

Guía de Resident Evil 2 (Claire):

Introducción:

“Un extraño suceso aconteció en las afueras de Raccoon City. Más tarde se supo que el terrible desastre fue causado por el T-virus; Una toxina creada por Umbrella para armas biológicas. La unidad de policía S.T.A.R.S. investigó el suceso. Chris Redfield y Jill Valentine se encargaron de cerrar el caso. Pero los experimentos de Umbrella no se acabaron.”

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

En las calles de Raccoon:

Ahora comienzas el juego, solamente con una pistola Browning HP, un cuchillo y una ganzúa y te encontrarás en una calle rodeado de varios zombis, con mucho cuidado intenta evitarlos y trata de seguir derecho y para doblar a la izquierda en la siguiente calle, verás otros dos zombis más a los que debes evitar también y una tienda de armas a la que debes entrar. Al entrar en la tienda, un hombre armado con una ballesta te amenazará, pero se dará cuenta que eres normal y cerrará la puerta de la tienda para estar momentáneamente "seguros".

Nota: Si quieres conseguir la llave especial, no deberás recoger ningún objeto desde el inicio del juego hasta llegar a la comisaría, sólo podrás recoger los archivos que encuentres en caso de jugar en la versión de Nintendo 64.

Vete a la estantería de la derecha y toma la munición de pistola y en la estantería de la izquierda toma la otra munición de pistola, en el mostrador encontrarás también un archivo EX File: nota de Robert (sólo en la versión de Nintendo 64), recógelo y vete a la puerta trasera, en ese instante se romperá el cristal de la tienda y entrarán 3 zombis quienes matarán al hombre de la tienda. Si eres habilidoso, trata de escabullirte entre los zombis mientras lo devoran y recoge del cadáver la ballesta que te ayudará más adelante, aunque encontrarás de igual forma esta arma más adelante. Luego vete por la salida de atrás de la tienda. Continúa avanzando hasta la cancha de baloncesto, adentro verás varios zombis, avanza un poco más y recoge la munición de pistola y los zombis abrirán la puerta y avanzarán hacia ti. Elimina a los zombis y luego entra a la cancha. Esquiva o elimina al zombi de la cancha y sal por la otra puerta. Luego deberás subir y posteriormente bajar unas escaleras metálicas hasta que llegues al lado de un contenedor de basura, encontrarás a mano derecha más munición de pistola, sube al contenedor y del otro lado hay 3 zombis, puedes matarlos con el cuchillo desde arriba

del contenedor, pero si eres hábil puedes bajar y esquivarlos para ahorrar tiempo. Luego de pasar por la puerta llegarás a una calle donde habrá unos cuantos zombis comiendo, ignóralos y entra en el autobús. Dentro del autobús hay munición de pistola en el asiento de atrás y un par de zombis dentro, uno se arrastra por lo que puedes matarlo con el cuchillo, sin embargo el otro zombi estorba el camino por lo que tendrás que derribarlo a tiros y en un maletín en los asientos encontrarás un archivo EX File: nota de Darío (sólo en la versión de Nintendo 64), recógelo y baja del autobús. Después llegarás al otro lado de la calle, ese lugar está lleno de zombis por lo que tendrás que esquivarlos a todos y entrar por la puerta hacia la entrada de la comisaría.

Nota: Si no recogiste ningún objeto durante el viaje a la comisaría, 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 patio de la comisaría, encontrarás a dos zombis rondando y para esquivarlos puedes usar el camino debajo de las escaleras de la entrada de la comisaría, al cruzar el camino podrás encontrar una hierba verde en las macetas cerca de la escalera y verás la puerta principal de la comisaría.

La comisaría:

Una vez entres a la comisaría, estarás en el vestíbulo principal, ve al fondo y recoge la munición de pistola y la cinta de tinta para poder salvar la partida usando las máquinas de escribir que irás encontrando en varias partes del juego. Ve a la puerta superior izquierda según miras a la fuente (la única que no está cerrada) y habla con el oficial herido llamado Marvin Branagh, que te dará una tarjeta llave azul que debes usar en el ordenador del vestíbulo principal para desbloquear las otras puertas.

Luego descarta la tarjeta y entra por la puerta de la izquierda que antes estaba cerrada, entrarás en la sala de espera, dentro habrá un baúl de objetos donde podrás guardar tus objetos y un archivo memorándum de la policía. Examínalo y toma nota de la combinación de una caja fuerte: 2236 (en la versión de Nintendo 64 la clave cambia a 4542) y luego avanza por la otra puerta que hay junto a la ventana, podrás abrir una pequeña mesa con la ganzúa y recoger un spray de primeros auxilios y luego sal del cuarto por la puerta. Avanza por el corredor y te encontrarás con un oficial muerto y una puerta por la que de momento no puedes entrar. Examina al oficial y recoge la munición de pistola. Avanza un poco más hasta que veas un charco de sangre frente a ti y aparecerá una cinemática. Luego de la cinemática aparecerá una criatura llamada licker, si obtuviste la ballesta en la tienda de armas úsala contra la criatura, en caso contrario evítala y huye por la puerta al final del pasillo, en el pasillo también encontrarás una hierba verde, si puedes recógela, sino vuelve a por ella cuando elimines al licker.

Avanza por el pasillo y entra en la primera puerta que encuentres, entrarás en la sala de juntas, dentro encontrarás en una mesa el archivo informe de operación 1, recógelo y regresa al pasillo, ya que más tarde deberás regresar a esta habitación. Sigue avanzando y cruza la puerta al final del pasillo, entrarás en otro pasillo con varios zombis dentro, elimínalos a todos y entra por la puerta del cuarto oscuro que se encuentra cerca de las escaleras, ya que la otra puerta al final del pasillo se encuentra cerrada de momento. Dentro del cuarto encontrarás un baúl de objetos y una máquina de escribir, encontrarás en la estantería munición de pistola y en el escritorio cinta de tinta y el archivo informe de operación 2.

Nota: Si conseguiste la llave especial de Brad, podrás usarla para abrir la taquilla cerrada y obtener un traje alternativo para Claire más un revólver Colt S.A.A. que podrás recoger.

Segundo piso de la comisaría:

Sal del cuarto cuando estés listo y sube por las escaleras y avanza hasta que veas una estatua que sostiene una gema roja. Este es el primer puzzle del juego, 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. Sigue por la puerta que hay a la derecha de la estatua, avanza por el pasillo y entra por la primera puerta. Ahora estás en la oficina del grupo S.T.A.R.S. En la mesa de Chris encontrarás su diario y la medalla del unicornio, en el escritorio de Wesker podrás encontrar la película D si examinas el escritorio 50 veces y detrás del escritorio encontrarás munición de pistola y en el escritorio de Jill encontrarás un archivo EX File: nota de Jill (sólo en la versión de Nintendo 64). En el armario encontrarás un lanzagranadas. Cuando intentes salir de la habitación, Claire verá que llega un documento desde la máquina de fax, un mensaje para Chris, recógelo y sal de la oficina.

Regresa por donde viniste hasta el vestíbulo principal de la comisaría, pero ten cuidado en el camino del pasillo de la sala de juntas, ya que algunos zombis romperán las tablas de la ventana e intentarán agarrarte y con el lanzagranadas elimina al licker en el pasillo siguiente. Cuando llegues al vestíbulo coloca la medalla del unicornio en la fuente del centro para conseguir la llave de picas, esta te permite acceder a nuevas habitaciones. Ahora, con la llave regresa al pasillo donde se encontraba el licker y abre la puerta cerrada, entrarás en el cuarto de archivos, dentro encontrarás en la estantería el informe de la patrulla y en otra estantería encontrarás cinta de tinta y un archivo EX File: informe de Jill (sólo en la versión de Nintendo 64). En el pasillo del cuarto verás una escalera, empújala hasta el final y recoge la manivela de la estantería y sal del cuarto. Luego, vuelve al pasillo donde se encuentra la oficina de S.T.A.R.S. en el segundo piso, al llegar verás una escena donde una niña es perseguida por un zombi, elimina al zombi y usa la llave para abrir la puerta al final del pasillo y descártala, entrarás en el salón. Al entrar aparecerá otra escena donde Leon se encuentra en la habitación

y le dará una radio a Claire. Avanza por el pasillo de la derecha y abre la mesa pequeña con la ganzúa para obtener granadas incendiarias y sal por la puerta, entrarás en la biblioteca donde 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 y en un librero encontrarás un archivo EX File: folleto de la ciudad (sólo en la versión de Nintendo 64), recógelo y avanza un poco más hasta que el suelo se rompa y Claire 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 la piedra Serpiente, recógela y también toma la hierba roja en una mesa pequeña y sal por la puerta doble.

Te encontrarás en el pasillo del segundo piso del vestíbulo donde habrá varios zombis, elimínalos y en mitad del pasillo verás una escalera de emergencia, actívala y podrás usarla para ir al vestíbulo de forma más rápida, sigue avanzando y entra por la puerta al final del pasillo para entrar en la oficina de la secretaria, dentro habrá un baúl de objetos y una máquina de escribir, en el sillón encontrarás un encendedor y en el escritorio una cinta de tinta y el diario A del secretario. Con el encendedor deberás volver a la sala de juntas en el primer piso y usarlo en el cuarto trasero en la chimenea, al hacerlo del cuadro caerá una segunda joya roja, tómala y regresa a la oficina de la secretaria y cruza por la otra puerta, entrarás en un pasillo donde habrá un incendio provocado por un helicóptero y dos zombis, cruza por la puerta de la derecha y llegarás a otro pasillo, avanza y desbloquea el seguro de la primera puerta que veas, pero no entres aún, sigue avanzando y verás un cadáver de un policía, examínalo y encontrarás munición de pistola, continúa hasta el final de pasillo y verás cómo algunos cuervos irrumpen por las ventanas para atacarte, ignóralos y ve hasta la puerta del final del pasillo.

Habrás llegado al tejado donde verás un helicóptero en llamas estrellado en el techo, sigue avanzando y baja por las escaleras del tejado hasta llegar al patio, habrán varios zombis, intenta esquivarlos y llega al final del patio y entra en una cabina, dentro encontrarás la manivela válvula, una ballesta y cinta de tinta más una máquina de escribir, verás también otra puerta, pero no debes cruzar por ella, ya que si lo haces, dos zombis entrarán a la cabina. Regresa al tejado y usa la manivela válvula en el sistema de agua en un pequeño pasillo cercado al lado de la puerta del tejado, del tanque de agua comenzará a caer el agua la cual apagará el incendio del helicóptero. Si examinas el helicóptero encontrarás munición de pistola. Regresa al pasillo donde estaba el incendio y lleva las dos joyas rojas en la puerta al final de este, entrarás en un almacén, aquí deberás utilizar las joyas rojas en los bustos de la pared, al hacerlo la armadura del medio se abrirá y encontrarás una parte de la piedra azul, en la parte izquierda de los bustos encontrarás la llave de rombos que te permitirá abrir otras puertas cerradas y en una de las vasijas encontrarás cinta de tinta.

Ala este de la comisaría:

Regresa al pasillo con los cuervos y ve por la puerta que tenía seguro puesto, recoge las hierbas verdes que encuentres y baja por las escaleras y cruza la puerta que lleva a la oficina este. Dentro habrá un cadáver de un policía que tiene munición de pistola y en la oficina habrá varios zombis, elimínalos y entra en la pequeña oficina, en la caja fuerte deberás usar un código para abrirla el cual se encuentra en el informe de operación 1, el código es 2236 (en la versión de Nintendo 64 el código cambia a 4542). Al abrir la caja encontrarás granadas ácidas junto a un mapa de la comisaría y detrás del escritorio habrá algunas hierbas verdes. En el escritorio principal encontrar un archivo EX File: carta de David (sólo en la versión de Nintendo 64) y encontrarás cinta de tinta en otro escritorio. Ahora sal de la oficina por las puertas dobles.

Llegarás a un pasillo con varios zombis, tras eliminarlos avanza y encontrarás una hierba verde, dobla por el pasillo de la derecha y cruza la puerta, entrarás en otro pasillo con algunos zombis más que eliminar, usa la llave de rombos en la primera puerta, pero no entres todavía, continúa avanzando por el pasillo, recoge la hierba roja y entra por la segunda puerta, ya que la tercera puerta estará cerrada con otro tipo de llave. Entrarás en el cuarto de observación, aquí podrás recoger un archivo EX File: nota del periodista (sólo en la versión de Nintendo 64). Sal del cuarto y entra en el cuarto que estaba cerrado, estarás en el cuarto de interrogación y encontrarás un cable encima de la mesa y en la estantería estará la piedra Águila, recoge todo y sal rápidamente de la habitación, ya que un licker irrumpirá a través de la ventana. Con la llave de rombos deberás volver al pasillo del cuarto oscuro y usar la llave en la puerta cerrada, entrarás en el almacén de pruebas, habrá varios zombis dentro, elimínalos y examina los casilleros, encontrarás la película A, munición de ballesta y en un casillero cerrado deberás abrirlo con la ganzúa para obtener un explosivo. Sal del cuarto por la otra puerta y volverás a la oficina oeste, aquí encontrarás una hierba verde, munición de pistola en una taquilla y el memo a Leon en un escritorio, en la pequeña oficina con la puerta abierta encontrarás al oficial Branagh herido el cual se levantará y se transformará en zombi, elimínalo y recoge el detonador del escritorio y combínalo con el explosivo para obtener el explosivo + detonador.

Con el explosivo regresa al pasillo donde esta incrustada la parte delantera del helicóptero y utilízalo para hacer explotar la puerta destrozada y entrar por la puerta. Entrarás en la oficina del jefe y se mostrará una escena donde aparecerá el jefe de policía Brian Irons. Cuando termine la escena avanza por la otra puerta de la oficina y cruza el pasillo hasta la próxima puerta. Entrarás en un cuarto poco iluminado, avanza y utiliza el interruptor para encender la luz del cuarto, aparecerá otra escena donde aparece la niña cuyo nombre es Sherry Birkin la cual huye tras escuchar un horrible grito de una criatura. Recoge un spray de primeros auxilios que hay en el baúl y encima de una mesa estará el diario B del secretario. Regresa a la oficina del jefe y verás que este desapareció, en su escritorio encontrarás la llave de corazones y en su silla el diario del jefe. También verás un cuadro en la pared detrás de su escritorio, si lo examinas verás unas muescas para colocar las piedras de los animales que has encontrado, aunque de momento no podrás usarlas todas, ya que necesitas la segunda mitad de la piedra azul.

Sótano de la comisaría:

Con la llave de corazones, vuelve a la oficina este en el primer piso y sal al pasillo donde está el policía muerto en el suelo y usa la llave de corazones en la puerta de la izquierda para abrirla y descártala. Entrarás en un pasillo y habrá 2 hierbas verdes en el suelo, recógelas y avanza hasta el final, en la pared habrá un panel eléctrico, en este podrás utilizar el cable encontrado en el cuarto de interrogación, si lo haces, los zombis ya no podrán ingresar a la comisaría por las ventanas, ya que estas se cerrarán, aunque de igual forma puedes utilizar el cable en el panel eléctrico del pasillo donde apareció el primer licker y se cerrarán las ventanas de dicho pasillo. Baja por las escaleras y llegarás al sótano, aquí habrá 3 perros zombis, acaba con ellos. En los pasillos del sótano habrá 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 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 derecha y cruzas la última puerta, entrarás en el aparcamiento subterráneo, aunque no habrá nada que hacer en dicho lugar, sólo encontrarás una hierba verde.

Ve al pasillo de la izquierda del sótano y ve hasta la última puerta, entre los restos cerca de la puerta encontrarás munición de pistola. Entra por la puerta y estarás en un pasillo exterior donde habrá una hierba roja y dos perros zombis, elimina a los perros y baja por la tapa de alcantarillado, llegarás a un pasillo subterráneo, entra por la única puerta, dentro habrá un baúl de objetos y máquina de escribir con cinta de tinta, guarda lo innecesario en el baúl y regresa al pasillo, aparecerá una escena con Sherry y esta se irá del lugar a través de una abertura.

Ahora controlarás a Sherry, avanza y sube por el elevador, estarás en el exterior y habrán dos perros zombis merodeando el lugar, evítalos e intenta llegar a la puerta en el otro extremo del exterior, dentro encontrarás un camino con la salida bloqueada y granadas para el lanzagranadas, 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 elevador y úsalo para volver al área donde entraste. Aparecerá una pequeña escena donde Sherry le arroja los objetos a Claire y después se va por su cuenta.

Volverás a tener el control de Claire, recoge la llave y la munición y regresa al pasillo del sótano, aunque ten cuidado, ya que habrán 2 lickers esperando en el pasillo, elimínalos y utiliza la llave de tréboles para entrar en la doble puerta que lleva a la morgue, dentro habrán varios cadáveres de zombis, avanza hasta el final y en la estantería encontrarás la tarjeta llave roja, cuando la recojas los zombis comenzarán a levantarse, por lo que intenta huir rápidamente o elimínalos. 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 ballesta y en la taquilla del final encontrarás 2 objetos importantes, una bandolera y una ametralladora, lo recomendable es elegir solo uno y el otro dejarlo para que Leon pueda recogerlo en el escenario B, si eliges la bandolera, tus espacios en el inventario aumentarán en 2, la ametralladora es un arma potente con munición limitada detallada en un 100% y si recoges ambos objetos, al jugar con Leon no encontrarás nada en la taquilla. Es recomendable recoger la ametralladora.

De vuelta en la comisaría:

Con el objeto que hayas recogido y 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 la mesita de noche encontrarás granadas ácidas y en la litera el archivo diario del guarda. Sal de la habitación y con la llave de tréboles más el encendedor 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 donde habrá un licker, elimínalo y 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 y también podrás recoger la película B encima de la mesa.

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, al cruzarla habrá un licker en mitad del pasillo, elimínalo y 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 la segunda parte de la piedra azul la cual debes combinar con la primera parte y así obtener la piedra Jaguar.

Con las tres piedras de animales reunidas regresa a la oficina del jefe y utilízalas en las muescas de la pared para abrir un pasadizo secreto, en la oficina te volverás a encontrar con Sherry. En el pasadizo encontrarás el archivo correo para el jefe y un ascensor. Antes de bajar por el

ascensor asegúrate de llevar tus armas más potentes y algunas medicinas, ya que deberás enfrentar al primer jefe. Cuando bajes por el ascensor aparecerá una pequeña escena con Sherry y ella se quedará esperando arriba mientras tú bajas a inspeccionar. Al llegar abajo, estarás en un pasillo y otra escena aparecerá donde muestra al jefe Irons siendo atacado por un enemigo desconocido el cual le inyecta un parásito por la boca, este enemigo es William Birkin en su primera fase de mutación. Avanza por el pasillo y cruza por la puerta con las antorchas para entrar en la sala de taxidermia. Dentro ocurrirá otra escena donde el jefe Irons amenaza a Claire y luego de un rato muere por un parásito que le sale por el pecho. Ahora recoge las granadas ácidas en la sala y baja por la escalera metálica y avanza por la caverna hasta que aparezca otra escena donde aparece el parásito ya crecido y que comienza a mutar.

Este es el mutante G, el primer jefe, para vencerlo debes mantener tus distancias y atacarlo con granadas explosivas o ácidas, la ametralladora es muy útil también si la recogiste del almacén de armas. Evita a los parásitos que el mutante G expulsa para que no te hagan daño. Después de varios ataques el monstruo morirá. Cuando hayas derrotado al mutante G, vuelve a por Sherry, ocurrirá otra escena donde se comunican con Leon y deciden abandonar la comisaría por las alcantarillas y regresa a la caverna y avanza por hasta el final y presiona el botón en la barra metálica para bajar las escaleras y sube por ellas.

Las alcantarillas:

Avanza por el pasillo y baja al canal de la alcantarilla, ocurrirá una escena donde aparecerá Birkin mutado en un pasillo superior y Claire y Sherry huyen por una compuerta, al llegar al próximo pasillo un compartimiento succionará a Sherry y esta caerá por un pozo. Ahora volverás a tomar el control de Sherry, avanza por los pasillos y cruza la puerta, entrarás en un almacén donde habrá un zombi, busca la pared con una rejilla y cruza por ella, avanza por el túnel evitando a las cucarachas gigantes y cruza por la otra rejilla, entrarás en un depósito de basura, recoge en el suelo la medalla de Lobo, al hacerlo la compuerta del depósito se abrirá y Sherry caerá quedando inconsciente y Birkin mutado aparecerá en la misma habitación.

Ahora volverás a tomar el control de Claire, avanza por el pasillo hasta la próxima puerta, en el camino encontrarás 2 hierbas azules. Entrarás en una habitación con una máquina de escribir con cinta de tinta y un baúl de objetos, en la caja de la mesa encontrarás munición de pistola y en la misma mesa encontrarás el fax del jefe de alcantarillado, en las taquillas encontrarás un spray de primeros auxilios. En la habitación habrá una puerta metálica la cual puedes abrir con la ganzúa, al hacerlo verás unas escaleras, baja por ellas y llegarás al almacén por el cual pasó Sherry. Recoge de las estanterías la munición de ballesta y las granadas explosivas y vuelve a la habitación. Ahora baja por el elevador pero asegúrate de llevar la manivela válvula contigo, la necesitarás más adelante. Al llegar abajo, avanza y cruza por el pasillo central, recoge el mapa de la alcantarilla y cruza por la puerta. Avanza por el pasillo y ve a la izquierda hasta el final y entra por un pequeño pasillo, verás algunos cadáveres de agentes de Umbrella, examínalos y

encontrarás granadas incendiarias, vuelve al pasillo y ahora ve por la derecha y sigue avanzando hasta llegar a la puerta, evita o elimina a las arañas gigantes. Entrarás en otro pasillo del alcantarillado con más arañas gigantes, evítalas o elimínalas y avanza hasta la puerta doble, también verás una puerta oculta tras una cascada, pero no podrás cruzarla aún. Cruza la puerta doble y encontrarás un macetero con hierbas azules que puede usar en caso de que hayas sido envenenado por las arañas, avanza un poco más y aparecerá una escena donde aparece una mujer científica llamada Annette Birkin, la madre de Sherry, explicando cómo ocurrió todo y la infección de William Birkin. Tras la escena avanza hasta el final y utiliza la manivela válvula en el orificio redondo, esto hará que baje el puente hidráulico, cruza por el y vuelve a utilizar la manivela en el otro orificio para volver a elevar el puente, encontrarás también dos hierbas verdes, una máquina de escribir más cinta de tinta y granadas incendiarias. Cruza la puerta y avanza hasta el final del pasillo, verás el depósito de basura y Sherry inconsciente, pero un cocodrilo gigante emergerá del agua y te atacará, retrocede por el pasillo hasta la parte donde está el tanque de gas, examínalo para que se desprenda de la pared y retrocede un poco más, espera a que el cocodrilo se acerque y agarre el tanque con su boca, al hacerlo dispara y el tanque explotará matando al cocodrilo. Vuelve al depósito, pero tendrás que abrir la compuerta con el panel de control a su lado.

En el depósito, acércate a Sherry y ocurrirá una escena, luego de la escena, Sherry volverá a seguirte, recoge la medalla de Lobo entre la basura, también encontrarás cinta de tinta entre los restos, luego 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 del lobo y del águila en el panel a la derecha de la cascada, 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 con un teleférico, activa el teleférico con los controles a su derecha y entra en el teleférico.

La fábrica abandonada

Al utilizar el teleférico 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 un lanzadescargas, un arma algo eficaz contra zombis u otras criaturas, pero con una capacidad limitada. Ve al otro extremo del pasillo y cruza la puerta, estarás en otro pasillo donde habrán otros cuatro zombis, encontrarás también 2 hierbas verdes. 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, en el panel de mandos encontrarás granadas explosivas e incendiarias y en la estantería habrá un spray de primeros auxilios. 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 y estarás en una plataforma con

un elevador enorme, ve a la izquierda y entre los bidones encontrarás munición de pistola y en la pared el mapa de la fábrica. Entra en el elevador y encontrarás la llave abajo colgada en la pared y en la cabina con el inodoro encontrarás granadas incendiarias. Sal del elevador y utiliza la llave en el panel de control de la plataforma para activar el elevador y vuelve a entrar en él.

Aparecerá una escena del elevador activándose y bajando a las profundidades, luego Sherry quedará inconsciente por un dolor en su estómago y una criatura aterrizará en el techo del elevador. Sal del elevador e inspecciona el lugar, verás que la criatura es William Birkin quien comienza a mutar en una nueva fase. Este es el segundo jefe, mantén una distancia entre el monstruo y atácalo con el lanzagranadas o la ametralladora. Una vez que sea derrotado, vuelve al elevador. Ocurrirá una escena donde el elevador llega al laboratorio subterráneo de Umbrella y Claire llevará a Sherry a una oficina cercana.

El laboratorio:

Dentro de la oficina, la escena se extenderá y Claire dejará a Sherry ahí. Encontrarás en la oficina una hierba verde y granadas ácidas, además habrá un baúl con una máquina de escribir y cinta de tinta. Sal de la oficina y dirígete al pasillo con una puerta y cruza por ella. Entrarás en un pasillo con un generador al medio, 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 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. Si utilizas la computadora 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. En la taquilla encontrarás munición de ballesta y también habrá un macetero con hierbas azules. En una esquina de la habitación verás algunos tentáculos saliendo de un ducto ventilación, si disparas una granada incendiaria o le prendes fuego con el encendedor podrás eliminarlas, si lo haces podrás cruzar por el ducto hasta la habitación de al lado, en dicha habitación habrá dos evolved lickers, los cuales son más resistentes y fuertes que el licker normal, elimínalos y en la taquilla encontrarás granadas explosivas y encima de un escritorio cinta de tinta. Sal del cuarto y regresa al pasillo y abre la persiana, verás dos plantas

Ivy, este enemigo se elimina fácilmente con granadas incendiarias. 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, pero que de momento no se puede 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, 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 granadas explosivas, en el laboratorio habrá cinco zombis, elimínalos y recoge la tarjeta llave laboratorio encima de un escritorio. Ahora regresa de nuevo al pasillo, al hacerlo aparecerá Annette y ocurrirá una escena, luego Annette es atacada por William y antes de morir le da a Claire el archivo síntesis de la vacuna para crear el antídoto del virus-G para salvar a Sherry, en ese momento se activará el sistema de autodestrucción del laboratorio con una alarma sonando por todo el lugar.

Lo siguiente por hacer es opcional, pero servirá para la próxima partida en el lado B, ve por la puerta del pasillo de la derecha y utiliza la tarjeta llave para abrirla, dentro habrá una polilla gigante, elimínala y luego destruye las larvas en la computadora y utilízala, esta te registrará en el sistema y te solicitará un nombre de usuario, el cual es GUEST (en la versión de Nintendo 64 el nombre será NEMESIS). Una vez registrado regresa al pasillo al pasillo del área este, al llegar a la sala de control aparecerá otra escena donde Claire se comunica con Leon para que busque a Sherry. Al llegar al pasillo del área este activa la persiana y verás unas puertas dobles, registra tu nombre de usuario en la computadora al lado de la puerta y esta te pedirá un segundo usuario, el cual no tienes acceso, pero te servirá para entrar en el lado B del otro personaje. Utiliza la tarjeta llave en la puerta central y deséchala, entrarás en otro laboratorio, hallarás granadas explosivas, un cartucho vacuna y un archivo EX File: memo de Umbrella (sólo en la versión de Nintendo 64), elimina a los cinco zombis y prende el interruptor de la pared para encender las máquinas y las luces, utiliza el cartucho vacuna en la máquina y luego actívala con un panel situado en el otro extremo, ahora ve a la máquina y recoge la vacuna base, y encima de una camilla encontrarás el disco MO. Regresa al laboratorio P-4, ten cuidado que en el camino habrá varios zombis, al llegar al laboratorio, utiliza la vacuna base en la máquina de síntesis de vacuna y presiona el botón, obtendrás la vacuna, ahora regresa al cuarto de control y recoge del baúl tus armas más poderosas y bastante medicina y ve al pasillo donde está la compuerta cerrada y utiliza el disco MO en la computadora para abrirla. Continúa por el pasillo y cruza por la puerta doble, entrarás en una enorme sala con varios contenedores y aparecerán 5 minutos restantes antes de que el laboratorio se destruya, ve hasta el final y activa el elevador en el interruptor de la pared.

Pasado algunos segundos, del techo caerá Birkin mutado en su tercera fase de mutación, este es el jefe final, atácalo con granadas ácidas, son las que más daño le hacen y al sufrir suficiente

daño comenzará a mutar en su cuarta fase, esta fase es muy peligrosa y rápida, mantente bien alejado, evita que te muerda, si lo hace deberás curarte de inmediato, ya que este ataca quita bastante salud y continúa atacándolo hasta derrotarlo. Una vez derrotado ve al elevador, al llegar abajo avanza por el pasillo hasta llegar al tren. Cuando llegues al tren aparecerá la cinemática final del juego, Leon, Claire y Sherry logran escapar de la ciudad y Sherry es curada por la vacuna.