

Guía de Resident Evil 2 (Leon):

Introducción:

“En medio del brote del T-virus en Raccoon City, Claire y Sherry consiguieron escapar de la ciudad. Pero quedaba otro superviviente del departamento de policía: Leon S. Kennedy.”

Al comenzar el juego se podrá ver una cinemática de Leon dirigiéndose a la ciudad y su encuentro con la pesadilla de la infección en Raccoon City y como logra escapar con Claire a la comisaría donde sus caminos se separan por un accidente y una explosión.

Aparcamiento de la comisaría:

Ahora comienzas el juego, solamente con una pistola Heckler & Koch VP70, un cuchillo y un encendedor y te encontrarás en una calle rodeado de siete zombis. Avanza por la calle y recoge el EX File: registro de un mercenario (sólo en la versión de Nintendo 64) que se encuentra encima de un carrito de hot dogs. Esquiva a los zombis y entra por la puerta al final de la calle, llegarás al aparcamiento de la comisaría. Habrán otros tres zombis, ve hacia la derecha hasta una cabina y recoge la llave de cabina encima de la mesa y regresa al otro lado hasta la puerta cerrada que lleva a otra cabina usando la llave y descártala. Dentro habrá una máquina de escribir con cinta de tinta y munición de pistola que podrás recoger. Sal de la cabina por la otra puerta y llegarás al patio, aquí habrá otros cuatro zombis, intenta esquivarlos y llega hasta las escaleras metálicas. Al subir las escaleras, llegarás al tejado de la comisaría y verás una cinemática de un policía intentando ser rescatado por un helicóptero, pero unos zombis atacan al policía y este accidentalmente dispara al piloto y el helicóptero se estrella en el tejado matando a todos. Avanza hasta que llegues a la puerta que lleva al interior de la comisaría.

La comisaría:

Al entrar avanza por el pasillo, verás un cadáver de un policía y varios cuervos. Examina el cadáver y encontrarás munición de pistola, esquiva los cuervos y abre la primera puerta que encuentres y cruza por ella. Llegarás a unas escaleras en el exterior donde encontrarás 3 hierbas verdes, recógelas y cruza por la puerta de abajo, entrarás en la oficina este y verás otro cadáver, al examinarlo encontrarás más munición de pistola. En la oficina habrá cuatro zombis, elimínalos y recoge la manivela válvula en una de las estanterías. Dentro de una

pequeña oficina abierta, encontrarás una caja fuerte cuya combinación es la misma que se utilizó con Claire, 2236 (en la versión de Nintendo 64 la clave cambia a 4542). Al abrirla encontrarás munición de escopeta y el mapa de la comisaría. Encima del escritorio encontrarás munición de pistola y detrás del escritorio habrá 2 hierbas verdes. Regresa por donde llegaste y vuelve al tejado. En el tejado utiliza la manivela válvula en el sistema de agua en un pequeño pasillo cercado al lado de la puerta del tejado, esto hará que caiga agua sobre el helicóptero y el incendio sea apagado. Examina el helicóptero y hallarás munición de pistola.

Ahora regresa al pasillo con los cuervos y al abrir la puerta aparecerá una cinemática donde un helicóptero arroja un contenedor sobre la comisaría que contiene una extraña criatura. Al entrar al pasillo, el techo colapsará y no se podrá volver al tejado, avanza por el pasillo y verás una criatura de gran tamaño llamada Tyrant T-103. Enfrentar al tyrant es opcional, puedes evadirlo o derribarlo temporalmente. Si decides atacarlo, hazlo a distancia y evita sus golpes, cuando reciba suficiente daño caerá al suelo y dejará munición de pistola si examinas su cuerpo. Sal del pasillo con los cuervos por la puerta opuesta a la que lleva a las escaleras metálicas. Si derribaste al tyrant aparecerá una pequeña escena donde este se levanta recuperándose del daño, aunque si regresas, este ya no estará ahí. Entrarás en otro pasillo donde habrá dos lickers, evítalos de momento y cruza la puerta más cercana que te llevará a la oficina de la secretaria, dentro habrá un baúl de objetos, una máquina de escribir con cinta de tinta, munición de pistola, una llave pequeña y un archivo diario A del secretario. Cruza por la otra puerta de la oficina y llegarás a un pasillo en el segundo piso del vestíbulo de la comisaría. Avanza por el pasillo y elimina a los zombis que se encuentran ahí y recoge la medalla del unicornio de la pared y ve hacia la parte central del pasillo y activa las escaleras de emergencia para bajar al primer piso.

Baja por las escaleras y encontrarás una máquina de escribir con cinta de tinta y una escopeta. Recoge la escopeta y utiliza la medalla unicornio en la fuente al centro del vestíbulo, la fuente se moverá y dejará caer la llave de picas. Recógela y sal por la puerta principal del vestíbulo, ya que las otras puertas se encuentran cerradas electrónicamente.

Nota: Si no recogiste ningún objeto durante el viaje a la comisaría utilizando a Claire en la partida anterior, encontrarás debajo de las escaleras de la comisaría al zombi de Brad Vickers, este es mucho más resistente que un zombi normal, ya que lleva un chaleco anti-balas, si lo matas dejará una llave especial que sirve para cambiarte de ropa en la taquilla del cuarto oscuro.

En el exterior podrás encontrar una hierba verde en unos maceteros en la parte izquierda de la entrada y al bajar las escaleras encontrarás un EX File: nota de Brad (sólo en la versión de Nintendo 64) en el pasillo debajo de la entrada. Ahora regresa a la oficina de la secretaria y ve al pasillo con los lickers, utiliza la escopeta para eliminarlos fácilmente y cruza la puerta al final del pasillo y llegarás al almacén, dentro encontrarás munición de escopeta en una de las cajas de cartón y en la vasija gris encontrarás cinta de tinta. Cerca del busto de la pared, encontrarás la tarjeta llave azul encima de una caja, recógela y sal del almacén, aunque al intentar salir, del techo caerá un licker que deberás eliminar o evadir. Con la tarjeta llave azul, regresa al vestíbulo y úsala en la computadora para desbloquear las puertas cerradas.

Explorando la comisaría:

Una vez abierta las puertas, ve por la puerta doble cerca de la fuente del vestíbulo. Entrarás en la sala de espera, dentro habrá 3 zombis. En una banca encontrarás el archivo memorándum de la policía y en una pequeña mesa cerrada con llave habrá munición de pistola, la cual podrás sacar utilizando la llave pequeña. Avanza hacia la otra puerta de la sala y ve al pasillo siguiente, en el cadáver en mitad del pasillo encontrarás munición de pistola. Abre la puerta del pasillo utilizando la llave de picas y descártala, si cruzas la puerta entrarás en el cuarto de archivos donde encontrarás el informe de la patrulla en la estantería y un spray de primeros auxilios encima de otra estantería al cual podrás obtenerlo al empujar y utilizar la pequeña escalera dentro del cuarto. Sal del cuarto y avanza por el pasillo principal, encontrarás una hierba verde al lado de unas cajas. Al cruzar la puerta llegarás a otro pasillo, avanza y desde las ventanas entrarán 2 zombis, elimínalos y ve por las puertas dobles en mitad del pasillo. Entrarás en la sala de juntas, encima de una mesa cerca de la pizarra encontrarás el archivo informe de operación 1 y en la habitación trasera deberás utilizar el encendedor en la chimenea, al hacerlo obtendrás una joya roja. Vuelve al pasillo y continúa avanzando hasta que llegues a la próxima puerta, llegarás a otro pasillo. Ve a la puerta debajo de la escalera, entrarás en el cuarto oscuro, en la estantería encontrarás munición de pistola y en el escritorio cinta de tinta y el archivo informe de operación 2, además de una máquina de escribir y un baúl de objetos.

Nota: Si conseguiste la llave especial de Brad, podrás usarla para abrir la taquilla cerrada y obtener dos trajes alternativos para Leon que le permitirán disparar la pistola más rápidamente y con una sola mano.

Sal del cuarto y sube por las escaleras, al llegar al segundo piso avanza por el pasillo y encontrarás unas estatuas de piedra. Este es un puzzle, para resolverlo tienes que conseguir que las estatuas laterales miren a la que está sosteniendo la joya, y para ello debes empujarlas. Coloca la estatua gris sobre el cuadrado del suelo que hay a la izquierda de la estatua grande y luego haz lo propio con la estatua roja, pero a ésta colócala en el que hay a la derecha de la estatua grande. Al realizarlo correctamente, de la estatua grande caerá la joya roja, tómala y también podrás encontrar munición de pistola detrás de la estatua grande. Continúa por la puerta al lado de las estatuas, ya que la otra puerta del pasillo se encontrará bloqueada. Llegarás a otro pasillo donde habrán cinco zombis, elimínalos y entra en la oficina de S.T.A.R.S. En la mesa de Chris encontrarás su diario, en el escritorio de Wesker podrás encontrar la película D si examinas el escritorio unas 50 veces y detrás del escritorio encontrarás munición de pistola y en el escritorio de Rebecca encontrarás un archivo EX File: informe de Rebecca (sólo en la versión de Nintendo 64). En el armario encontrarás la magnum. Sal de la oficina y continúa por el pasillo hasta la siguiente puerta, entrarás en el salón y verás una escena donde Leon encuentra una pequeña niña que huye por el agujero de una puerta. Después de la escena, recoge el objeto que la niña dejó, la llave de rombos y examina la taquilla de aseos y encontrarás munición de escopeta. Al regresar por el pasillo ocurrirá otra escena donde aparece Claire. Leon le dará a Claire una radio para comunicarse. Avanza por el pasillo de la derecha, verás una pequeña mesa cerrada con llave y que podrás abrir con una llave pequeña.

Ve por la puerta y llegarás a la biblioteca. Al avanzar ocurrirá una escena donde varios zombis entran a la comisaría por las ventanas rotas. En este lugar deberás resolver otro puzzle, primero sube las escaleras y ve hasta el final, verás una puerta, pero de momento no debes ir por ella, sigue avanzando hasta que el suelo se rompa y Leon caerá en una zona oculta de la biblioteca donde verás una placa que muestra la ubicación correcta de las estanterías, avanza y pulsa el botón de la pared para activar las estanterías. Para mover las estanterías debes pulsar los botones en cada una y para resolver el puzzle debes mover la primera estantería de la izquierda hacia la derecha y hacer lo mismo con la segunda estantería, de esta forma la placa de la zona oculta se abrirá y encontrarás el enchufe Alfí, recógelo y también toma la hierba roja en una mesa pequeña y sal por la puerta doble.

Volverás al segundo piso del vestíbulo, ahora con las 2 joyas rojas, ve al almacén donde se encuentra los bustos en la pared cerca del helicóptero estrellado y utiliza ambas joyas en los 2 bustos, al hacerlo completará otro puzzle y la estatua del medio se abrirá revelando el enchufe Rey, recógelo y sal del almacén. Ahora con la llave de rombos vuelve al primer piso del vestíbulo y ve por la puerta a la izquierda de la entrada principal. Entrarás en un pasillo donde habrán unos seis zombis, elimínalos y avanza por el pasillo, encontrarás una hierba verde cerca de unas máquinas de refrescos, ve por la derecha por el pasillo hasta llegar a la puerta y cruza por ella. Entrarás en otro pasillo, continúa avanzando y encontrarás 3 puertas, ve por la puerta del medio, entrarás en el cuarto de observación, dentro habrá un licker colgado del techo, así que con cuidado y solamente caminando ve al librero de la izquierda y encontrarás munición de pistola, recógela y sal del cuarto. Afuera en el pasillo encontrarás una hierba roja, tómala y ve a la puerta metálica y ábrela usando la llave de rombos, ya que la puerta verde al final del pasillo estará cerrada con llave. Entrarás en el cuarto de interrogación. Recoge el enchufe Torre en la estantería, también verás un spray de primeros auxilios en la mesa, pero si lo recoges, entrará un licker por el espejo. Sal del cuarto y regresa al pasillo donde se encuentra el cuarto oscuro en el primer piso. Al llegar al pasillo, ve por la derecha y abre la puerta cerrada con la llave de rombos y descártala. Entrarás en el cuarto de archivos, examina los casilleros y encontrarás la película B y munición de escopeta. Avanza por la otra puerta y llegarás a la oficina oeste, dentro habrán 5 zombis, uno de ellos será el oficial Marvin Branagh si es que Claire no lo eliminó en su partida. Elimina a los zombis y recoge la hierba verde cerca de la puerta, en la pequeña oficina encontrarás la llave de corazones y en el escritorio de atención cerca de las taquillas encontrarás una llave pequeña, la cual puedes usar para abrir el cajón cerrado en el salón del segundo piso y obtener la pieza pistola para mejorar la VP70 y añadirle una culata y la posibilidad de disparo en ráfaga. En la taquilla encontrarás munición de pistola y en un escritorio estará el archivo memo a Leon. Sal de la oficina por la puerta cerca de las taquillas y volverás al primer piso del vestíbulo.

Sótano de la comisaría:

Ahora con la llave de corazones, regresa a la oficina este en el primer piso, al llegar habrán unos cuatro zombis merodeando, elimínalos o esquiválos y abre la puerta que lleva al sótano

con la llave de corazones y descártala. Entrarás en un pasillo y habrá 2 hierbas verdes en el suelo, recógelas y avanza hasta el final eliminando a los cinco zombis que estarán por el pasillo. Al final del pasillo verás una puerta cerrada con llave y unas escaleras. Baja por las escaleras y llegarás al sótano, aquí habrán unos cinco zombis, acaba con ellos. En los pasillos del sótano habrán varias puertas, primero ve por el pasillo a la derecha y entra por la primera puerta. Una vez dentro, recoge la hierba verde en el suelo, la munición de pistola en una pequeña mesa y el mapa del sótano de la comisaría en unas estanterías y ve al panel de control de energía. Este panel se utiliza para dar la energía necesaria a la puerta del almacén de armas y deberás suministrarla a través de un pequeño puzzle, deberás mover los interruptores y que estos no pasen el 80 de voltaje, existen varias combinaciones posibles, pero la más común resulta ser arriba, abajo, arriba, abajo, arriba, al hacerlo correctamente, la luz del lector de tarjetas del almacén cambiará de rojo a verde. Ahora regresa al pasillo del sótano, si continúas por el pasillo de la izquierda y cruzas la última puerta, entrarás en un pasillo exterior que lleva a un subterráneo donde hay una cuarto con una máquina de escribir y un baúl de objetos, aunque no es necesario avanzar por ahí, además de que habrán 2 perros zombis merodeando el pasillo, pero podrás encontrar una hierba roja en dicho pasillo. Cerca de la puerta que lleva al pasillo con los perros, encontrarás munición de pistola al examinar entre los objetos en el suelo. Ve por el pasillo de la derecha y cruza la última puerta, entrarás en el aparcamiento subterráneo, al avanzar ocurrirá una escena donde aparecerá una mujer llamada Ada Wong que te pedirá que le ayudes a mover un camión. Recoge la hierba verde que se encuentra en el aparcamiento y empuja el camión con ayuda de Ada, verás una puerta oculta que deberás cruzar.

Al cruzar la puerta ocurrirá otra escena donde Ada se va corriendo por el pasillo. Avanza hasta el final del pasillo, en una mesa encontrarás la película C, recógela y entra por la puerta de la izquierda. Entrarás en las celdas, y dentro de la primera celda encontrarás una hierba verde y una hierba azul, recógelas y ve hacia la otra celda, aparecerá otra escena donde Leon se encuentra con Ben Bertolucci, luego llegará Ada y después de la conversación interrumpida por el grito de una criatura, Ada volverá a desaparecer. Recoge la palanca en la estantería y vuelve al pasillo. Ve por la puerta en mitad del pasillo, entrarás en la perrera, habrán dos celdas con dos perros zombis en su interior, si recoges la hierba roja en la perrera, ambos perros te atacarán. Utiliza la palanca en la tapa de alcantarillado para abrirla y baja por la escalera de mano. Llegarás a un túnel subterráneo donde habrá 2 arañas gigantes, esquívalas e intenta llegar al final del túnel y sube por las escaleras. Llegarás a un pasillo, entra por la primera puerta y estarás en un cuarto con una máquina de escribir con cinta de tinta y una hierba azul. Saca del baúl los 3 enchufes que has encontrado hasta el momento y vuelve al pasillo, ve por la izquierda y cruza por la puerta que sigue, entrarás en una sala de máquinas, avanza y utiliza los 3 enchufes en el tablero de control de la puerta, la cual no podrás abrir de momento porque le falta un enchufe más. Regresa al pasillo y ocurrirá otra escena donde aparece Ada nuevamente y con ayuda de Leon logra cruzar a través de un ducto hasta el otro pasillo. Al llegar al otro lado se encontrará con la niña pequeña de antes que saldrá huyendo dejando caer un colgante con una fotografía el cual Ada recogerá y guardará.

Ahora controlarás a Ada, avanza y cruza la puerta, estarás en el exterior y habrán cuatro zombis merodeando el lugar, elimínalos y ve al elevador en el otro extremo del exterior, al descender encontrarás un camino sin salida y munición de escopeta, vuelve y ve a la puerta

que se encuentra cerca del elevador, entrarás en un estanque de agua, toma el mapa en la pared y baja al estanque, aquí deberás empujar las cajas de tal forma que formen un puente alineadas en la pared, primero empuja la caja de la derecha hasta el final, luego súbete a las otras cajas y salta al pequeño espacio entre ellas y empuja la caja del centro a la derecha, sal del espacio y empuja la caja de la izquierda hasta el final y regresa a la parte de arriba y activa el agua en el panel de control, el agua inundará el estanque y podrás cruzar al otro extremo por las cajas y en la estantería encontrarás la llave de tréboles, una vez obtenida, regresa al pasillo por donde llegaste. Aparecerá una pequeña escena donde Ada le arroja los objetos a Leon y después se va por su cuenta y Leon recibirá una llamada de Claire por radio diciéndole que destruyó los escombros en el pasillo del helicóptero estrellado.

Volverás a tener el control de Leon, recoge la llave y la munición y regresa al pasillo del sótano, donde encontrarás otros 2 zombis esperando en el pasillo, elimínalos y utiliza la llave de tréboles para entrar en la doble puerta que lleva a la morgue, dentro habrán 2 lickers, elimínalos y avanza hasta el final y en la estantería encontrarás la tarjeta llave roja. Con la tarjeta llave roja deberás usarla en el lector de tarjetas en el almacén de armas, al hacerlo la luz cambiará de verde a azul y podrás entrar. En el almacén encontrarás munición de pistola y munición de escopeta y en la taquilla del final encontrarás 2 objetos importantes, una bandolera y una ametralladora. Solo encontrarás estos objetos si no los recogiste o solo recogiste uno al usar a Claire en la partida anterior, si encuentras la bandolera, tus espacios en el inventario aumentarán en 2 y si encuentras la ametralladora, obtendrás un arma potente con munición limitada detallada en un 100%.

De vuelta en la comisaría:

Con la llave de tréboles, regresa al primer piso y usa la llave en la puerta detrás de las escaleras, entrarás en el cuarto de descanso, dentro podrás encontrar cinta de tinta en la mesa, en una taquilla habrá munición de escopeta, en la mesita de noche encontrarás munición de magnum y en la litera el archivo diario del guarda. Sal de la habitación y con la llave de tréboles regresa al pasillo donde se encuentra el cuarto de interrogación y úsala para abrir la puerta al final del pasillo y luego descártala. Entrarás en el cuarto de prensa, ve a la parte donde está una caldera y utiliza el encendedor para prender la llama, ahora deberás resolver otro puzzle relacionado con los bustos enumerados en la pared, deberás prenderlos en el siguiente orden: 12, 13 y 11, al hacerlo correctamente, desde un cuadro en el cuarto, una rueda dorada se desprenderá y caerá al suelo, ve y recoge la rueda dorada, aunque al hacerlo, la pared será destrozada y el tyrant entrará en el cuarto, derribalo o recoge la rueda dorada y sal del cuarto, si lo derribas encontrarás munición de escopeta al examinar su cuerpo. Al volver al pasillo y avanzar, el tyrant nuevamente romperá la pared y te perseguirá, de nuevo derribalo o esquivalo y sal de ahí, si lo derribas encontrarás munición de pistola al examinar su cuerpo.

Deberás ir al pasillo donde está el helicóptero estrellado y avanzar por la puerta que antes estaba bloqueada por escombros. Llegarás a la oficina del jefe, en el sillón del escritorio encontrarás el diario del jefe y en su escritorio habrá munición de pistola. Ve por la puerta de

la derecha y avanza por el pasillo hasta llegar a la siguiente puerta, entrarás en un cuarto poco iluminado, avanza y utiliza el interruptor para encender la luz del cuarto. Recoge la manivela que hay en el baúl y encima de una mesa estará el diario B del secretario. Vuelve al pasillo y te encontrarás nuevamente con el tyrant, debido a que el pasillo es estrecho, es recomendable derribarlo, si lo haces, al examinar su cuerpo encontrarás munición de magnum.

Ahora deberás tomar la rueda dorada y la manivela y regresar a la biblioteca del segundo piso. De paso, puedes pasar por el cuarto oscuro y revelar los rollos de películas encontrados si deseas revelar las fotografías que ocultan, para hacerlo utiliza los rollos en la parte trasera del cuarto y estos se revelarán como archivos.

Cuando llegues a la biblioteca, sube por las escaleras y ve por la puerta, cruza el pasillo hasta llegar a la otra puerta y entrarás en la torre del reloj, utiliza la manivela en la muesca de la pared para bajar las escaleras y luego sube por ellas, una vez arriba coloca la rueda dorada en los engranajes y presiona el botón para activarlos, al hacerlo una pared metálica se abrirá revelando el enchufe Caballo y tendrás la opción de usar un ducto en la pared, hazlo para regresar rápidamente al área de las celdas en el sótano. Al usar el ducto, aparecerá una escena donde Ben es atacado por una criatura extraña en su celda. Ve a la celda de Ben y tras una conversación te dará el archivo correo para el jefe y morirá a causa de sus heridas, acto seguido llegará Ada para presenciar lo ocurrido y esta volverá a desaparecer. Tras esto Leon recibirá una llamada por radio de Claire diciéndole que escaparán a través del alcantarillado. Al terminar la escena, regresa a la sala de máquinas donde está la puerta con el tablero y los enchufes.

Al llegar a la sala de máquinas, ocurrirá una escena donde aparecerá la criatura que asesinó a Ben, este es William Birkin infectado con el virus-G y es el primer jefe. Para vencerlo debes mantener tus distancias y atacarlo con la escopeta o la magnum, siendo más efectiva esta última. Evita que te golpee con la tubería de hierro, ya que puede matarte instantáneamente si no esquivas su ataque mortal. Después de varios disparos, Birkin se debilitará y caerá al vacío a través de las maquinarias, luego ve al tablero y utiliza el último enchufe para abrir la puerta. Al cruzar la puerta ocurrirá una escena donde Ada aparece y tras una conversación seguirá a Leon. Luego de la escena, sal del cuarto por la compuerta metálica.

Las alcantarillas:

Avanza por el túnel y ve por la izquierda, verás 2 hierbas azules en el camino y cruza por la puerta. Llegarás a un cuarto con máquina de escribir y cinta de tinta con un baúl de objetos. En una de las taquillas cerca del elevador encontrarás un spray de primeros auxilios, en la mesa encontrarás el archivo fax del jefe de alcantarillado y en una pequeña mesa roja habrá munición de pistola. Si empujas las taquillas en mitad del cuarto, verás una compuerta que al abrirla revelará una escalera de mano oculta detrás, baja por ella y llegarás a una bodega poco iluminada, justo a la derecha habrá una lámpara, enciéndela con el encendedor y recoge la munición de magnum, sigue avanzando y verás otra lámpara que encender, al hacerlo

encontrarás munición de escopeta. Regresa al cuarto de arriba y llévate contigo la manivela válvula que necesitarás más adelante y baja por el elevador. Al llegar abajo, ocurrirá una escena donde una extraña mujer huye y dispara a Ada, pero Leon la salva y queda inconsciente al recibir un disparo. Ahora tomarás el control de Ada nuevamente, ve por el pasillo donde escapó la mujer y síguela, al llegar al conducto de ventilación encontrarás varias cucarachas gigantes, esquiválas y continúa persiguiendo a la mujer. Cuando finalmente la encuentres, ella te disparará y se identificará como Annette Birkin. Tras una conversación, ella intentará quitar el colgante de Ada, pero en el forcejeo se caerá de la plataforma y Ada encontrará dentro del colgante una muestra del virus-G. Avanza por el puente hidráulico y baja por las escaleras, al llegar abajo Ada se quedará ahí mientras tanto.

Volverás a recuperar el control de Leon. Ve por el pasillo donde se fue Ada, en la pared del pasillo encontrarás un mapa de la alcantarilla. Al llegar a los túneles ve por la izquierda hasta el final y entra en el pequeño pasillo de la izquierda donde habrá algunos cadáveres, examínalos y encontrarás la medalla de Lobo, una llave pequeña y un archivo EX File: instrucciones de la operación (sólo en la versión de Nintendo 64).

Lo siguiente que puedes hacer es opcional, aunque te ayudará para encontrar más municiones. Regresa al pasillo con los elevadores y utiliza el otro elevador. Llegarás a otro cuarto con máquina de escribir y cinta de tinta con un baúl de objetos. Encontrarás 3 hierbas verdes en el suelo, en la caja encima de la mesa habrá munición de pistola y podrás abrir la compuerta metálica usando la llave pequeña. Baja por la escalera de mano y llegarás a otra bodega donde habrá un zombi y más munición para tus armas. Regresa al cuarto y ve por la puerta de salida, avanza y cruza los pasillos evitando o eliminando a los zombis en los túneles hasta llegar al cuarto de taxidermia del jefe Irons, en la mesa encontrarás otro archivo EX File: informe de Chris (sólo en la versión de Nintendo 64). Luego de esto regresa a los túneles donde encontraste la medalla de lobo.

Avanza por el túnel evitando las dos arañas gigantes y cruza por la puerta metálica, llegarás a otro túnel con otras dos arañas gigantes, evítalas también y al final del pasillo verás una puerta bloqueada por una cascada de agua y un panel a su izquierda, introduce la medalla de lobo en el panel, aunque te hará falta otra más para abrir el paso, así que ve por la izquierda y cruza la compuerta doble, llegarás al cuarto con los puentes hidráulicos, verás un macetero con hierbas azules que puedes usar en caso de haber sido envenenado por las arañas. Avanza y utiliza la manivela válvula en el orificio de la maquinaria, esto hará que el puente hidráulico descienda, cruza el puente y vuelve a utilizar la manivela válvula en el otro orificio para hacer que el puente vuelva a elevarse, encontrarás ahí mismo 2 hierbas verdes, una máquina de escribir con cinta de tinta y munición de escopeta. Cruza por la puerta y avanza por el túnel hasta el final y cruza por la compuerta metálica. Entrarás en el depósito de basura y verás a Ada, entre los restos de basura podrás encontrar cinta de tinta. Avanza hasta Ada y ocurrirá una escena donde ella venda la herida de Leon. Luego de la escena Ada volverá a seguirte, sube por las escaleras, avanza por el puente hidráulico y ve a la izquierda, recoge la medalla de Águila del cadáver y recoge el diario del jefe de alcantarillado. Ahora ve por la derecha del puente y utiliza la manivela válvula en el orificio redondo de la pared, esto hará que la turbina se detenga, sube por las escaleras y cruza el túnel de ventilación y baja por las escaleras. Avanza por el pasillo evitando o eliminando a los zombis hasta que llegues a la puerta cerrada por la

cascada, utiliza la medalla de águila en el panel, esto hará que la cascada se detenga y podrás cruzar la puerta. Al cruzar la puerta llegarás a un túnel, avanza y cruza la puerta del final, entrarás en una plataforma, activa el panel de control en la derecha de la plataforma y llegará el teleférico, entra en el teleférico para seguir avanzando.

La fábrica abandonada:

Al utilizar el teleférico, una criatura atacará con su garra desde el techo del teleférico, esquiva los ataques y después de unos instantes te dejará de atacar y llegarás a otra plataforma en una fábrica abandonada, verás un cañón de bengalas, utiliza el encendedor para prender el cañón y lanzar una bengala, al estallar se iluminará la plataforma y verás un objeto brillante en una esquina, al recogerlo obtendrás la llave caja armas. Avanza por la puerta de la plataforma y cruza la puerta, entrarás en un pasillo con cuatro zombis, elimínalos y ve al cadáver al final del pasillo y examínalo, encontrarás la pieza escopeta, un objeto que puedes combinar con la escopeta y así obtener la escopeta mejorada, la cual posee mejor potencia de fuego, aumenta a 7 la capacidad del arma, pero incluye un gran retroceso de disparo. Ve al otro extremo del pasillo y cruza la puerta, estarás en otro pasillo donde habrán otros cuatro zombis, encontrarás también una hierba verde y una hierba azul. Sube por las escaleras y entrarás en una sala de control con una máquina de escribir con cinta de tinta y un baúl de objetos, ocurrirá una escena donde Ada se queda para hacer funcionar el panel de control, en el panel de mandos encontrarás munición de magnum y munición de escopeta y en la estantería habrá un spray de primeros auxilios. Sal del cuarto y estarás en una plataforma vacía, ve a la izquierda y entre los bidones encontrarás munición de pistola y en la pared el mapa de la fábrica. Entra en el pequeño elevador para bajar y avanza por la puerta, entrarás en un pasillo, avanza hasta el final y encontrarás la llave arriba en la consola de mandos y un archivo EX File: anuncio (sólo en la versión de Nintendo 64) en el gabinete. Si examinas la cámara de seguridad verás al tyrant aproximándose por el pasillo y destruyendo la cámara. Es recomendable derribarlo debido a que el lugar es estrecho, si lo haces, al examinar su cuerpo encontrarás munición de escopeta. Regresa a la cabina de control y utiliza la llave arriba en el panel de control donde está Ada, al hacerlo el elevador gigante regresará a la plataforma.

Estarás a punto de enfrentarte a un jefe, por lo que procura llevar tus armas pesadas y medicina, una vez listo sal por la puerta. Ve al elevador y utiliza el panel de control para activarlo, al hacerlo, Leon y Ada entrarán en el elevador y una escena ocurrirá donde el elevador desciende a las profundidades, tras esto una criatura atacará con su garra el interior del elevador, hiriendo a Ada y dejándola inconsciente. Dentro del elevador, examina el inodoro y encontrarás munición de magnum, luego sal del elevador e inspecciona el lugar, verás que la criatura es William Birkin quién comienza a mutar en una nueva fase. Este es el segundo jefe, mantén una distancia entre el monstruo y atácalo con la magnum o la escopeta, si te alejas demasiado del monstruo, este saltará y caerá al lado tuyo, por lo que debes evadirlo cada vez que salte. Una vez que sea derrotado, vuelve al elevador. Ocurrirá una escena donde el elevador se detiene en mitad del descenso y Leon deja a Ada en la cabina para que se

recupere. Sal de la cabina y utiliza un conducto afuera del elevador. Atravesarás un conducto llegarás al laboratorio subterráneo de Umbrella y el elevador volverá a activarse y continuará descendiendo.

El laboratorio:

Avanza por el pasillo hasta compuerta doble, ya que el ascensor del otro extremo no tiene energía para ser utilizado. Llegarás a una sala de máquinas donde habrá un baúl de objetos y al lado una hierba verde, verás una caja metálica, está la debes empujar hasta el elevador y luego descender al piso inferior. Una vez abajo sigue empujando la caja hacia la derecha, está la tendrás que alinear en un pasillo que lleva a unas cajas apiladas al final de tal forma que puedas utilizar la caja metálica para subir por el resto de las cajas, pero de momento no necesitas ir por ahí. En ese piso inferior encontrarás el archivo informe de investigación sobre el Gas P-Epsilon en el cadáver de un zombi. Más adelante habrá una máquina de escribir con cinta de tinta y munición de escopeta. Ve por el pasillo que lleva a otro elevador y utilízalo para descender más. Abajo encontrarás 2 evolved lickers, los cuales son más fuertes y resistentes que un licker normal, elimínalos y ve hasta el final, verás un panel de energía que debes activar. Al activar el panel, restablecerás la energía y podrás utilizar el ascensor del laboratorio. Regresa al pasillo del ascensor por donde inicialmente llegaste y úsalo para ir a la parte superior.

Llegarás al área de la plataforma donde está el elevador gigante, verás 5 zombis merodeando que debes eliminar. Si entras en la cabina del elevador verás que Ada ha desaparecido, la puerta de la oficina de seguridad del laboratorio estará cerrada con llave por lo que no podrás entrar de momento. Ve por el pasillo de la izquierda y cruza la puerta. Entrarás en el cuarto del generador, pero no podrás activarlo ya que necesitas un objeto, así que avanza por la puerta de la izquierda, la que tiene iluminación azul. Llegarás al pasillo del área este, verás otras puertas y un pasillo cerrado por una persiana, ve por la izquierda y entra en la puerta doble, entrarás en un cuarto congelado, hallarás un spray de primeros auxilios y una caja de fusibles. Utiliza la caja de fusibles en la maquinaria del centro del cuarto, esta ensamblará la pieza de la caja de fusibles y obtendrás el fusible principal. Regresa al pasillo con el generador y utiliza el fusible principal en la maquinaria del centro, y esta restablecerá la energía del laboratorio. Ahora ve por la puerta de la derecha, la que tiene iluminación roja, entrarás en un pasillo similar al anterior, el pasillo del área oeste, con varias puertas y un pasillo cerrado por una persiana, ve al final del pasillo y cruza la última puerta, ya que la otra estará cerrada por dentro, estarás dentro de un dormitorio, en la computadora encontrarás el archivo manual de seguridad del laboratorio y en una silla la tarjeta llave laboratorio y el archivo registro de usuario, al examinarlo tendrá el nombre de usuario GUEST (en la versión de Nintendo 64 el nombre será NEMESIS), el cual debes recordar para más adelante. En la taquilla encontrarás un lanzallamas y también habrá un macetero con hierbas azules. Si no utilizaste la computadora en la partida anterior, puedes utilizarla ahora y tendrás la opción de liberar el gas P-epsilon en las instalaciones, al hacerlo, esto debilitará algunos de los B.O.W. como los lickers, pero hará

más fuertes a las plantas Ivy. Si activaste el gas en la partida anterior, las plantas Ivy ahora serán venenosas en caso de que te ataquen con su ácido. En una esquina de la habitación habrá un ducto de ventilación, cruza y llegarás a una habitación donde habrá dos evolved lickers, elimínalos y en la taquilla encontrarás munición de escopeta y encima de un escritorio cinta de tinta. Sal del cuarto y regresa al pasillo y abre la persiana, verás dos plantas Ivy venenosas, este enemigo se elimina fácilmente con el lanzallamas. Cruza por la puerta y llegarás a una zona con una escalera, habrá otra planta Ivy y dos hierbas verdes.

Baja por las escaleras y cruza la puerta de abajo, entrarás en un pasillo, avanza y elimina a los evolved lickers, habrá 3 de ellos y encontrarás 3 hierbas verdes, habrá también una gran compuerta cerrada que no podrás abrir. Continúa hasta el final del pasillo y cruza la puerta del final, estarás en una sala de control con monitores, si examinas el monitor encendido encontrarás un mapa del laboratorio, también habrá un baúl de objetos, máquina de escribir y cinta de tinta. Recoge del baúl la llave caja armas y avanza por la puerta de la derecha, llegarás a otro pasillo, sigue por la derecha y abre la puerta con la tarjeta llave, entrarás en un habitación donde habrá una polilla gigante, elimínala y destruye las larvas en la computadora. Si en la partida anterior registraste el usuario utilizando a Claire, ahora deberás hacer lo mismo con Leon utilizando el usuario GUEST en la computadora (en la versión de Nintendo 64 el nombre será NEMESIS), esto te servirá más adelante para entrar en un cuarto cerrado. Regresa al pasillo y ve a la izquierda, verás una hierba roja y una puerta doble, entrarás en el laboratorio P-4. Utiliza la llave caja armas en la taquilla iluminada del cuarto, dentro encontrarás la pieza magnum la cual puedes combinar con la magnum para aumentar su potencia de fuego, pero también aumentará mucho el retroceso del arma. En el laboratorio habrá cinco zombis, elimínalos y recoge la llave sala potencia encima de un escritorio. En una de las mesas podrás encontrar un archivo EX File: informe sobre el Virus Madre (sólo en la versión de Nintendo 64). Ahora regresa al pasillo del área este y activa la persiana, verás unas puertas dobles, registra tu nombre de usuario en la computadora al lado de la puerta y esta abrirá, Entrarás en sala de experimento cultural, dentro habrán 3 evolved lickers, elimínalos, encima de escritorio encontrarás un archivo EX File: informe de progreso del MA-121 (sólo en la versión de Nintendo 64) y en el cadáver de un soldado encontrarás la ametralladora, aunque si recogiste la ametralladora en el almacén de armas, solo encontrarás munición de ametralladora. Sal del cuarto y utiliza la tarjeta llave en la puerta central y deséchala, entrarás en otro laboratorio donde habrá 2 plantas Ivy, destrúyelas y luego prende el interruptor de la pared para encender las luces y hallarás munición de magnum en la camilla.

Ahora, con la llave sala potencia deberás regresar por el elevador a la sala de máquinas, pero en mitad del camino, Leon será sorprendido por Annette, aunque esta huye luego de que el tyrant aparece. Evita o derriba al tyrant, si lo derribas encontrarás munición de magnum al examinar su cuerpo. Sigue hasta la sala de máquinas donde empujaste la caja metálica y sube por ella para llegar a la sala de potencia, usa la llave para abrir la puerta y descártala, avanza por la sala y ocurrirá una escena donde el aparecerá el tyrant, dejando acorralado a Leon, pero Ada llegará y atacará al tyrant, aunque este logra herirla antes de precipitarse al vacío hasta un estanque fundido. Tras esto Ada queda incapacitada y aparentemente muere. Recoge la llave maestra y sal de la sala. Al salir ocurrirá otra escena donde el tyrant logra sobrevivir en el estanque, luego Claire se comunica por radio con Leon pidiéndole que busque a Sherry en la oficina de seguridad, acto seguido comenzará a sonar la alarma anunciando que se el lugar

explotará y debes evacuar. Con la llave maestra regresa a la plataforma del elevador gigante y abre la puerta de la oficina de seguridad con la llave, dentro ocurrirá una escena donde Leon recoge a Sherry y la lleva al elevador. Una vez dentro, utiliza la llave maestra en el panel del elevador para activar la ruta de escape.

El tren subterráneo:

Al llegar abajo, Leon llevará a Sherry a un tren subterráneo. Ve hacia la cabina trasera del tren, encontrarás un baúl de objetos, una máquina de escribir con cinta de tinta y en el suelo hallarás la llave plataforma. Ahora te tocará enfrentarte a un jefe, por lo que toma tus armas más potentes, especialmente la magnum o la escopeta junto algunas medicinas y la llave plataforma y sal del tren. En el andén deberás utilizar la llave plataforma para abrir la puerta cerrada, verás una pasarela y un baúl de objetos y comenzará una cuenta regresiva de 5 minutos antes de que se destruya el laboratorio, cruza la pasarela y activa el interruptor en el panel de control de la pared y recoge el enchufe unido S y el enchufe unido N y ve por la puerta cercana a la escalera, llegarás a una plataforma donde deberás colocar ambos enchufes en el panel de la pared para suministrar energía al tren. Al hacerlo, el tyrant aparecerá en una nueva forma que es más veloz y peligrosa. Evita sus ataques y contraataque desde una distancia segura, si te alejas demasiado, la criatura cargará contra ti. Atácalo durante algunos segundos y ocurrirá una escena donde una mujer que resulta ser Ada aparece y te arrojará un lanzacohetes, recoge el arma y úsala para destruir definitivamente al tyrant. Tras vencer al monstruo, regresa rápidamente al andén y ve pasillo abajo hasta llegar al panel de control de las compuertas, elimina a los 5 zombis que aparecerán por el pasillo y activa las compuertas del tren para abrirlas. Luego deberás subir al tren y activarlo desde la cabina de mando.

Con el tren activado, ocurrirá una cinemática donde llega Claire al tren y logra subir a tiempo, el laboratorio se destruye y Claire logra darle el antídoto a Sherry. Tras un momento de respiro, comenzará a sonar una alerta en el tren. Ahora solo debes ir al vagón trasero y la puerta del vagón principal se bloqueará y comenzará una cuenta regresiva de 2 minutos antes de que el tren explote. Avanza hasta el vagón trasero y una escena ocurrirá donde un desfigurado William Birkin aparecerá. Aléjate lo más posible y dispárale con el lanzacohetes y luego atácalo con el resto de tu arsenal. Tras algunos disparos, la criatura quedará debilitada y tumbada en el vagón. Ahora solo debes regresar al vagón principal donde ocurrirá una cinemática donde los sobrevivientes logran para el tren y escapar antes de que este explote eliminando a Birkin definitivamente.