

Resident Evil 2 FAQ/Walkthrough (Dutch)

by PSC_Patterson

Updated to vFinal on Feb 24, 2007

This walkthrough was originally written for Resident Evil 2 (1998) on the PSX, but the walkthrough is still applicable to the N64 version of the game.

```
+-----+
|
|  RESIDENT EVIL 2
|
|  FAQ/Walkthrough voor PlayStation - Geschreven door Patt3rson
|
|  Laatste versie, sinds 24 februari 2007 - Copyright Patt3rson
|
|  patt3rson(at)gmail(punt)com - www.gamechoice.nl
|
+-----+
```

```
=====
= I N H O U D S O P G A V E =
=====
```

\ 1 / INTRODUCTIE /

- 1A - Rechten
- 1B - Toevoegingen
- 1C - Voorbereiding

\ 2 / GAME /

- 2A - Verhaal
- 2B - Personages
- 2C - Besturing

\ 3 / WALKTHROUGH /

- 3A - The Streets
- 3B - Raccoon Police Department
- 3C - The Sewers
- 3D - The Factory
- 3E - Escaping The Laboratory

\ 4 / AFSLUITING /

- 4A - Slotwoord
- 4B - Credits

```
=====
= 1 = I N T R O D U C T I E =
=====
```

/ _1_ \ \ A / RECHTEN /

Het schrijven van FAQ's en walkthroughs vergt veel tijd en moeite, schrijvers steken er dan ook een hoop werk in. Werk stelen van anderen is uit den boze en

één van de ergste misdaden die je in het schrijven kunt begaan. Bovendien is het strafbaar, want alle bestanden op sites vallen onder de internationale wet van kopieerrechten en gebruik zonder toestemming is dus aan te vechten via de rechtbank.

De nieuwste versie van dit bestand is meestal te vinden op <http://www.gamefaqs.com>. Voor vragen en of opmerkingen over dit bestand, waaronder ook de walkthrough, kan men ook terecht op onderstaand adres. Alleen serieuze vragen waarvan het antwoord niet in dit bestand te vinden is zullen worden behandeld.

Dit document mag niet verspreid of gekopieerd worden in delen of in het geheel. Dit bestand mag alleen geprint of opgeslagen worden voor eigen gebruik. Voor gebruik op andere manieren of locaties moet eerst schriftelijke toestemming van de auteur verkregen worden. Toestemming kan aangevraagd worden op onderstaand adres, maar wordt niet gegarandeerd! Tref je het bestand op een andere plek aan dan de locaties die hier onder staan weergegeven laat het dan weten via hetzelfde adres.

[CONTACTADRES]
patt3rson(at)gmail(punt)com

[TOEGESTANE LOCATIES VAN DIT DOCUMENT]
<http://www.gamechoice.nl>
<http://www.gamefaqs.com>
<https://www.neoseeker.com>
<http://www.supercheats.com>

/ 1 \
\ B / TOEVOEGINGEN /

SuperCheats is toegevoegd aan de toegestane locaties van dit document. Daardoor zijn er een aantal aanpassingen gedaan in de secties Rechten en Credits.

/ 1 \
\ C / VOORBEREIDING /

Voor een review en beoordeling van de game ga je naar <http://www.gamechoice.nl>. Lees eerst onderstaande tips voordat je met de game of het lezen van de walkthrough begint. Deze aanwijzingen bevatten waardevolle informatie over het gebruik van de FAQ of de game.

Net als bij het eerste deel van Resident Evil kan je kiezen uit twee personages, één per CD van het spel. Deze walkthrough is geschreven aan de hand van het personage Claire Redfield en dat is dus ook het personage dat je moet kiezen om deze walkthrough te kunnen volgen. Leon Kennedy kiezen en deze walkthrough proberen te gebruiken heeft dus geen zin. Bovendien zijn er meerdere verhaallijnen ver speelbaar personage die vrijgespeeld kunnen worden, maar deze walkthrough gaat alleen op voor het eerste scenario van Claire. De walkthrough is gebaseerd op de moeilijkheidsgraad Easy en dus zal je deze ook moeten kiezen om het te kunnen volgen. Bij de Normal optie zijn vijanden moeilijker te verslaan en doen meer schade. Ook zul je minder kogels en helende items vinden.

Niet alle items, Herbs en locaties worden genoemd in de walkthrough. Alleen de locaties waar je echt moet komen staan er in en ook alleen de items die je nodig hebt plus de munitie en Herbs die je tegen het lijf loopt. Het kan dus best zijn dat je zelf nog andere items tegen komt. Neem deze dan gerust mee, ik heb ze dan over het hoofd gezien of ben ze vergeten te vermelden.

=====
= 2 = G A M E =
=====

/ 2 \
\ A / VERHAAL /

Na de vernietiging van het landhuis en het ondergrondse laboratorium van Umbrella in het eerste deel van Resident Evil blijkt dat deze duistere organisatie niet genoeg had aan het T-Virus dat alles en iedereen muteerde in zombies. Een enkele Umbrella wetenschapper ontwikkelt op eigen houtje een nieuwe versie van dit virus, ook wel het G-Virus genoemd. Tegen zijn wil in probeert het hoofdkantoor van Umbrella zijn onderzoek over te nemen, maar dat laat hij niet zomaar gebeuren.

Door een ongeluk, waarover je meer informatie krijgt tijdens het spelen, breekt het G-Virus uit en de wetenschapper, William Birkin, is het eerste slachtoffer. Al snel wemelt het in de stad van de zombies en nog maar enkele mensen zijn in leven. Claire Redfield bezoekt net Raccoon City op zoek naar haar broer Chris. Ze loopt hier de agent Leon Kennedy tegen het lijf, maar ze worden al snel weer gescheiden door een brandende vrachtwagen.

Claire spreekt met Leon af elkaar weer te treffen in het politiebureau. Hier zit ook de speciale afdeling S.T.A.R.S. waar de broer van Claire een lid van is samen met andere personages uit de eerste Resident Evil game. Claire gaat op zoek naar haar broer, maar al snel ontdekt ze belangrijkere dingen die het daglicht niet kunnen verdragen.

/ 2 \
\ B / PERSONAGES /

[CLAIRE REDFIELD]

Claire is de zus van S.T.A.R.S. lid Chris Redfield. Ze komt naar Raccoon City om haar broer te zoeken, maar treft in plaats daarvan een verdorven stad aan die wemelt van de zombies. Al snel heeft ze andere dingen aan haar hoofd dan het vinden van haar broer, zoals het redden van het kleine meisje Sherry.

[LEON KENNEDY]

Leon is een jonge agent die op zijn eerste werkdag al voor de grote problemen komt te staan die Umbrella heeft veroorzaakt. Hij redt Claire uit de handen van een bloeddorstige zombie en probeert samen met haar in veiligheid te komen. Nadat ze gescheiden wordt komt Claire hem nog maar af en toe tegen.

[BRIAN IRONS]

Meneer Irons is de politiechef van het Raccoon City departement. In zijn functie heeft hij al veel bereikt en veel voor de stad gedaan, maar eigenlijk is hij een lugubere enge man met te hoge ambities die door zijn samenwerking et Umbrella de stad ten gronde richt.

[WILLIAM BIRKIN]

Meneer Birkin is een wetenschapper in dienst van Umbrella en werkt in zijn eentje aan de verbetering van het T-Virus. Zijn dierbare G-Virus wordt echter al snel door Umbrella opgeëist, maar door een klein ongeluk is William genoodzaakt zichzelf te infecteren met zijn levenswerk.

[SHERRY BIRKIN]

Sherry is het dochttertje van William Birkin en is door haar moeder naar het politiebureau gestuurd omdat het daar wel veilig zou zijn. Claire komt haar daar tegen en houdt haar uit de handen van de zombies. Je speelt ook kleine

stukjes van de game met Sherry.

[ANNETTE BIRKIN]

Annette is de moeder van Sherry en de vrouw van William Birkin. Ook zij werkt bij het ondergrondse laboratorium van Umbrella onder Raccoon City. Nadat haar man ten onder gaat aan zijn eigen creatie raakt ook zij in de ban van het virus en probeert het te redden. Daar heeft William andere plannen voor!

/ 2 \

\ C / BESTURING /

Hieronder staan alle knoppen van de PlayStation controller. Niet alle knoppen hoeven een functie te hebben in het spel zelf! Dit zijn de standaard instellingen, het is mogelijk dat de besturing naar eigen wens in te stellen is! Check de handleiding of de menu's om er achter te komen hoe.

PIJLTJES:

Boven	- Beweeg speelfiguur naar voren
Beneden	- Beweeg speelfiguur naar achteren
Links	- Draai speelfiguur naar links
Rechts	- Draai speelfiguur naar rechts

SYMBOLLEN:

Driehoekje	- Annuleren
Kruisje	- Actie
Vierkantje	- Rennen
Rondje	- Inventaris

SCHOUDER:

L1	- NIET IN GEBRUIK
L2	- NIET IN GEBRUIK
R1	- Schietmode
R2	- NIET IN GEBRUIK

STICKS:

L3	- NIET IN GEBRUIK
Linker Analoog	- NIET IN GEBRUIK
R3	- NIET IN GEBRUIK
Rechter Analoog	- NIET IN GEBRUIK

FUNCTIE:

Start	- Pauze
Select	- Opties

=====
= 3 = W A L K T H R O U G H =
=====

/ 3 \

\ A / THE STREETS /

Het begint weer leuk. Meteen als je de controle over Claire hebt ben je helemaal ingesloten door zombies. Met maar een paar kogels kan je niet veel beginnen, dus ren zo snel mogelijk onder het beeld uit voordat de zombies achter je bij je zijn. Ren nu steeds verder naar links terwijl je in ieder scherm een paar zombies ontwijkt. Na een tijdje moet je met de bocht mee een steegje in omdat de straat is afgezet. Ook in dit steegje lopen twee zombies, dus wees voorzichtig. Je komt uit bij een auto die voor de deur staat van Gun Shop Kendo. Ga door de deur rechts van de auto de winkel binnen. Loop een stukje naar voren om aangesproken te worden door de eigenaar van de winkel.

Als hij klaar is met praten kan je achter allebei de balies een pakketje kogels pakken, pak eerst degene achter de lange balie en dan die achter de korte. In de hoek waar de twee balies samen komen zit een grijze deur, daar moet je doorheen als je de kogels hebt opgepakt. Voordat je daar bent komen er een paar zombies door de ruiten heen en vallen de winkeleigenaar aan. Daar ga jij je natuurlijk mee bemoeien, dus schiet de zombies overhoop. Je kunt nu bij de dode winkeleigenaar de Bow Gun oprapen. Daarna ga je door de grijze deur naar buiten. Volg het pad door naar onderen te lopen, richting het beeldscherm dus. Als je de hoek om gaat zie je twee zombies achter een hek. Het hek is nog dicht dus je kunt er gewoon voorbij lopen en verder door het steegje lopen tot je bij het bestelbusje komt. Ondertussen zullen de twee zombies dan wel het hek open gekregen hebben en dus op je af komen. Haal nog meer kogels uit het busje en schiet de drie zombies neer die vanuit het steegje op je af komen. Ren nu terug door het steegje en ga door de deur in het hekwerk waar de zombies eerst achter zaten om op een basketbalveldje uit te komen. Ontwijk hier de zombie en ga door de ijzeren deur aan de andere kant van het veldje.

Volg het pad naar een trap en ga daar mee omhoog. Ren om het gebouw heen zodat je aan de andere kant weer met een andere trap naar beneden kunt. In de vuilnisbakken onder in beeld kan je nog meer kogels vinden. Je ziet ook een zombie staan, maar de zombies kunnen niet bij je vanwege de metalen kist tussen jou en de zombies. Klim op deze kist en schiet van een veilige afstand alle zombies neer die hier zijn. Verderop staan er nog meer, waar je op kunt wachten of naar toe kunt gaan. Spring als je de ze hebt uitgeschakeld van de kist af aan de kant van de zombies en schiet de eventuele zombies verderop neer of loop ze voorbij. Ren naar het einde van de steeg en ga door de metalen poort aan het einde. Verderop zitten vier zombies gezellig te eten, ren dus snel langs ze voordat ze achter jou aan komen. Als je ze voorbij bent ga je de bus binnen die daar geparkeerd staat. Meteen bij binnenkomst zie je rechts van je een pakje kogels liggen. Er komt een zombie naar je toe gekropen, dus richt naar beneden om deze uit te kunnen schakelen. Verderop komt er ook nog gewoon één lopend op je af. Schiet deze ook neer en loop naar de voorkant van de bus, waar je ook de chauffeur ziet zitten. Stap hier weer uit de bus. In het volgende stuk staan veel zombies, maar als je het goed doet kan je ze gewoon allemaal ontwijken en je een weg banen naar een metalen poort in een muur. Als je daar doorheen bent kun je verder naar beneden lopen, maar er is ook een opening links van je. Loop maar gewoon verder naar beneden en dan de hoek om zodat je de trap af gaat. Steek gewoon over naar de andere kant en ga daar weer met de trap omhoog. Er staat een soort van struik in een plantenbak waar je weer boven komt die je kan onderzoeken om een Green Herb te vinden. Loop dan links het scherm uit en dan verder door om bij de hoofdingang van het politiebureau te komen. Ga hier het bureau binnen.

/ 3 \
 \ B / RACCOON POLICE DEPARTMENT /

Doe een paar stappen naar voren en daal af via het trappetje. Je kunt nu zowel links als rechts van het standbeeld in het midden de verhoging op gaan, maar je moet de linker kant hebben. De deur die daar links zit nadat je met de schans een stukje omhoog bent gegaan moet je namelijk doorheen gaan. Hier ontmoet je een agent die nog geen zombie is. Hij zal je een paar dingen vertellen en je een Blue Card Key geven. Daarna sta je weer in de hal van het bureau. Ren een stukje naar boven en dan naar rechts om bij de opening van de balie te komen. Op het hoekje pak je nog wat kogels op, daarna gebruik je het flitsende computerscherm. Zeg ja als het systeem je om de Blue Card Key vraagt. Naast de typemachine kan je wat Ink Ribbons pakken die je ook meteen op de typemachine kunt gebruiken als je nu al je spel wilt opslaan. Ga daarna achter de balie vandaan en ga met de schans van de verhoging af. Als je nu naar de linker kant van het politielogo op de grond loopt, dan zie je verderop een dubbele deur in de muur. Daar moet je doorheen, waar je aan de andere kant

meteen rechts in beeld een kist ziet staan waar je voortaan spullen in kunt leggen en weer uit kunt halen. Nu kan je door bijvoorbeeld al je Knife en je Ink Ribbon in neer leggen. Meestal staat er toch wel weer zo'n kist in de buurt van een typemachine. In de kist zitten trouwens ook een hoop helende sprays die je in geval van nood kunt meenemen en gebruiken. Op de bank ligt een rapport dat je kan pakken en lezen. Er staat een code in die je later nodig hebt. Aan de andere kant van de kamer staat en grijs klein bureau in de hoek. Gebruik je Lockpick om het slot open te maken en haal er dan een spray uit, die je meteen weer in de kist kunt dumpen. Ga dan achter het houten schot en schrik niet van het beest dat langs het raam kruipt. Open de deur rechts van het raam om de kamer uit te gaan.

Volg de gang en ga de hoek om, waar je een onthoofde agent tegen komt. Onderzoek de agent om wat kogels te krijgen en loop dan verder naar de plas met bloed verderop in de gang waar druppels in vallen. Nu komt de Bow Gun goed van pas, want na het filmpje raak je het beest twee keer vol met dit wapen om hem uit te schakelen. Loop door naar het einde van de gang, waar je ook een Green Herb ziet staan. Ga door de deur en volg de gang er achter. Sla de bruine dubbele deuren over en blijf door lopen. Je komt uit bij een deur aan het einde van de gang waar je doorheen moet. Van beide kanten komen er zombies op je af, die je het beste af kunt schieten. Ren eerst langs de vrouwelijke zombie achter in beeld, zodat je vanaf daar rustig langzaam alle zombies kunt uitschakelen. Als je verder de ruimte in loopt kan je naast de trap twee Green Herbs vinden. Ga door de deur rechts van deze Herbs om in een kamer te komen met een kist en een typemachine. Uit de kast naast de kist haal je wat kogels. Verlaat dan de kamer weer zoals je gekomen bent en ga met de trap omhoog. Volg de gang naar een paar beelden, één er van heeft een rode diamant in z'n hand. Om deze te krijgen moet je iets met de andere twee beelden doen. Als je kijkt in de richting waarin de gezichten staan, dan zie je tegen de muur aan beide kanten op de grond tegels liggen die net even anders gekleurd zijn. Hier moeten de beelden op komen te staan, maar dan met hun gezicht naar het middelste beeld met de diamant. Je moet de beelden dus omdraaien en tegen de muur op de aangegeven tegel zetten. Je hoort ook een geluid als je een beeld goed hebt neer gezet. Als de beelden goed staan valt de rode diamant naar beneden zodat je deze kunt pakken en meenemen.

Naast het beeld zit ook nog een deur, daar moet je doorheen. Volg de gang naar de volgende deur rechts in beeld, het bordje S.T.A.R.S. hangt er boven en er naast. Ga daar naar binnen en raap een groen boekje op van het bureau recht voor je, Chris's Diary. Lees het om achter de plannen van Chris en Umbrella te komen. Neem daarna de Unicorn Medal mee die onder het boek lag. Uit de kast naast het controlecentrum haal je een granaatwerper. Daarna kan je nog wat kogels vinden onder het grote S.T.A.R.S. logo aan de muur. Als je nu de kamer probeert te verlaten komt er een fax binnen. Bekijk de fax en verlaat daarna echt de kamer. Loop naar achteren en ga door de deur daar. Loop langs het beeld en ga met de trap naar beneden. Duik de zijgang in en dan door de eerste deur rechts. Volg de gang, maar blijf op afstand van de dichtgetimmerde ramen! Anders zullen de zombies die er met hun armen doorheen komen je grijpen. Ren gewoon naar de andere kant van de gang, sla de dubbele deur dus over, en ga door de deur aan het einde. In de volgende hal, waar je de eerste Licker tegen kwam, ga je ook gewoon naar het andere einde. Je komt weer terug in de kamer met een kist, waar je desnoods wat items in kunt stoppen, waaronder ook het Red Jewel. Verlaat daarna de kamer door de deur aan de andere kant om uit te komen in de hal van het bureau. Loop naar het beeld in het midden van de hal en plaats daar de Unicorn Medal in de cirkel. Een sleutel valt naar beneden, de Precinct Key, neem deze mee en ga terug door de dubbele deur waar je net vandaan kwam. Ga door de deur aan de andere kant terug de gang in waar je de eerste Licker tegen kwam. Tussen het lijk en de plas bloed zit een deur, deze open je met de Precinct Key. Loop recht vooruit en pak een rapport uit het rek. Op de voorgrond zie een Ink Ribbon liggen die je kan pakken. Loop dan om

het rek heen en schuif het trappetje tegen de kast achter in de kamer aan. Nu kan je de Crank van de kast af pakken.

Ga weer van het trappetje af en verlaat de kamer. Loop richting de plas moet bloed en ga door de deur aan het einde. Ren de gang door waar de dichtgetimmerde ramen zitten, deze keer komen er geen armen doorheen. Loop voorbij de dubbele deuren naar het einde van de gang om daar door de deur te gaan. Loop naar het scherm toe en ga met de trap verder naar boven. Volg de weg dan langs de beelden en door de deur om weer in de gang van het S.T.A.R.S. kantoor te komen. Een klein meisje wordt hier belaagd door een zombie, dus schiet deze neer om haar te redden. Ga dan verder de gang in door de hoek om te gaan, in de richting waar het meisje naar toe ging. Open de deur met de Precinct Key en gooi hem daarna weg. Als je door de deur bent kom je Leon tegen. Na een kort gesprek geeft hij je een radio. Loop de gang achter Leon in en haal wat kogels uit de opengeschoven kast. Ga dan terug naar Leon en de andere zijgang in. Maak het bureautje waar de vaas op staat open met je Lockpick en haal daar de Flame Rounds uit. Open dan de deur links van de vaas om uit te komen in een bibliotheek. Meteen links naast de deur is een trap waarmee je omhoog gaat. Volg de weg langs een deur naar het einde, waar een stuk van het hekje weg is. Hier val je naar beneden. Meteen links in beeld zie je een afbeelding op de muur waar je even naar moet kijken. Druk dan op de rode knop die aan de andere kant aan de muur hangt zodat de kast naar achter schuift. Je ziet nu dat boven de boekenkasten hetzelfde plaatje hangt als dat je net zag en ook de tekens zijn hetzelfde. Druk op de knop van de meest linker boekenkast en kies er voor om de kast naar rechts te schuiven. Druk dan op de rode knop van de kast iets verder naar rechts en schuif ook deze kast naar rechts.

Een klepje onder het voorbeeld gaat open, dus ga terug naar de plek waar je neer kwam toen je viel en pak daar de Serpent Stone uit de opening onder de afbeelding. Links van de trap in de bibliotheek zitten dubbele deuren waar je nu doorheen moet. Rechts naast deze deuren tref je trouwens een Red Herb aan, voordat je er doorheen gaat. Schiet de agent die rechts in beeld op je af komt lopen neer en ren die kant op. Je komt bij een grote rode metalen doos die je moet gebruiken om een ladder naar beneden te laten zakken. Loop dan nog verder naar rechts op het balkon en baan je een weg naar de deur aan het einde, waarschijnlijk moet je één of twee zombies neer schieten om er te komen. In de kamer achter deze deur pak je eerst de glimmende Lighter op. Je kunt hier ook dingen in de kist stoppen, dus zorg dat je weer wat vrije vakjes hebt. Je kunt hier bij de typemachine nog een Ink Ribbon vinden. Naast de typemachine ligt trouwens het Secretary's Diary A die je moet pakken. Je kunt hier je spel dus ook opslaan, als je hier klaar bent verlaat je de kamer weer zoals je gekomen bent. Ren terug naar de ladder die je naar beneden hebt gelaten en ga daarmee naar beneden. Ren terug van de verhoging af naar het politielogo en ga door de dubbele deuren links er van. Ga achter het houten schot door de deur en volg de gang er achter voorbij de plas bloed door de deur er achter. In de gang met de dichtgetimmerde ramen ga je nu wel door de dubbele deuren die je als eerst tegen komt. Op het bureau rechts van de deur ligt het Operation Report. Loop naar de andere kant van de kamer en ga door de openstaande deur links van het bord. Gebruik de Lighter om de openhaard aan te steken en een deel van het schilderij te verbranden. Een tweede rode diamant komt tevoorschijn, die je natuurlijk meeneemt. Verlaat deze zijkamer en ook de grote kamer. Ga naar rechts en door de deur aan het einde van de gang. In de volgende gang ren je naar het andere uiteinde om daar door de deur te gaan. In de kamer er achter drop je het Red Jewel in de kist, daarna ga je door de deur links van de kist. In de grote hal ga je met de ladder achterin omhoog en dan naar rechts. Ga door de deur aan het einde en dan door de deur naast de typemachine aan de overkant.

Meteen komt er een zombie op je af, dus schakel deze snel uit. Loop niet de

hoek om, want er komt een brandende zombie tevoorschijn en daar moet je ook niet zijn. Ga door de andere deur in deze gang en ren dan recht vooruit om de deur recht voor je te openen en er doorheen te gaan. Je staat nu buiten en je kunt een Green Herb pakken als je wilt. Daal daarna af via de trap en pak nog meer Green Herbs als je wilt. Ga daarna door de deur onderaan de trap. Loop voorbij de zombie die op de grond ligt en ga door de deur rechts in beeld. Als je binnen bent zie je een zombie uit een deur links in beeld komen, daar moet jij naar binnen. Maar in deze kamer lopen nog een aantal zombies rond en er ligt er ook nog één op de grond die je zal buiten als je in de buurt komt. Schakel ze allemaal uit en ga dan het kleine kantoorje binnen. Hier staat een kluis die je moet openen met de code uit één van de gevonden papieren, namelijk 2236. Nadat je de Acid Rounds hebt opgepakt neem je ook de kaart van het politiebureau mee. Verlaat het kleine kantoor en ook het grote kantoor zoals je gekomen bent. Ga terug naar buiten en met de trap omhoog. Als je weer binnen bent ga je meteen naar links de zijgang in. Onderzoek snel het lichaam totdat je wat kogels hebt gekregen, want ondertussen is een stel kraaien achter je aan gaan zitten. Als je de kogels hebt blijf je de gang volgen en krijg je waarschijnlijk een hartverzakking van de kraaien die nog eens door de ramen komen vliegen. Ren dus snel naar het einde van de gang en ga daar door de deur voordat de kraaien je iets kunnen doen. Loop langs de brandende helikopter naar de andere kant van het dak en ga daar met de trap naar beneden. Ontwijk de zombies die hier beneden zijn en baan je een weg naar de deur aan het einde. In de kamer waar je komt staat achterin een typemachine met daarbij Ink Ribbons, een Bow Gun en een draaibaar handvat.

Neem de Bow Gun mee als je wilt en bewaar je spel indien nodig. Pak daarna het Valve Handle op en verlaat de kamer zoals je binnen gekomen bent. Ontwijk weer alle zombies en ga met de trap terug omhoog om bij de brandende helikopter te komen. Links van de helikopter is een hek met een opening er in. Ga er doorheen en gebruik op de leiding onder het bordje Warning het Valve Handle. Het water blust de vlammen zodat jij aan de voorkant van de helikopter nog meer kogels kunt vinden. Ga dan terug door de deur tegenover de helikopter en ren snel door de hele gang heen naar het einde om daar door de deur te gaan voordat de kraaien bij je zijn. Ga dan even terug door de deur rechts om uit te komen in de kamer met een kist en een typemachine. Je kunt het Valve Handle nu in de kist leggen en beide Red Jewels er uit halen. Ga dan terug door de deur naast de typemachine en loop naar het beeldscherm toe en daarna de hoek om. Ga door de deur rechts van de helikopter, maar daar voor zal je een gil horen. In deze kamer haal je een item uit de blauwe grote pot en daarna loop je naar de achterkant van de kamer. Daar zie je links in beeld iets glimmen, dat is een nieuwe Precinct Key die je mee moet nemen. Achter in de kamer is ook een beeldwerk met daarnaast twee kleine beeldjes. Bij ieder klein beeldje moet je één van de rode juwelen plaatsen. Het grote beeld klapt open zodat jij de Blue Stone kunt pakken. Verlaat de kamer en ga terug door de gang en dan door de deur rechts om weer in de wachtkamer uit te komen. Dump de Blue Stone voorlopig in de kist en ga dan door de deur links van de kist. Volg de route naar de ladder en loop er dan voorbij om door de eerste deuren te gaan die je tegenkomt. In de bibliotheek ga je naar rechts en door de deur die onderaan de trap zit. Volg de zijgang naar links en loop dan naar onderen om door de deur te gaan die daar zit. Je komt terug in de gang met het S.T.A.R.S. kantoor. Loop door de gang en het kantoor voorbij om aan het eind door de deur te gaan. Passeer de beelden en ga via de grote trap terug naar beneden. Loop nu naar links de zijgang in en helemaal naar het einde om daar de deur te openen met de Precinct Key.

In de kamer waar je uit komt barst het van de zombies die je snel moet uitschakelen. Als ze te dichtbij komen ga dan weer naar buiten en opnieuw naar binnen zodat ze weer op afstand zijn. Herhaal dit tot alle zombies in deze kamer verslagen zijn, ook de paar zombies om de hoek. Vanaf de deur ren je dan recht vooruit om bij een kast met grote vakken te komen met rode labels er op.

Maak deze kast open met je Lockpick en neem de Plastic Bomb mee die er in ligt. Uit één van de laatjes rechts van je haal je Bow Gun Bolts. Ren dan naar de andere kant van deze kast en haal uit het achterste laatje links een Film. Deze Film kan je ontwikkelen in het achterkamertje van een veilige kamer onder de trap waar je net vandaan komt, maar daarna moet je vanaf dit punt weer verder. Ga weer terug naar de andere kant van de kast, waar een deur met een rode lamp er boven zit. Haal deze deur van het slot en ga er doorheen. Pak de Green Herb op die links van je op de grond staat en loop dan verder naar onderen en over de dode zombie heen een klein kantoor binnen. Hier zit weer een agent, dezelfde als op het begin. Als hij opstaat is hij ineens een zombie dus schiet hem snel overhoop. In deze kamer ligt op het bureau de Detonator die je mee moet nemen en combineren met de Plastic Bomb. Achter in deze kamer staan kluisjes waar je kogels kunt vinden en op het bureau dat je in datzelfde scherm ziet staan ligt een briefje geschreven aan Leon. Ga daarna door de deur links van de kluisjes om weer in de hal van het politiebureau te komen. Klim via de ladder achterin omhoog en volg het pad naar rechts om aan het einde door de deur te gaan. Steek over naar de andere kant van de kamer en ga daar weer door de deur. Volg de gang de hoek om naar de helikopter en plak de zelfgemaakte bom op de kapotte deur naast de helikopter. Daarvoor moet je echt tegen de helikopter en de deur aan staan om hem te kunnen plaatsen. Na de ontploffing ga je door de opening die je net in de muur gemaakt hebt.

Volg de gang naar de deur aan het einde en ga daar doorheen. Aan de andere kant van de kamer ligt een vrouw op een bureau. Onderzoek het lijk om in gesprek te gaan met de chef van het politiebureau. Ga terug naar de kant van de kamer waarin je binnen kwam. Links van de tafel zit de deur waardoor je binnen kwam, dus ga door de deur in de muur rechts van de tafel. Volg de gang achter deze deur naar de volgende deur. Als je door die deur bent hoor je snel lopende voetstappen, maar ze zijn al snel weer weg, totdat je zelf weer een stukje vooruit loopt. Aan de andere kant van de kamer is er een opening naar een kleine achterkamer. Als je daar doorheen bent gegaan zie je meteen rechts van de opening een rood knopje op de muur. Dit is een schakelaar die je moet overhalen, daarna moet je verder de kamer in gaan om het meisje te vinden dat je eerder al tegen kwam. Na het gesprek kan je hier op het aanrecht het Secretary's Diary B vinden. Verlaat dan deze achterkamer en ga door de deur aan de andere kant van de kamer om door de lange gang te lopen en weer terug te komen in het kantoor van de chef. De chef en de vrouw zijn weg, maar er ligt nu wel een sleutel op het bureau te glimmen die je natuurlijk mee moet nemen, de Precinct Key met een hartje aan het einde. Verlaat het kantoor door de deur links van de tafel en loop terug door de gang om weer bij de helikopter te komen. Ga de hoek om en door de eerste deur rechts de wachtkamer in. Ga aan de andere kant weer naar buiten en met de ladder verderop weer terug naar de begane grond. Aan de andere kant van de hal zit de hoofdingang, daar moet je naar toe en ook het trappetje op. Maar voordat je bij de hoofdingang bent draai je naar links en loop je die kant op. Ga door de deur die verderop in de muur zit. In deze kleine ruimte waar je terecht komt staan vijf zombies op je te wachten, maar je kunt ze allemaal vrij makkelijk uitschakelen voordat ze je iets kunnen doen.

Loop een stukje naar beneden en ga door de blauwe dubbele deuren links van je. Je komt uit in een kamer waar je al eerder geweest bent en waarschijnlijk dus geen zombies meer zijn. Ren naar de overkant van deze kamer en ga door de korte gang in waar een lijk op de grond ligt. Loop van het lijk af naar de deur met een groen en wit bordje er boven. Gebruik hier de Precinct Key en gooi hem daarna gewoon weg. Open de deur en pak de Green Herbs op als je die mee wilt nemen. Ren door de gang naar de andere kant tot je bij het trapgat komt en ga daar naar beneden. Hier lopen de eerste gemuteerde honden rond, dus pas daar voor op! Ren door de gang tot je bij de eerste splitsing komt. Sla hier rechts af en ga door de eerste deur die je tegen komt links in de muur. In de kamer tref je in de hoek weer een Green Herb aan die je mee kunt nemen.

Als je wat tussen de dingen in deze kamer door loopt dan vind je verderop in een leegstaand rek een kaart van de B1 verdieping, neem deze mee. In één van de hoeken van deze kamer staat het Reserve Power Control Panel waar je moet zijn. Je moet de schakelaars om en om overhalen. De eerste schakelaar doe je dus omhoog, de tweede omlaag, de derde weer omhoog, de vierde weer omlaag en de vijfde dus weer omhoog. Je komt precies op de tachtig uit en dat zal een deur openen. Ga weer door de dubbele deuren waardoor je binnen kwam terug naar buiten en loop van het beeld af naar boven. Blijf rechtdoor lopen tot je niet verder kunt en ga dan met de bocht mee naar links om door de dubbele deuren te openen voordat de honden bij je zijn. Ren door de gang en ga links de hoek om. Aan het einde zit een put waar je met een ladder naar beneden moet voordat de honden je aanvallen die uit de lucht komen vallen.

/ 3 \
 \ C / THE SEWERS /

Als je een stukje naar voren loopt kan je door een deur links van je een klein kamertje binnen gaan. In deze kamer staat een kist en ook een typemachine, ideaal om dus even spullen te dumpen en misschien wat helende items te pakken. Je spel opslaan is ook geen overbodige luxe! Als je daarna de kamer weer verlaat kom je weer Sherry tegen. Na een kort gesprek heb je de controle over Sherry en dus niet meer over Claire. Ren naar het einde van de gang, waar een klein liftje zit en die je moet gebruiken om naar boven te gaan. Boven lopen honden rond en aangezien Sherry geen wapens heeft moet je gewoon rennen. Ren rechtdoor vanaf het liftje en ga de hoek om. Blijf dan rechtdoor rennen totdat je bij een deur komt en ga daar door naar binnen. Links aan de muur hangt een kaart van het gebied van het riool. Als je deze hebt gepakt loop je langs het controlepaneeltje via de trap naar beneden. De achterste kist staat al helemaal tegen de muur. Klim over deze kist heen zodat je achter twee kisten in de hoek staat. Schuif nu de kist die tegen de muur staat een stukje naar rechts, zodat de andere kist er naast geschoven kan worden. Nu er al twee kisten naast elkaar staan kan je de derde er gewoon rechts naast schuiven. Klim dan via de blokken trap weer naar boven en gebruik nu het controlepaneel om de kisten naar boven te komen laten drijven. Je kunt nu over de kisten heen naar de overkant en daar uit het kastje een nieuwe Precinct Key halen. Ren terug over de kisten en ga door de deur naar buiten. Ren in een rechte lijn naar voren en ga aan het einde links de hoek om en met het liftje weer naar beneden. Sherry gooit de sleutel terug naar Claire en gaat er vandoor. Als je weer de controle over Claire hebt pak je de Precinct Key van de grond. Je kunt nu terug gaan naar de ladder aan het begin van de gang en daarmee naar boven gaan.

Er lopen hier nog steeds honden rond dus ren zo snel mogelijk van het rioolgat af en naar rechts de hoek om en door de dubbele deuren aan het eind. In plaats van honden zijn er nu Lickers verschenen in de gangen waar je nu komt. Ga dus zo snel mogelijk door de eerste dubbele deuren die je tegenkomt, rechts in beeld nadat je de hoek om komt, en gebruik de Precinct Key om deze te openen. De zombies die hier op de grond liggen doen nog niets en kunnen dus nog niet beschoten worden. Loop naar de andere kant van de kamer, langs de ijzeren laden, naar de kast achterin. Uit deze kast haal je de Red Card Key. Op het moment dat je de kaart pakt staan alle zombies in deze kamer op en komen op jou af. Schiet er een paar neer, genoeg om veilig de kamer te kunnen verlaten. Nou ja, veilig, er lopen misschien buiten nog steeds Lickers rond. Loop vanaf de dubbele deuren waar je uit komt naar beneden, voorbij de splitsing en naar de enkele deur verderop links in beeld met een knipperende groene lamp er naast. Gebruik je Red Card Key op deze groene lamp zodat de deur rechts ervan open gaat. Ga dan ook door die deur een kamer binnen. Zowel links als rechts liggen kogels voor je pistool. In de kluisjes achter in de kamer liggen twee items. Ten eerste de Side Pack, waardoor je meer items kunt dragen. Als tweede ligt daar een machinegeweer. Je mag zelf weten of je dit wapen mee wilt nemen

of niet, maar aangezien Claire al zegt dat ze deze voor Leon moet bewaren heb ik hem laten liggen. Verlaat de kamer en loop omhoog om bij de splitsing terug te komen en daar naar links te gaan. Volg de gang verder en ga aan het einde met de trap omhoog. Verder naar achteren in beeld, achter het hekje rond de trap dus, zit nog een deur. Open deze met de Precinct Key en ga daarna naar binnen. Op de tafel liggen Ink Ribbons, achterin ligt een dode agent. Pak hier het Watchman's Diary van het bed en de Acid Rounds van het kastje. Verlaat daarna de kamer weer.

Ren voorbij de trap en de hoek om terug naar het begin van de gang en daar door de deur. Ga terug het kantoor binnen en dan naar de overkant om door de dubbele blauwe deuren weer naar buiten te gaan. Loop een stukje omhoog en ga via de deur daar terug de grote hal van het politiebureau in. Stap via het kleine trappetje naar beneden en ga links van het politielogo door de dubbele deuren. Voordat je terug gaat naar de grote hal haal je eerst de Lighter uit de kist als je deze nog niet bij je had. Je moet ook de Precinct Key met de diamant aan het einde bij je hebben. Dump ook eventuele andere eventuele items in de kist als dat nodig is. Als je terug bent in de grote hal ga je weer met het kleine trappetje bij de hoofdingang naar boven. Loop dan naar links om door de deur terug te komen in de ruimte met wat telefoons. Loop daar beneden het beeld uit om in een wat grotere ruimte te komen waar wat automaten staan, met links daarvan een Green Herb. Ga gewoon naar rechts de hoek om en naar de deur aan het einde van de gang. Er komt een zombie op je af gelopen dus schakel deze uit en daarna ook de drie zombies die verderop in de gang staan. Als je de eerst hoek om bent en verder loopt kom je bij een deur die je moet openen met de Precinct Key met het diamantje. Daarna is deze sleutel niet meer van nut dus je kunt hem weg gooien. Ga door de net geopende deur en loop langs de tafel naar de kast achter in de kamer. Haal hier de Eagle Stone van de plank. Ren nu snel terug naar en door de deur waardoor je binnen kwam en laat je niet weerhouden door de Licker die naar binnen komt springen. Als je weer in de gang staat ga je meteen links in beeld verder de gang in. Helemaal aan het einde zit een groene deur die je moet openen met een andere Precinct Key, die met de klaver aan het eind. Ook deze sleutel is verder nutteloos als je hem op deze deur gebruikt hebt. Als de deur van het slot is gehaald ga je naar binnen. Schiet daar met je Bow Gun de Licker overhoop zodat je hier verder rustig te werk kunt gaan.

In de hoek links van de deur waardoor je binnen kwam hangt een schilderij van een rijtuig met daarin een duidelijk tandwiel. Lees de tekst die bij die schilderij hoort. Je kunt de Film van de tafel mee nemen en ontwikkelen als je wilt. Ga in ieder geval naar de andere kant van de kamer waar je links van het bureau een vuurtje kan stoken in de stenen kachel. Aan de muur hangen hier drie beeldje, alle drie met een schakelaar er onder. Haal nu eerst de schakelaar onder het middelste beeld over, daarna die onder het rechter beeldje en daarna die van het linker beeld. Aan de andere kant van de kamer valt het tandwiel op de grond dus loop er naar toe om het op te rapen. Als je het tandwiel hebt kan je de kamer weer verlaten en terug rennen naar het begin van de gang om daar door de deur te gaan. Volg de gang terug naar de telefoons en loop dan verder door omhoog om daar door de deur te gaan en uit te komen in de grote hal. Ga daar met het kleine trappetje naar beneden en ga links van het logo op de grond door de dubbele deuren. Uit de kist haal je deze keer de Crank. Als je deze hebt ga je terug door de deur de grote hal in. Ren naar de achterkant van de hal om daar met de ladder omhoog te klimmen. Volg het pad naar links en ga door de eerste deur die je tegen komt, maar pas op voor de Licker die hier inmiddels te vinden is. Je komt uit in de bibliotheek, waar je via de trap omhoog gaat en dan verderop door de deur die in de hoek zit. Je moet nu het pad naar links volgen, maar dat wordt versperd door een Licker. Schakel deze uit op ontwijk hem om bij de andere deur te komen en daar doorheen te gaan. Loop nu naar onderen van de deur af en je ziet een groot vierkant in de muur zitten met daarin weer een vierkant gat. Gebruik hier de

Crank om een trap tevoorschijn te toveren en ga daarna met diezelfde trap omhoog. Loop naar de tandwielen verderop en plaats het tandwiel dat jij bij je hebt vlak naast het rode knopje. Als het tandwiel er zit druk je ook op dat rode knopje. De tandwielen beginnen te draaien en een deur verder naar rechts gaat open.

Achter deze deur vind je het andere deel van de gebroken Blue Stone. Neem dit stuk mee en ga weer met het trappetje naar beneden. Ga door de deur weer naar buiten en ren naar rechts, voorbij de Licker als deze er nog zit, en dan weer door de deur die je verder naar rechts aantreft. In de bibliotheek ga je weer met de trap naar beneden, maar niet door de deur onderaan de trap. In plaats daarvan loop je richting het beeldscherm en ga je door de dubbele deuren die je daar ziet om weer terug te komen in de grote hal, maar dan een verdieping hoger. Pas op voor de Licker als je deze niet hebt afgemaakt. Ren in ieder geval naar rechts, voorbij de ladder naar beneden, zo naar de andere kant van deze verdieping. Ga daar door de deur om in de wachtkamer te komen met de kist en de typemachine. Zorg dat je alle vier de stenen bij je hebt. De Serpent Stone, de Eagle Stone en beide stukken van de Blue Stone. Combineer dan beide stukken van de Blue Stone om de Jaguar Stone te vormen. Het is ook verstandig hier weer je game op te slaan, je eerste baas komt er straks aan! Ga daarna door de deur links van de typemachine en loop in de gang er achter op het beeldscherm af en dan verder door de gang naar de helikopter. Daarna ga je verder door de opening links in de muur naast de helikopter om aan het eind van de gang weer bij een deur te komen. Open deze deur om terug te komen in het kantoor van de chef. Hier kom je Sherry weer tegen. Na een kort gesprekje ren je om het bureau heen om het Chief's Diary uit de stoel van de chef te halen. Links van de stoel hangt een schilderij met daar onder een knop. Druk deze knop in zodat het schilderij opzij schuift. Nu kan je in de gaten achter het schilderij de drie stenen plaatsen zodat er een stuk meer omhoog gaat links van het schilderij. Ga door deze nieuwe opening en roep het stuk papier op dat je op de grond ziet liggen. Loop dan verder en probeer de lift in te stappen totdat Sherry achter je aan komt.

Als je de hoek om gaat krijg je een kort filmpje, daarna loop je verder en door de deur met de fakkels er naast. Als ook dit filmpje voorbij is pak je de Acid Rounds in deze kamer. Daarna ga je met de ladder in het gat naast chef Irons naar beneden. Als je nu naar voren loopt wordt je aangevallen door je eerste baas. Voor deze baas heb je de granaatwerper nodig en één pakketje Acid Rounds, zes granaten dus. Het smerige beest zal langzaam op je af komen en jou genoeg tijd geven alle granaten goed te richten en op hem af te schieten. Ondertussen komen er wel kleine wezentjes uit zijn lichaam die je aanvallen, maar in de tijd dat jij dat beest overhoop schiet zullen die wezentjes niet veel schade doen. Concentreer je dus op het zo snel mogelijk leeg schieten van je granaatwerper op het grote beest en hij zal voor je voeten neer vallen zonder je ook maar geraakt te hebben. Als hij is uitgeschakeld kan het zijn dat er nog kleine wezentjes rond kruipen, deze kan je met één schot van je pistool dood schieten. Voordat je hier verder gaat moet je eerst Sherry gaan halen. Klim dus via de ladder waarmee je net naar beneden kwam weer omhoog, ga aan de andere kant van de kamer door de deur en ren door de gang terug naar de lift. Ga met de lift naar boven om begroet te worden door Sherry. Na het gesprekje met haar en Leon ga je weer terug met de lift naar beneden, door de gang naar de deur met de fakkels er naast. Open de deur en daal af via de ladder naar de plek waar je net de eerste baas hebt verslagen. Loop nu wel verder over de loopbrug en druk aan het einde op de rode knop aan de paal. Een ladder komt naar beneden waarmee jij naar boven klimt.

Volg de gang naar het afstapje aan het einde waarmee je in het water kunt komen. Je krijgt wat beelden te zien van een ander gedrocht en Sherry en Claire zullen vluchten. Aan de andere kant wordt Sherry door een luik gezogen en heb je na een tijdje de controle over haar. Ren naar de andere kant en klim

daar links van de tralies uit het water. Loop door de gang naar de deur aan het einde en ga daarmee een kamer binnen. Je moet om wat kasten en rekken heen lopen om aan de andere kant bij een ventilatieschacht dicht bij de grond te komen. Onderweg kom je een zombie tegen maar die is makkelijk te ontwijken. Als je door de schacht bent gekropen kom je uit in een ronde tunnel vol met gemuteerde kakkerlakken. Ze richten niet veel schade aan maar ze zijn wel mateloos irritant! Probeer zo snel mogelijk naar de andere kant van de tunnel te komen en kruip via de schacht daar naar een vuilstort plaats. Raap dat glimmende zilveren ding op, de Wolf Medal. Sherry valt naar beneden en komt in contact met dat gedrocht dat je eerder al voorbij zag lopen. Voordat je ziet wat er gebeurt gaat het spel weer terug naar Claire. Ren met haar door het water naar de andere kant en klim daar rechts van de tralies het water uit. Pak de Herbs op als je wilt en ga dan door de deur. Je komt in een grote ruimte met een kist en op de tafel ligt daar een Sewer Manager Fax. Naast dat andere rare ding dat op de tafel staat liggen kogels. Naast de deur waardoor je binnen kwam staat een typemachine, met natuurlijk weer twee Ink Ribbons er bij. Naast de lift die je hier aantreft zit een dikke stalen deur die je heel simpel kunt openen met je Lockpick. Doe dat dus en klim via de ladder die tevoorschijn komt naar beneden. Je komt in de kamer waar Sherry de zombie moest ontwijken, schiet deze dus neer als je wilt. Uit één van de kasten hier haal je wat granaten. Je kunt ze helaas niet zien, dus je zult even moeten zoeken. Klim daarna weer via de ladder omhoog, pak het Valve Handle uit de kist en gebruik de lift om weer terug naar beneden te gaan.

Loop vanaf de lift door de gang en ga de zijgang naar rechts in. Verderop in deze gang hangt een kaart van dit gebied, het is handig deze mee te nemen. Ga dan verder deze gang in en door de deur aan het einde. Spring het water in en ren van het beeldscherm af naar achteren en klim links aan het einde weer het water uit. Tussen de lijken liggen Flame Rounds die je kan meenemen. Ga dan terug het water in en ren dan richting het beeldscherm de andere kant op. Je komt vanzelf bij een splitsing waar je dikke spinnen ziet zitten. Je ziet naar rechts en naar links een gang lopen, maar jij moet rechts het beeld uit lopen en dan verder rennen naar de deur in het hek verderop. Aan de andere kant zitten ook weer spinnen, dus ren snel vooruit totdat je recht in beeld een richel ziet waar je weer het water uit kunt. Stap daar uit het water en ga door de dubbele deuren om daarna een stukje verder te lopen en een filmpje in gang te zetten. Loop daarna verder naar rechts en gebruik het Valve Handle op het gat onder het knipperende rode knopje. Steek nu over naar de andere kant en gebruik weer het Valve Handle om er voor te zorgen dat niemand anders de brug kan gebruiken. Daarna pak je de Green Herbs en de Flame Rounds op. Hier staat weer een typemachine en die staat er niet voor niets. Raap dus de Ink Ribbons op die er naast liggen en sla je spel op. Ga dan door de deur en ren door de rioolgang er achter tot je aan komt op de plek waar Sherry naar beneden viel en nog steeds ligt. Een gigantische alligator komt de pret echter even verpesten. Kostbare munitie op hem verspillen is geen goed idee, dus ren zo snel mogelijk terug naar het begin van de gang. Onderweg, als je een paar hoeken om gegaan bent, zie je links in beeld een knipperend rood lampje. Druk op dit lampje en een grote gastank valt op het pad van je vijand. Neem een beetje afstand van de tank en wacht tot de alligator hem in zijn bek heeft. Nu hoef je maar één keer op de gastank te schieten en je hebt hem verslagen. Ren nu de dode alligator voorbij naar de plek waar Sherry lag en hij vandaan kwam. De deuren zijn nu gesloten, maar je kunt ze openen door op de rode knop rechts er van te drukken.

Ga dan door de deuren heen en loop vooruit. Probeer dat glimmende ding op te pakken, Sherry zal wakker worden. Probeer het nog een keer en nu zal Claire de Wolf Medal wel echt pakken. Klim links van de tralies uit het water en ga met de ladder omhoog. Ga de ruimte in die je in het midden van het beeld ziet en steek dan de brug over. Sla links af voorbij de brug en volg het pad naar een lijk. Daar pak je de Eagle Medal op en lees je het Sewer Manager Diary dat

hier op de computers ligt. Loop terug naar de brug en ga nu juist de rechter kant op. Gebruik het Valve Handle bij de rode knop om de draaiende ventilator uit te schakelen. Je moet nu zorgen dat Sherry met je mee loopt voordat je via de ladder onder deze ventilator naar boven klimt. Loop door de ventilatieschacht en zorg weer dat Sherry bij je blijft. Klim aan de andere kant weer naar beneden en loop dan door het water richting beeldscherm. Als je bij de splitsing de zijgang naar rechts in slaat komen er zombies van alle kanten op je af. Schakel ze uit, want Sherry is niet snel genoeg en zal achter blijven als je er nu vandoor gaat. Loop daarna verder naar de deur in het hek, daar achter zitten nog steeds de spinnen. Terwijl je Sherry bij je in de buurt houdt ren je naar de andere kant van de gang naar de waterval. Rechts van de waterval zit een paneel waar je de Wolf Medal en de Eagle Medal moet gebruiken. De waterval gaat weg en het water zakt ook. Klim nu op de richel die tevoorschijn is gekomen en ga door de deur. In de volgende gang loop je gewoon door naar de volgende deur. Open deze deur en loop verder tot je bij een soort van tram komt. Rechts daarvan zit een paneel waarmee je de stroom weer in moet schakelen. Loop dan om naar de andere kant en stap in de tram om een ritje te maken. Na het uitstappen loop je richting het beeldscherm om het kanon te zien. In de hoek rechts van het kanon ligt een sleutel op de grond die je niet ziet maar wel op kunt rapen. Loop dan juist van het kanon naar de deur die je moet openen om hier weg te komen.

/ 3 \

\ D / THE FACTORY /

Je hoort al meteen geschuifel, dus wacht tot je de zombies in beeld krijgt en schiet ze dan neer totdat ze echt dood zijn. Het zijn er twee. Loop dan naar ze toe om bij de eerste splitsing te komen. Achter in beeld zie je nog een zombie staan. Schiet hem maar neer want die kant moet je op. Om de hoek staat nog een zombie, dus lok deze eerst even jouw kant op zodat je hem neer kunt schieten. Als ze allebei verslagen zijn loop je ze voorbij naar een lijk dat op de grond ligt. Pak bij dit lijk de Spark Shot op, die twee vakjes omvat. Ren dan terug door de gang en gewoon de splitsing voorbij totdat je bij een deur komt. Zorg dat Sherry bij je is voordat je door deze deur gaat. In de volgende gang hoor je weer geschuifel, maar je kunt gewoon de eerste hoek om gaan want de zombies zijn nog vrij ver weg. Ze komen vanzelf de volgende hoek om zodat jij ze neer kunt schieten. Het zijn er drie in totaal. Bij de splitsing loop je eerst van het scherm af naar boven. Het loopt daar dood maar er staan wel twee Green Herbs. Je moet echter eerst de zombie neer schieten voordat je er bij kunt. Loop dan terug en voorbij de splitsing naar beneden. Aan het einde kom je bij een ladder waarmee je naar boven kunt. In deze kamer staat weer een kist en een typemachine, met natuurlijk weer twee Ink Ribbons er naast. Voordat je het spel opslaat zorg je dat je ruimte hebt om de granaten, de Acid Rounds en de spray in deze kamer op te pakken. De munitie ligt achter de typemachine, de spray staat in het kastje aan de overkant. Nu je alles hebt moet je zorgen dat je alle Acid Rounds en alle Flame Rounds met je meeneemt en natuurlijk ook de granaatwerper zelf. Je kunt de munitie per soort in één vakje opslaan zodat ze minder ruimte in beslag nemen. Verder moet je een hoop helende items meenemen, het liefst drie samengevoegde Green Herbs want die werken het beste. De rest kan je in de kist dumpen, zodat je alleen de granaatwerper met munitie en helende items hebt. Sla dan je spel op en zorg dat je Ink Ribbons ook in de kist liggen. Je moet in ieder geval één vrij vakje hebben!

Als je er helemaal klaar voor bent ga je via de deur deze kamer uit. Ren dan richting beeldscherm totdat je in een ander scherm terecht komt waar je rechts een kaart aan de muur ziet hangen die je mee moet nemen. Je ziet achter in beeld al een ding dat op een soort van trein lijkt. Loop er links om heen en ga aan de achterkant via het trappetje naar de deur en daar door naar binnen. Ga naar het voorste gedeelte toe waar je een sleutel ziet glimmen hangend in

een rood open kastje. Neem deze sleutel mee en ga dan door dezelfde deur weer naar buiten toe. Rechts zie je al meteen het paneel waar je de net gevonden sleutel moet gebruiken. Natuurlijk druk je op de knop als dat gevraagd wordt en je gaat met het hele gevaarte naar beneden. Als je weer de controle over Claire hebt stop je wat Flame Rounds in je granaatwerper en ga je naar buiten. Als je nu van het laddertje af gaat en verder loopt zal William je aanvallen. Door een simpele strategie te herhalen kan je hem makkelijk verslaan. Gebruik je deze strategie niet, dan kan William nogal lastig zijn. Je hebt vast wel in de gaten dat hij maar één klauw heeft terwijl zijn andere hand gewoon normaal is. Ren als je weer de controle hebt naar één kant van het platform en begin om hem te schieten met je Flame Rounds. Als William bij je in de buurt komt ren je naar de andere kant van het platform, natuurlijk langs de kant waar zijn arm nog normaal is en ruim om hem heen! Schiet dan vanaf de andere kant weer op hem en ren weer om hem heen als hij te dichtbij komt. Herhaal dit en na een tijdje zal William langzamer gaan lopen. Als je hem dan raakt zakt hij naar de grond en is hij voorlopig verslagen. Jij gaat in ieder geval weer aan de achterkant van de trein naar binnen, terug naar Sherry. De trein komt beneden aan en Claire draagt Sherry ergens naar binnen. Na het gesprek heb je weer de controle over Claire. In deze kamer staat weer een kist en ook een typemachine. Verder vind je Ink Ribbons bij de typemachine, Acid Rounds op het bureau, Flame Rounds in één van de kasten achter in de kamer en rechts van die kasten nog een Green Herb. Als je hier klaar bent verlaat je de kamer door de enige mogelijke deur.

Links in beeld zie je een zijgang, daar moet je naar toe. Er staat daar Main Shaft op de muur. Ga door de deur aan het einde van de gang en loop verder tot je in een ruimte komt met een blauw licht en een rood licht boven twee openingen. Je moet door de opening onder het blauwe licht en door de deur die je verderop tegen komt. Als je nu naar voren loopt kom je bij een deur, maar er is ook een gang naar links. Laat de deur dus met rust en ga door de gang naar links tot je bij een grote bevroren deur aan komt. Deze kan je wel gewoon openen dus ga naar de kamer er achter. Loop om naar de andere kant van de kamer. Daar kan je een spray van een ton af pakken en de benodigde Fuse Case die daar in een laag rekje ligt. Heel toevallig kan je deze Fuse Case meteen gebruiken bij het blauwe lampje rechts in beeld bij de computers. Doe dat dus en je robot zal je de Main Fuse geven. Verlaat dan deze kamer en volg de gang terug, voorbij de deur in de hoek, en door de deur aan het echte einde van de gang. Loop dan vooruit om in het hart van deze kamer te komen en gebruik dan de Main Fuse op dat apparaat dat op de grond staat. Nu heb je sommige gebieden weer van stroom voorzien. Je moet nu de andere kant op. Door de opening onder het rode licht dus. Ga door de deur deze kamer uit. Loop vooruit en rechts de hoek om. Volg de gang verder om bij twee deuren uit te komen. Ga niet door de deur in de muur links van je maar in plaats daarvan door de deur recht voor je. In deze kamer tref je naast een bewegende plant ook de User Registration aan op het bankje. Dit briefje bevat belangrijke informatie voor later. Onderzoek dan de knipperende computer om het Laboratory Security Manual te krijgen. Daarna onderzoek je de computer nog een keer en zet de schakelaar om als daar om gevraagd wordt. In de kast rechts van de computer liggen nog Bow Gun Bolts, maar deze heb je niet echt meer nodig. Nu ga je afrekenen met die irritante plant in de hoek, dus rust je granaatwerper uit met Flame Rounds en schiet er één keer op om de tentakels weg te krijgen. Nu kan jij via de schacht waar ze uit kwamen een andere kamer in gaan.

Het is echter niet helemaal veilig in die kamer, want er zitten twee Lickers. Met een aantal schoten van je granaatwerper schakel je ze uit, Acid Rounds schijnen het beste te werken. Aan de andere kant staat links in de hoek een kast met twee pakketjes granaten er in. Kijk dus twee keer in de kast om ze allebei mee te nemen. Daarna kan je via de deur gewoon weer naar buiten om uit te komen in bekend gebied. Loop dan door de gang tot je in de hoek bij een gesloten rolluik komt met een rood lampje er naast. Druk op de knop bij het

lampje en er komen twee moordlustige planten vrij. Zorg dat je granaatwerper weer geladen is met Flame Rounds en schiet ze met één schot per plant neer. Ga dan door de deur die achter deze planten zit en schiet meteen de volgende plant neer die recht voor je staat voordat hij wat kan doen. Pak dan de twee Green Herbs op die hier op het balkon staan. Daarna ga je met de lange ladder naast de deur naar beneden en daar weer door de deur onderaan de ladder. Stop de Acid Rounds in je granaatwerper en ren de hoek om. Een Licker valt op de grond dus schiet snel twee keer op hem om hem te doden voordat hij iets kan doen. Als je de grotere ruimte in loopt zullen nog twee Lickers je aanvallen. Maak ze snel af en pak de drie Green Herbs die hier staan ook op. Ren dan door de gang verder en ga door de deur aan het einde. Ren helemaal naar de andere kant waar de schermen aan de muur hangen. Je ziet de kaart niet, maar hier ligt wel degelijk een kaart van het gebied waar je bent onder de schermen. Verder in de hoek tref je weer een kist en een typemachine aan met daarbij deze keer geen Ink Ribbons. Het zou een goed idee zijn hier je spel op te slaan en je moet sowieso de W. Box Key uit de kist pakken. Als je hier klaar bent ga je door de deur rechts van de typemachine. Volg de gang naar een splitsing waar je richting het beeldscherm komt lopen om door de dikke deur te gaan met het groene licht er boven. In de kamer er achter gebruik je de W. Box Key op de kluis onder het blauwe licht om twee pakketjes granaten op te pakken. Op de tafel tegenover de kluis staat nog een spray.

Naast het tafeltje zit een deur die automatisch open gaat als je deze benadert. In de kamer er achter lopen twee zombies rond die je met gewone granaten in één schot kunt uitschakelen. Ga door de deur aan de andere kant van de ruimte en let op een zombie die van rechts op je af komt lopen. Er zijn in de kamer dan nog twee zombies, die staan aan de andere kant van de ruimte en één daarvan komt ook langzaam op je af. De andere blijft in een hoekje staan in de buurt van een glimmend voorwerp. Dit voorwerp moet je hebben, de Lab Card Key. Ga terug door de twee automatische deuren naar de ruimte waar je de sleutel op de kluis gebruikte. Vanaf daar ga je terug door de dikke metalen deur om Annette tegen te komen en met haar te praten. Je krijgt ook de volgende vorm van William te zien. Ren daarna van de deur af richting beeldscherm en dan door de gang die je achter in beeld ziet. Achter in de gang gebruik je de Lab Card Key om de deur te openen en er daarna doorheen te gaan. In de kamer waar je in terecht komt zit een hele grote mot. Zodra je hem ziet begin je op hem te schieten met het soort granaten waar je het meest van hebt. Blijf achter elkaar op hem schieten en je zult hem gedood hebben voordat hij ook maar iets heeft kunnen doen. Loop daarna naar de computer achter in de kamer. Er zitten allemaal kleine beestjes rond de computer, met één granaat zijn ze allemaal weg en kan je de computer gebruiken. Je moet hier het wachtwoord invoeren dat je eerder hebt gevonden op een briefje, dat wachtwoord is GUEST. Als Claire zich heeft aangemeld verlaat je de kamer weer en ren je richting beeldscherm. Duik onderweg de zijgang naar rechts in. Je komt bij Annette die weer even een gesprekje met je aangaat. Ze geeft je ook een document waarin staat hoe je een tegengif kunt maken om Sherry te redden. Daarna is Annette niet meer te redden en sirenes beginnen te loeien. Tijd om te gaan ontsnappen uit het ondergrondse laboratorium.

/ 3 \
 \ E / ESCAPING THE LABORATORY /

Loop verder door de gang als je weer de controle terug hebt en ga door de deur om weer terug te komen in de kamer met alle schermen en de kist plus typemachine. Sla je spel op als je wilt en dump zo nodig wat spullen in de kist. Als je nu langs de schermen loopt kom je weer in contact met Leon. Loop daarna verder door deze kamer en ga naar buiten aan de andere kant. In de gang kom je onderweg een Licker tegen. Een welgemikte Acid Round op z'n kop moet genoeg zijn om hem uit te schakelen. Volg dan de route door gangen met enkele bochten en ga door de deur die je aan het einde tegen komt. Klim via de ladder

omhoog en ga daar weer door de deur die hier boven is. Als je nu verder loopt moet je bij de splitsing naar beneden, maar deze wordt bewaakt door een plant. Je hoeft hem niet uit te schakelen, ren er gewoon snel omheen en ga door de deur achter hem. Volg de korte loopbrug terug naar het midden en ga verder door de opening onder de blauwe lamp. Ga door de deur, ren recht naar voren en ga door de deur waar je tegen aan loopt. Je gebruikt de Lab Card Key die je na gebruik op deze deur weg kunt gooien. Pak de Vaccine Cart. die op een bed links in beeld staat te glimmen. Daarnaast ligt nog een pakketje granaten. Schiet dan de zombie die vanaf buiten beeld op je af komt lopen en doe dan het licht aan met het rode knopje dat achter op de muur zit. Ga de hoek om en schiet de horde zombies overhoop die daar staat en op je af komt waggelen. Achter deze zombies ligt naast de operatietafel de MO Disk. Als je die hebt is het tijd het tegengif voor Sherry te gaan maken. Bij het computerscherm naast de grote machine plaats je de Vaccine Cart. Links van de plaats waar je MO Disk lag zit een paneel op de muur dat je nu moet gebruiken om de machine in werking te zetten. Loop nu terug naar het computerbeeldscherm naast de machine en pak het item terug dat je net geplaatst hebt en nu Base Vaccine heet. Nu je dit op zak hebt kan je de kamer weer verlaten. Loop gewoon rechtdoor, door de deur en terug naar het centrum. Ga weer door de opening onder het rode licht en ga door de deur aan het einde van de loopbrug.

Ontwijk de plant en ga bij de splitsing links en aan het einde door de deur. Klim met de ladder naar beneden en ga daar weer door de deur naast de ladder. In deze gangen lopen zombies rond die je allemaal kunt uitschakelen. Volg de gang naar de open ruimte waar in de hoek een computerscherm zit. Plaats hier de MO Disk en de grote deur naast je gaat open. Je moet echter nog niet daar naar toe, dus loop door de gang links van de computer en ga door de deur aan het einde. Je komt weer in de kamer met alle schermen aan de muur en de kist plus typemachine. Reorganiseer de spullen die je bij je hebt als dat nodig is en sla als je wilt je spel op. Daarna ga je door de deur rechts van de typemachine. Ren door de gang, over Annette heen, en ga bij de splitsing richting beeldscherm. Ga door de dikke metalen deuren en dan door twee keer een automatische deur om in de ruimte uit te komen waar je de Lab Card Key vond. In de achterste hoek van deze ruimte staat een machine waar je het Base Vaccine moet plaatsen en daarna op de knop moet drukken om het proces in werking te zetten. Raap het goede Vaccine weer op en verlaat de kamer door de automatische deur. Ga door nog een automatische deur en dan door de dikke metalen deuren. Ren naar beneden en duik rechts de zijgang in waar Annette nog steeds ligt en ga door de deur aan het einde van die gang. Weer terug in de kamer met de schermen pak je alle zware wapens die je hebt plus munitie daarvoor. Neem ook zoveel mogelijk helende items mee en sla je spel op. Daarna ren je naar de andere kant om weer uit de kamer te gaan. Loop nu door de gang en zodra je in de open ruimte terecht komt ga je naar rechts langs de computer de gang in die je eerder al geopend had, die waar eerst de grote zware metalen plaat voor zat. Ren naar het einde van die gang en ga door de zware metalen deur die links zit.

Als je een paar stappen vooruit doet krijg je een waarschuwing en er begint een timer te lopen. Daarna ren je verder door naar de lift aan het einde, open deze met de knop rechts van de deuren van de lift. Natuurlijk kom je er niet zo makkelijk vanaf. William komt het feestje nog even verpesten. Schiet meteen zo veel mogelijk granaten op hem af nadat het filmpje is afgelopen en je hebt kans dat je hem dan al genoeg raakt om hem te laten transformeren. Zo niet, ren dan de kamer rond en wacht hem op om af en toe een schot op hem te lossen en hem zo te laten transformeren in zijn volgende vorm. Deze vorm is niet zo makkelijk te verslaan en bovendien doet hij erg veel schade als hij je raakt. Check dan ook iedere keer je gezondheid als hij je toevallig raakt en zorg dat dit op pijl blijft! Er zijn meerder tactieken om deze vorm van William te verslaan. Ten eerst kan je gewoon als een gek rond gaan rennen. William zal vaak op één van de twee obstakels in deze kamer gaan zitten en vanaf daar jou

in de gaten houden. Als je maar lang genoeg rondjes rent springt hij er vanzelf wel een keer vanaf. Je kunt dan proberen meteen op hem te schieten, maar hij zal snel jouw kant op komen. Een extra truc is dan ook strategisch om te lopen en proberen hem in zijn rug te schieten. Een andere strategie is stil blijven staan totdat je hoort dat hij op je af komt springen en op dat moment snel weg te rennen en om te draaien. William springt mis en jij kunt hem meteen vol met granaten schieten om daarna te maken dat je weg komt. Als je nog veel helende items hebt kun je meer risico nemen en ook op William schieten als hij op je af komt rennen, want soms gaat hij ook gewoon op de grond rond rennen. Toevallig komt de lift net beneden aan als je William verslagen hebt. Spring dus snel in de lift en deze zal vanzelf naar boven gaan. Je hoeft nu alleen nog maar door de gang te rennen als je boven bent. Het eindfilmpje start als je bij de trein aan komt.

=====
= 4 = A F S L U I T I N G =
=====

/ 4 \
\ A / SLOTWOORD /

In verband met een artikel dat ik moet schrijven over de Resident Evil film was het nodig om alle Resident Evil games uitgespeeld te hebben. Na het eerste deel begon ik dus meteen aan deze game en ik heb er tot nu toe nog geen problemen mee de andere Resident Evil games ook nog te moeten spelen.

/ 4 \
\ B / CREDITS /

[CAPCOM]

Het blijkt maar weer dat Capcom ook in het begin al een ontwikkelaar van formaat was.

[GAMEFAQS]

Voor het plaatsen van dit document.

[NEOSEEKER]

Voor het plaatsen van dit document.

[SUPERCHEATS]

Voor het plaatsen van dit document.