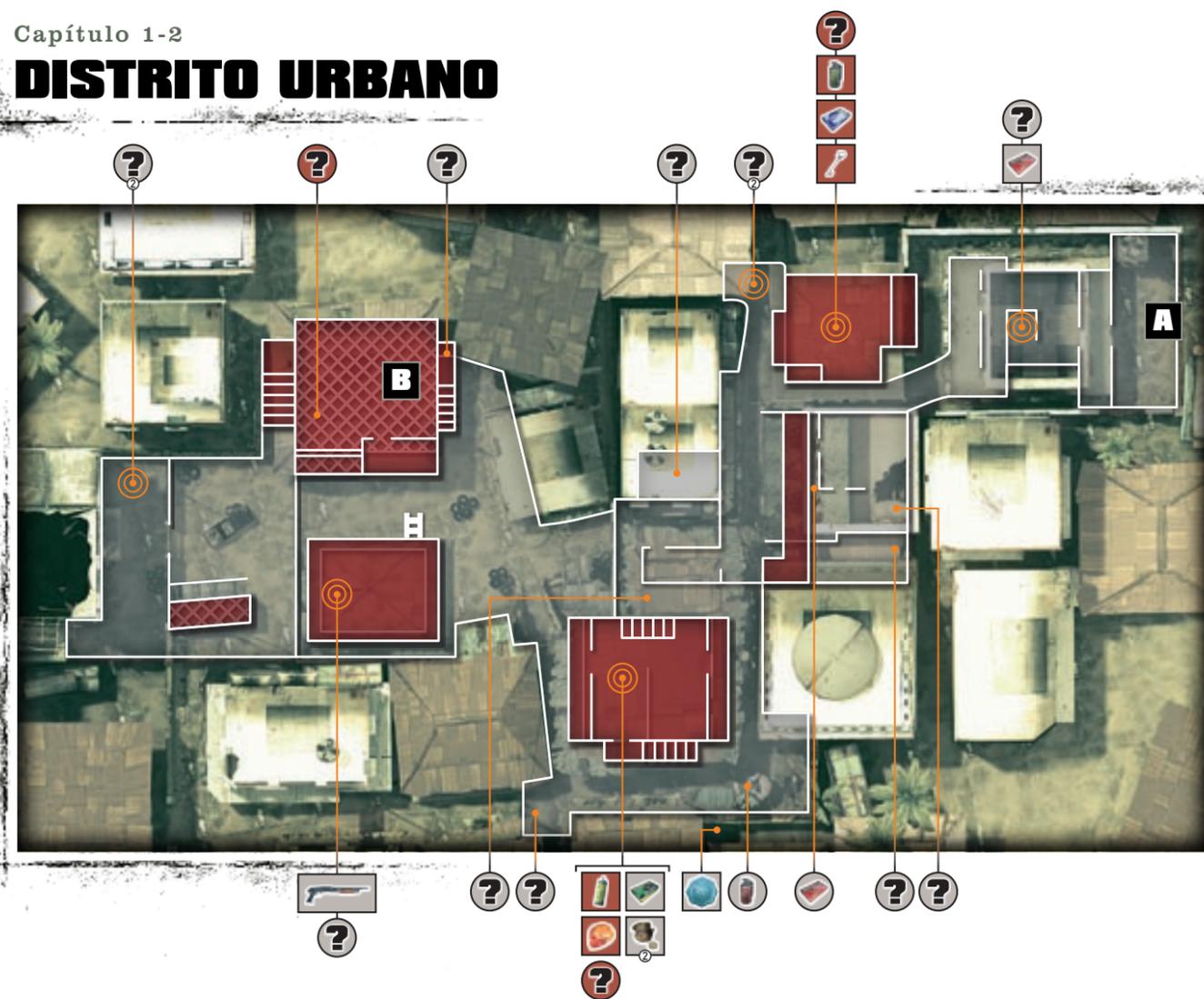
Objetos aleatorios: aparecen en los mapas como un signo de interrogación dentro de un círculo. Pueden tratarse de cualquier cosa, aunque lo más probable es que encuentres dinero o munición para armas normales.

En las áreas con muchos objetos que recoger, hemos agrupado los iconos y señalado su ubicación general con un puntero parecido a un radar para una mayor simpleza visual. Por el contrario, cuando se pueda señalar claramente la ubicación de un icono, usaremos un puntero más preciso. En la siguiente tabla podrás ver todos los iconos.

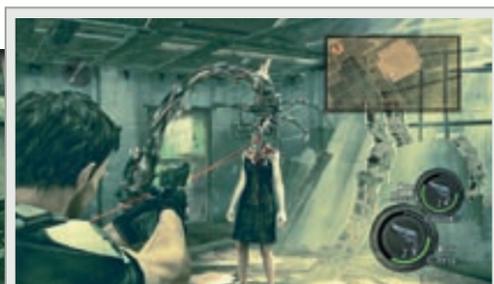
	Letra del recorrido		Huevo
	Objetos: puntero de ubicación exacta		M92F (pistola)
	Objetos: puntero de ubicación de grupo		Ithaca M37 (escopeta)
	Objeto explosivo (bidones de gasolina o transformadores)		M3 (escopeta)
	Escalera		Jail Breaker (escopeta)
	Torreta		VZ61 (ametralladora)
	Llaves		H&K MP5 (ametralladora)
	Oro		AK-74 (ametralladora)
	Tesoro		SIG 556 (ametralladora)
	Emblema de la BSAA		S75 (rifle)
	Objeto aleatorio		Dragunov SVD (rifle)
	Munición de revólver		H&K PSG-1 (rifle)
	Balas de escopeta		S&W M29 (magnum)
	Munición de ametralladora		L Hawk (magnum)
	Munición de rifle		Lanzacohetes
	Munición de magnum		Lanzallamas
	Granada de mano		Arma con puntero láser
	Granada incendiaria		Lanzagranadas
	Granada cegadora		Cargas explosivas
	Bomba de proximidad		Cargas eléctricas
	Hierba (verde)		Cargas ácidas
	Hierba (roja)		Cargas de nitrógeno
	Spray de primeros auxilios		Cargas incendiarias
			Cargas cegadoras



DISTRITO URBANO



A La acción se reanuda en el mapa de la Asamblea pública del final del capítulo 1-1, y habrán desaparecido todos los objetos de las áreas previamente accesibles. De camino a la salida, encontrarás dos barriles (marcados en el mapa del desplegable anterior). Tendrás que enfrentarte a algunos Majini mientras avanzas por el siguiente mapa (el Distrito urbano), pero no te supondrán grandes problemas. Sí que tendrás que estar atento a los que se esconden para tenderte una emboscada. Avanza por el laberinto de edificios y coge todos los objetos que veas, hasta llegar a una puerta que tendrán que abrir Chris y Sheva.



B Al entrar en el primer edificio te encontrarás con el primer Cephalo y varios Majini que aparecerán por ambas puertas. No malgastes munición en el cuerpo del Cephalo: concéntrate en disparar a su "cabeza". Cuando la batalla termine, sal por la puerta del oeste (que está justo enfrente de la que usaste para entrar) y baja las escaleras. Antes de llegar a la salida del área tendrás que luchar con un nuevo grupo de enemigos, pero no son especialmente problemáticos.

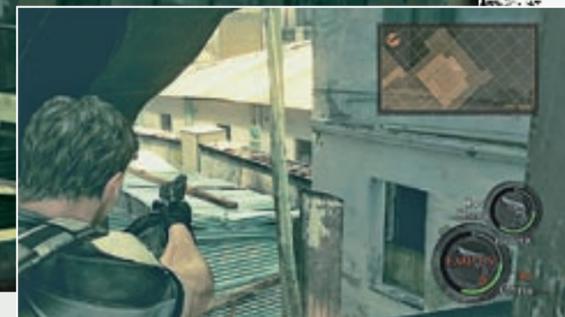


Arma: escopeta Ithaca M37

Para recoger la Ithaca M37 en un edificio del mapa del Distrito urbano, primero tendrás que realizar varios preparativos. Descubrirás una llave al prestar una ayuda salto a Sheva en la primera escalera rota que te encuentres. Para conseguir la llave, tendrás que impulsar hacia arriba a Sheva cuando llegues a una segunda escalera rota que está más al sur, en un callejón estrecho. Retrocede en cuanto Sheva llegue arriba, ya que un grupo de tres Majini atacará a Chris mientras espera abajo. Tras abrir la puerta de seguridad, usa la llave del edificio viejo para entrar en una pequeña casa verde. La M37 está montada sobre la pared del fondo. No es la escopeta más potente del juego, pero con ella podrás ejecutar certeros disparos a la cabeza. Después de mejorarla, su gran capacidad de munición la convertirá en una buena arma para usar durante toda la primera partida en el modo Normal.

Tesoros escondidos

El extremo sur del edificio de esta área cuenta con dos pisos y tres únicas entradas, todas en el piso de abajo, cerca de la puerta que hay que abrir con una ayuda de compañero. Ten cuidado en el piso de arriba: dos Majini te atacarán por sorpresa al acercarte al balcón del oeste. Acaba con ellos y después busca un baúl grande que contiene el reloj antiguo.



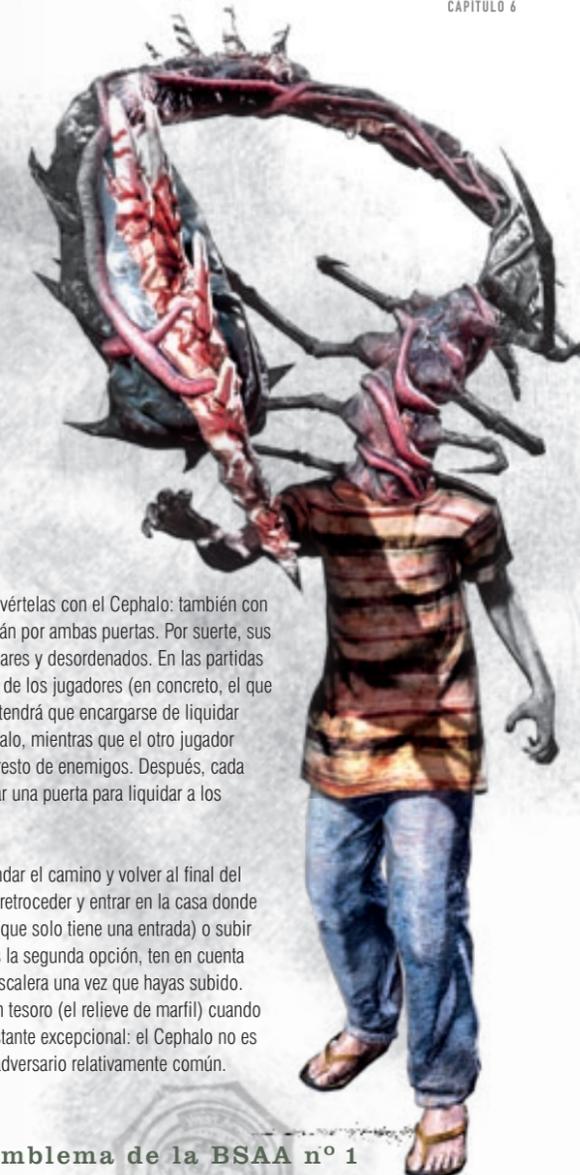
Luchar contra los Cephalo

El Majini rubio es un poco más fuerte que el resto. Tras unos cuantos disparos a la cabeza descubrirás su secreto: en realidad es un Cephalo.

- Los Cephalo son una variedad de Majini, de cuyos cuerpos surgen apéndices extensos y delgados cuando sufren cierto nivel de daño. Éstos se ocultan parcialmente en el cuerpo cuando reciben un disparo.

- Su estrategia de ataque consiste en acercarse mucho a Chris o a Sheva para golpearlos con ataques cuerpo a cuerpo. Otra característica de los Cephalo es que pueden atacar mientras están tumbados en el suelo, así que conviene mantener las distancias siempre.

- No pierdas el tiempo disparando a sus cuerpos: la única forma de destruirlos es disparando por encima del cuello. Las escopetas resultan más adecuadas para esta tarea. Al igual que con los Majini normales, una explosión fuerte puede hacer que salgan disparados hacia atrás.



No solo tendrás que vértelas con el Cephalo; también con los Majini que entrarán por ambas puertas. Por suerte, sus ataques serán irregulares y desordenados. En las partidas de cooperación, uno de los jugadores (en concreto, el que lleve la Ithaca M37) tendrá que encargarse de liquidar rápidamente al Cephalo, mientras que el otro jugador mantendrá a raya al resto de enemigos. Después, cada uno tendrá que vigilar una puerta para liquidar a los restantes Majini.

Otra opción es desandar el camino y volver al final del vídeo, para después retroceder y entrar en la casa donde encontraste la M37 (que solo tiene una entrada) o subir al tejado. Si escoges la segunda opción, ten en cuenta que puedes tirar la escalera una vez que hayas subido. El Cephalo soltará un tesoro (el relieve de marfil) cuando lo elimines, algo bastante excepcional: el Cephalo no es un subje, sino un adversario relativamente común.

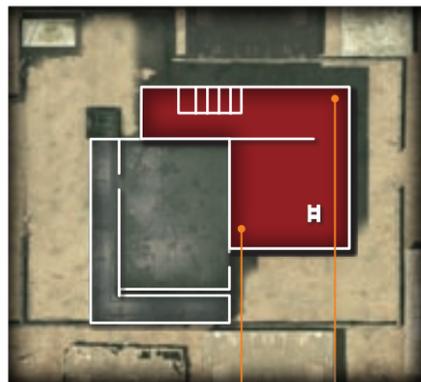
Secreto: emblema de la BSAA nº 1

El primero de los 30 emblemas de la BSAA está en la pared de un edificio del extremo sur del mapa. Desde la calle no podrás verlo: para ello tendrás que entrar en la casa cercana, llegar al balcón del este y después mirar al sur (como indica la imagen). Para conseguir un emblema, tendrás que acertarlo de un disparo y romperlo.

EDIFICIO ABANDONADO



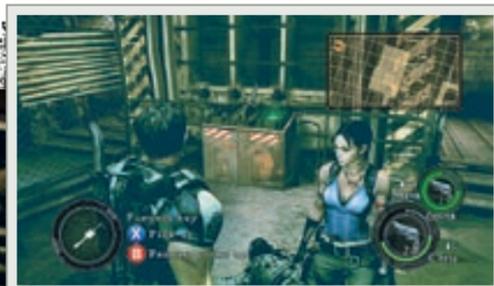
P1



P2



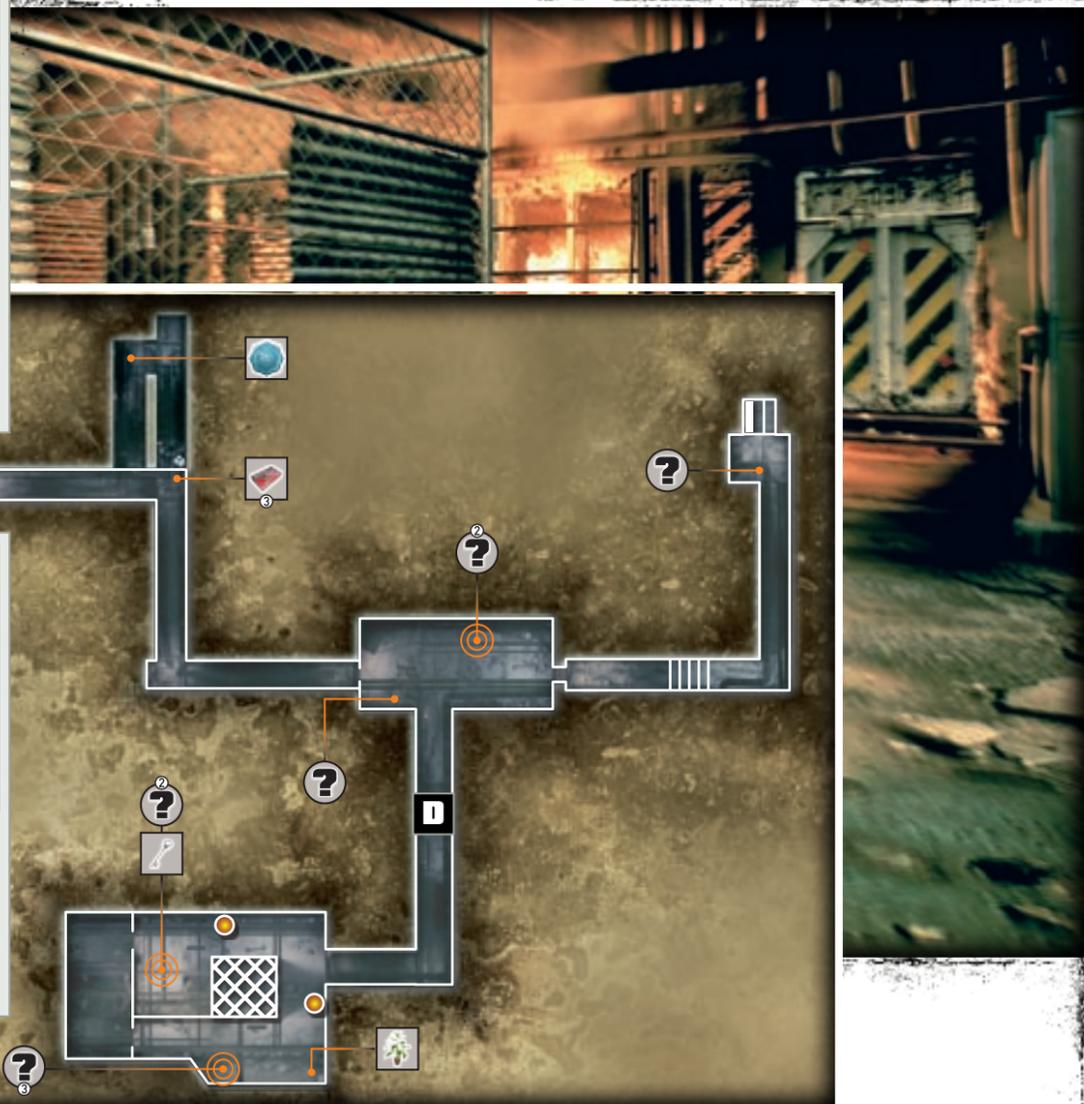
P3



C Sube a todas las plantas hasta llegar al piso de arriba; allí podrás disfrutar de un breve momento de paz antes de que estalle la tormenta. Cuando estés listo, entra en el ascensor. Hay un emblema de la BSAA escondido en esta área, así como un baúl que contiene una suma nada desdierable de monedas, justo a la izquierda de la puerta de la acción del compañero. Cuando el ascensor llegue al sótano, avanza por el pasillo y toma el primer giro a la izquierda. Coge la llave del horno que está debajo de un cadáver cercano a la consola de control, y después dedica unos segundos a familiarizarte con la estructura de la sala antes de desandar el camino.



D Hay varias formas de vencer a Uroboros, pero la más sencilla es asarlo en el horno. Desanda rápidamente el pasillo y toma el camino de la izquierda cuando llegues a la habitación. En cuanto entre el monstruo, corre hacia el horno y activa la consola de control que está al otro lado. Cuanto más rápido seas, mejor: hay un ligero intervalo entre que muevas la palanca y se cierren las puertas, así que es mejor tirar de la palanca justo antes de que Uroboros entre por el otro lado.



INSTALACIONES DEL HORNO



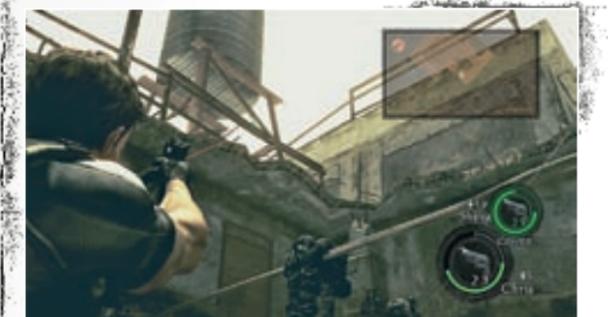
Uroboros: estrategias alternativas

También puedes liquidar a Uroboros con armas convencionales, acción por la que obtendrás una pequeña recompensa. Sin embargo, lo más aconsejable es que no malgastes munición durante la primera partida. Disparar a los "bultos" de sus dos brazos con una escopeta mejorada (o mejor aún, con la ayuda de bidones explosivos) dejará a la criatura en un estado inactivo. Entonces podrás dispararle desde cerca o lanzar una granada incendiaria a su informe masa. Si matas a Uroboros de esta forma, soltará un anillo de oro valorado en 5.000 ₪.

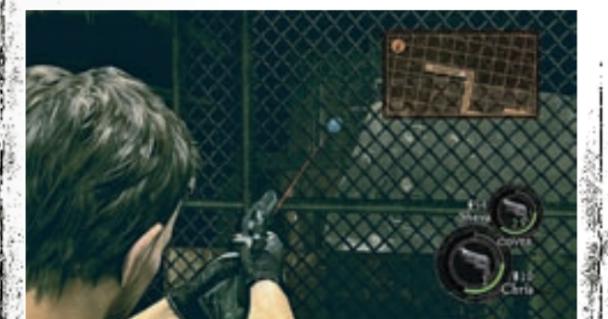
Si no quieres perder el tiempo o aspiras a la perfección de una clasificación S, puedes matar a Uroboros con un solo disparo de lanzacohetes nada más empezar el combate, incluso en el modo Veterano.

Secreto: emblemas de la BSAA

Edificio abandonado (nº 2): en cuanto llegues a lo alto de la escalera de madera, gírate inmediatamente y mira hacia arriba. El emblema está sabiamente escondido en las vigas de apoyo que están detrás del tanque metálico.



Instalaciones del horno (nº 3): tras recoger la munición de la maleta que está justo antes de la salida, avanza unos pasos en dirección al ascensor y después gírate para ver a través de la valla de alambre que está a tu derecha. El emblema está en una pared al final del pasillo del otro lado.



Uroboros: ataques y comportamiento

- Si Uroboros te agarra, agita **Q** para escapar. Tu compañero también puede ayudarte.
- Puede embestir rápidamente en línea recta, acción que suele venir precedida de una postura en la que mira hacia arriba. Si te quedas atrapado, puedes intentar una acción evasiva: pulsar el botón que aparezca en pantalla. Si no consigues esquivarlo, te agarrará, y podrás usar la misma maniobra de escape.
- En ocasiones, Uroboros suelta o lanza partes de su cuerpo o trozos de chatarra amorfos que pueden causar pequeños daños si tú o tu compañero los tocáis (y aturdirlos ligeramente o lanzarlos hacia atrás).
- A veces, Uroboros se "teletransporta" de un punto a otro (y desaparecerá temporalmente del minimapa mientras esto ocurre), aunque dispondrás de bastante tiempo para reaccionar. Si notas que comienza a reaparecer en una posición cercana a la tuya, no te hará ningún mal salir huyendo.

Uroboros: usar el horno

Encerrar a Uroboros en el horno es la forma más efectiva y sencilla de destruirlo. Es suficiente en el modo Normal, pero si juegas en el modo Veterano tendrás que repetir el proceso una segunda vez para rematarlo. El problema es que hay un intervalo un tanto insufrible entre que tiras de la palanca y las puertas se cierran. Si Uroboros logra escapar antes de que las puertas se cierren, te quedarás atrapado en una sección del mapa muy estrecha y con forma de U, y también tendrás que esperar un buen rato a que el control de la consola pueda volver a activarse. Escucharás un tenue pero inconfundible efecto de sonido cuando esté listo; también se encenderá una luz verde junto a la palanca.

Técnicamente, atraer a Uroboros al horno es mucho más sencillo en las partidas de cooperación, ya que un jugador puede hacer de cebo y el otro activar la consola. En las partidas de un jugador, también tendrás la opción de acercarte a la palanca y ordenar a Sheva que se coloque en ese lugar (**Q**/**E**). Al volver a pulsar el mismo botón, Chris dará a Sheva el aviso de que tire de la palanca. Esto puede resultar un tanto complicado, así que la mejor solución es derribar uno de los dos bidones explosivos. Guía al monstruo hacia el contenedor y éste se quedará pegado a su cuerpo. Atráelo hacia ti mientras esperas en el interior del horno. Cuando cruce el umbral de una de las puertas, dispara al bidón para que tu adversario quede temporalmente convertido en una masa burbujeante y retorcida. Corre entonces hacia el exterior y tira de la palanca.

Capítulo 1-2: informe

Podrás comprar la VZ61 y la Ithaca M37 antes de comenzar el capítulo 2-1 si todavía no las tienes, pero la gran noticia es la aparición del chaleco de combate. No es barato (10.000 ₪) y probablemente se salga de tu presupuesto. Sirve para reducir el daño de los impactos físicos, pero tiene el inconveniente de ocupar un espacio activo de tu inventario. Si no conseguiste la Ithaca M37, vuelve a jugar en el capítulo 1-2 para hacerte con ella o compra una por 2.000 ₪. Sin una escopeta te será difícil sobrevivir a los desafíos que te esperan, y es más que probable que tengas que realizar esfuerzos titánicos si no cuentas con su ayuda.



ARMAS

Los fabricantes de armas no suelen explicar en sus manuales de instrucciones. Como además gran parte de tu equipamiento lo encontrarás durante una misión, las especificaciones técnicas y los informes de entrenamiento de la BSAA son necesariamente breves. Esta sección suplirá estas carencias con mucha información sobre el uso, el mantenimiento y las mejoras de tu arsenal.

Para poder comprender perfectamente las tablas de armas, tendrás que familiarizarte con los siguientes conceptos.

Potencia

Es el valor numérico del daño total que puede causar un arma con cada bala o explosión. Es importante tener en cuenta la cadencia de tiro del arma cuando se valora la potencia. Las ametralladoras suelen tener una potencia baja, pero realizan varios disparos en rápida sucesión para provocar más daño.

Daño de perforación

Las armas con atributo de perforación disparan balas que pueden atravesar su blanco y superar la reducción de daño de muchas protecciones naturales o chalecos (salvo las corazas duras y las armaduras metálicas). Además, tras atravesar el blanco, la bala seguirá su trayectoria sin detenerse y, por tanto, podrá hacer daño a otros blancos. Es la gran ventaja de usar un arma de perforación contra varios enemigos alineados: puedes aprovecharla para mantener a raya a un grupo de adversarios que estén juntos, por ejemplo, en un pasillo estrecho. También puedes hacer estallar barriles explosivos y activar trampas después de atravesar el cuerpo de un enemigo. Algunos tipos de armas poseen un grado de perforación automático: tanto el magnum como el rifle poseen balas con suficiente fuerza para ello. Conseguir dos o más muertes gracias a una única bala puede ser un reto de lo más estimulante.

% crítico

Este efecto se aplica específicamente a las armas que se utilizan para combatir a los enemigos humanoides Majini: hay un porcentaje de posibilidades de que un disparo a la cabeza provoque una muerte instantánea, sin tener en cuenta el daño causado. Verás al Majini sin cabeza agonizando, y al parásito que lo controla sobresalir visiblemente del cuello. Tu compañero controlado por la IA puede incluso ayudarte a disparar en las partidas de un jugador. Mejorar el % crítico de un arma aumentará en gran medida esta probabilidad (en un 12,5% por cada estrella de la mejora). En los niveles de dificultad más elevados, la habilidad de conseguir una muerte instantánea mejorará considerablemente tus posibilidades de sobrevivir.

Alcance

Esta mejora es para las escopetas y aumenta el alcance del arma. Al aumentar el cono de daño, podrás disparar a tus enemigos desde más lejos y eliminar a más rivales a la vez.

Mira telescópica

Al usar armas de largo alcance, la visión del jugador entrará en el modo de mira telescópica. Podrás alejar o acercar la vista con . Este atributo controla el grado de magnificación de la mira, y en algunos casos puede mejorarse.

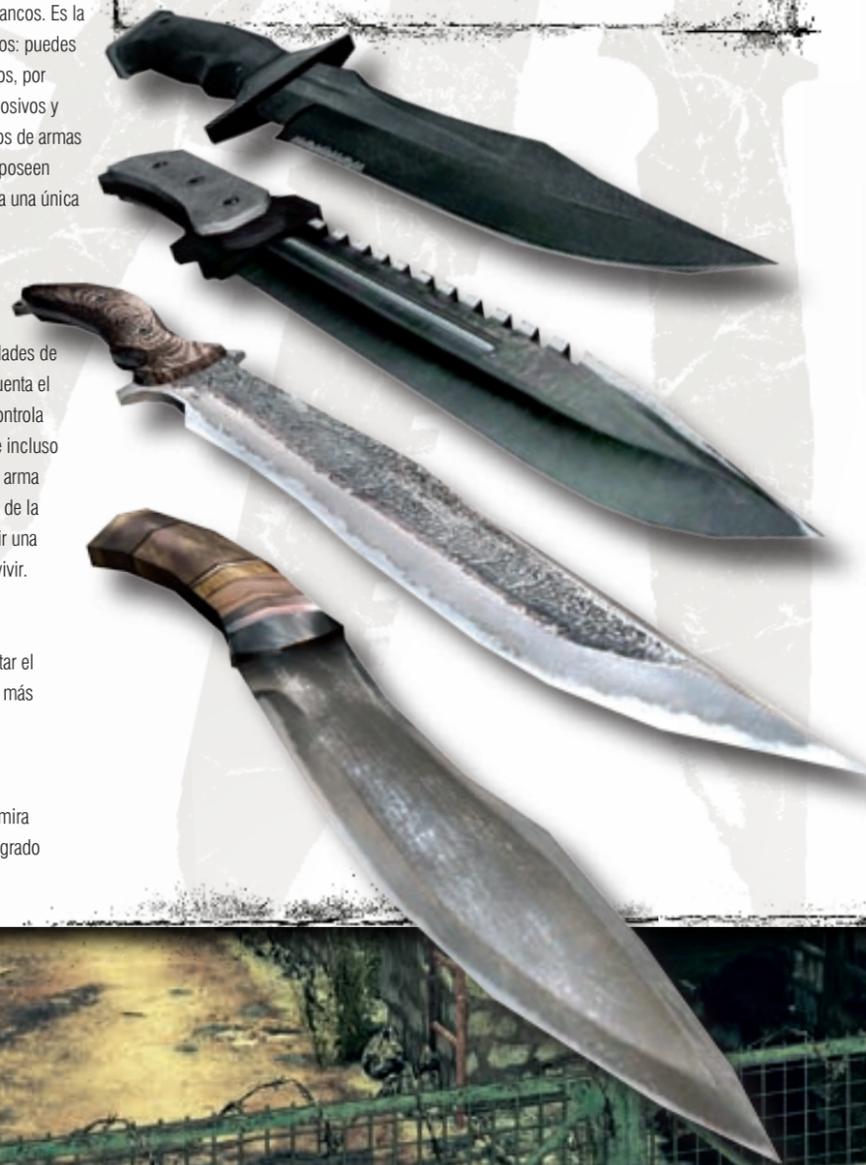
Semiautomática

Los rifles con función semiautomática pueden tener otra bala lista en la recámara, sin necesidad de recargarlos manualmente. De esta forma, el francotirador podrá mantener su línea de visión sobre un blanco por medio de la mira telescópica, y seguir disparando hasta que se agote la capacidad del cargador; algo que no podría hacer si tuviese que recargar el arma.

El cuchillo

El cuchillo se utiliza principalmente para abrir contenedores o como parte de una ayuda de compañero. Es preferible no usarlo como arma de combate, aunque puede sacarte de más de un apuro como último recurso, si de pronto te quedas sin munición y un Majini está a punto de engullir tu cabeza. En las partidas de cooperación, los dos jugadores pueden intentar sacar partido al tiempo de retroceso de un golpe de cuchillo: si ambos acuchillan por turnos a un Majini, éste no podrá escapar ni defenderse y, además, se podrán ejecutar más ataques sin armas y encadenados.

Si eres atrevido, puedes usar el cuchillo para intentar desviar lanzamientos de armas, lanzas o incluso ballestas. Si puedes acercarte a un Majini molotov, acuchillalo varias veces para que deje de atacarte.



Pistolas

Una pistola automática es un arma estupenda para enfrentarte a los Majini, activar interruptores, provocar explosiones o simplemente cargarte a unas cuantas ratas para ganar algo de dinero. Es eficaz a media distancia si tu puntería es buena.

Además, su munición es muy abundante, otro motivo para usarla durante todo el juego. Su extenso potencial de mejoras debería hacerte cambiar de opinión: las pistolas pueden ser algo más que una segunda opción.

M92F

Características		Predeterminado													
Potencia	Valor	150	170	190	210	230	250								
	Precio	-	2.000 ₺	3.000 ₺	4.000 ₺	5.000 ₺	6.000 ₺								
Vel. Recarga	Valor	1,70	1,62	1,53	1,36										
	Precio	-	1.500 ₺	2.000 ₺	2.500 ₺										
Capacidad	Valor	10	13	16	20	25	30	33	37	40	45	50	60	70	100
	Precio	-	500 ₺	500 ₺	500 ₺	500 ₺	1.000 ₺	1.000 ₺	1.000 ₺	2.000 ₺	2.000 ₺	4.000 ₺	5.000 ₺	5.000 ₺	12.000 ₺
% crítico	Valor	1	2	3	4										
	Precio	-	3.000 ₺	8.000 ₺	13.000 ₺										

- Tu pistola inicial se aprovecha de que cuenta con numerosas mejoras de capacidad baratas y generosas, así terminará ocupando dos espacios en tu inventario.
- La mayor ventaja de la M92F son sus 3 estrellas de mejoras de % crítico. Compra cada mejora en cuanto puedas permitirte y céntrate en los disparos a la cabeza: una muerte instantánea te ahorrará balas, tiempo y daños. ¡Es de esperar que tengas buena puntería!
- Mejorar al máximo esta pistola desbloqueará una nueva arma; una buena razón para hacerlo (además de para completar el juego al 100%).



H&K P8

Características		Predeterminado							
Potencia	Valor	140	160	180	200	220	240	260	300
	Precio	-	2.000 ₺	2.000 ₺	3.000 ₺	4.000 ₺	4.000 ₺	5.000 ₺	6.000 ₺
Vel. Recarga	Valor	1,53	1,36	1,19	1,11	1,02	0,85		
	Precio	-	2.000 ₺	3.000 ₺	3.000 ₺	3.000 ₺	7.000 ₺		
Capacidad	Valor	9	11	13	15	17	19	21	25
	Precio	-	500 ₺	500 ₺	1.000 ₺	2.000 ₺	2.000 ₺	3.000 ₺	5.000 ₺
Perforación	Valor	2	3	4	5				
	Precio	-	5.000 ₺	9.000 ₺	12.000 ₺				

- Su escasa potencia inicial terminará superando la de la M92F, pero eso no es lo más destacable. Enseguida podrás mejorar considerablemente el atributo de perforación de esta arma. Esta opción hace de la H&K P8 una taladradora de armaduras ligeras y también te ayudará a mantener a raya a los enemigos, si tu compañero te respalda con una escopeta. La táctica consiste en atravesar a 2 ó 3 Majini alineados con una sola bala para dejarlos aturdidos a la vez.
- No es un arma especialmente interesante si no está mejorada del todo, así que espera a que te puedas permitir las mejoras de potencia y perforación, que rondan los 50.000 ₺.



GALERÍA DE DISEÑOS



Asamblea pública



Poblado de chabolas

