

RESIDENT EVIL

-Komplettlösung-

Walkthrough by DangerousDave

Anmerkung: Diese Komplettlösung ist für beide Spielperspektiven (Jill und Chris) erstellt worden und dient nur den älteren Versionen (größtenteils auch Resident Evil Director's Cut sowie Resident Evil Deadly Silence), da in der Remake-Version die Rätsel, Waffen oder die Handlung verändert und viele neue Features eingebaut wurden. Auf Genauigkeit wurde hierbei großer Wert gelegt, um Leerläufe und ein schnelles Vorankommen zu gewährleisten. Da diese Lösung von einem Fan angefertigt wurde, ist nicht davon auszugehen, dass wirklich alle Items und Dokumente gefunden wurden und das Spiel zu 100% durchgespielt ist. Es wurde auch versucht an einigen Stellen auf die Handlung der verschiedenen Lösungswege einzugehen, jedoch ist es völlig unmöglich jeden Unterschied angemessen zu beschreiben. Deswegen orientiert sich diese Lösung an einen bestimmten Lösungsweg. Im Grunde genommen ist es aber egal für welchen Lösungsweg der Spieler sich entscheidet, weil die Rätsel gleich sind.

Gespielte Versionen:

Jill: PSX Version

Chris: PC-Version

-Lösungsweg, Jill.

1) Das Herrenhaus

Nach dem Vorspann, beginnt ihr das Spiel im Esszimmer des Herrenhauses. Lauft zuerst zum Kamin auf der gegenüberliegenden Seite, Barry wird nun das Blut am Kamin untersuchen und ihr könnt euch schon mal das **Emblem** über dem Kamin nehmen. Geht nun zur Tür rechts von eurer Position (Rüstet euch vorher mit der Pistole schon mal aus). Ihr seid nun in einem Gang, geht zuerst nach links (von der Figur aus nach links). Nach dem kurzen Video könnt ihr den Zombie erschießen oder einfach ins Esszimmer zurück rennen und Barry wird ihn sich mal vorknöpfen, so spart ihr Munition, die vor allen Dingen zu Anfang recht knapp ist. Nach dem kurzen Plausch befindet ihr euch jetzt in der Eingangshalle. Lauft nun hinter der Treppe entlang, ihr unterhält euch nun wieder mit Barry, der euch den **Dietrich** gibt.

An der großen Treppe ist links eine Schreibmaschine, nehmt euch dort das **Farbband** und lauft zum Esszimmer und dann wieder durch die Tür rechts. Im Gang geht erst mal zur Leiche des Bravos Kenneth J. Sullivan, wo ihr den Zombie zum ersten Mal gesehen habt. Untersucht die Leiche auf 2 **Magazine** für die Beretta. Dreht euch um und lauft zur roten Tür am Ende des Ganges links. Im Raum rennt ihr einmal um das Piano rum zu einem Schrank, den ihr an die Wand schiebt. Dahinter ist ein Regal, dort sichert ihr euch schon mal die **Noten**, die ihr am Piano benutzt. Danach öffnet sich ein Geheimgang, geht hindurch und tauscht das Emblem gegen das **Gold-Emblem** aus. Das goldene Emblem legt ihr dort, wo ursprünglich das normale Emblem am Kamin im Esszimmer war (Einfach den Piano Raum verlassen und durch die Tür am Ende des Ganges links). Nachdem ihr das Gold-Emblem über dem Kamin "benutzt" habt gibt die Wanduhr an der linken Seite den **Schildschlüssel** frei. Geht nun aus dem Esszimmer zurück in die Eingangshalle, dort spaziert ihr die große Treppe hoch und geht zuerst nach links durch die große Doppeltür. Ihr befindet euch jetzt über dem Esszimmer. Jeweils auf der linken und rechten Seite ist ein Zombie. Schaltet sie aus und haltet euch zunächst an der linken Seite, denn dort ist eine Statue, die ihr erst nach vorne und dann nach rechts schiebt (da wo das Geländer ein Loch aufweist). Die Statue fällt runter und ihr verlasst den Raum durch die Tür, durch die ihr gekommen seid. Lauft noch nicht runter, um die Statue zu untersuchen, sondern erst zur gegenüberliegenden Seite. Dort sind zwei Türen, eine links und eine rechts. Nehmt die rechte, dort findet ihr euch in einem blutverschmierten Gang wieder. Nachdem ihr die einzige Tür dort betreten habt kommt es zu einem unerwarteten Wiedersehen mit eurem Kameraden Barry, nach dem Gespräch mit ihm zeigt er euch die Leiche des Bravos Forest Speyer. Barry gibt euch nun die wohl wichtigste Waffe im Spiel, die **Bazooka**. Verlasst den Balkon und macht euch auf, die Überreste der Statue, die ihr vorher ins Esszimmer geworfen habt, näher zu untersuchen (Treppe runter und Eingangshalle linke Tür). Im Esszimmer auf der linken Seite neben der hellblauen Vase liegen die Überreste der Statue. Dort findet ihr das **Blaue Juwel**. Verlasst das Zimmer und widmet euch mal der blauen Doppeltür (gegenüber des Esszimmers, Eingangshalle). Hier ist in der Mitte eine Statue von einer Frau mit einem Krug, dahinter ist eine Metallleiter die ihr an die Statue schiebt, geht rauf und holt euch die **Karte der 1.Etage**. Hinten ist ein kleines Regal, das den Durchgang (roter Vorhang) versperrt, schiebt es nach links und geht durch bis ihr den Zombie am Boden seht, schießt auf ihn und holt euch aus dem Regal das **Farbband**. Begeht euch nun zurück und öffnet die Tür rechts vom Vorhang. Ihr seid jetzt in einem Korridor. Achtung, ihr werdet hier von 2 Hunden (Cerberus) angegriffen! Den ersten erledigt ihr am Besten, indem ihr einfach rückwärts nach vorne lauft, der Hund springt durch das Fenster und ihr habt ihn so perfekt in der Schusslinie. Haltet ihn auf Distanz und gebt einzelne Schüsse ab, sobald er sich aufrichtet. Mit etwas Timing wird dieser Gegnertyp auch später keine Probleme mehr bereiten. Geht jetzt den Gang normal entlang und vor euch kracht noch ein Hund durch die Scheibe, besiegt ihn und schiebt das kleine mittlere Regal zur Seite, dann findet ihr ein **Magazin** auf dem Boden. Nehmt die Tür am Ende des Ganges, links von euch seht ihr **grüne Kräuter**, nehmt es auf wenn ihr noch Platz im Inventar habt, ansonsten holt ihr es euch einfach später. Da ihr noch keine Item-Box besucht habt wird es Zeit zur ersten zu rennen um Platz im Inventar zu schaffen, ignoriert erst mal die Türen und rennt durch den Flur. Am Ende nehmt ihr die Doppeltür, auf euch warten hier 2 Zombies. Geht zuerst durch die graue Tür rechts von der Figur. Auch dort wartet ein Zombie auf eine gehörige Tracht Prügel. Rechts neben der Treppe ist noch einmal **grüne Kräuter**. Die kleine Tür neben der Treppe ist ein Save-Room, dort geht ihr zur Item-Box und legt alles ab was ihr nicht braucht wie das Kampfmesser oder die Farbbänder. Vergesst nicht auch die zusätzlichen 2 **Magazine** aus der Kiste zu nehmen. Neben der Item-Box liegt die **Chemikalie**. Jetzt wo ihr genügend Platz habt, könnt ihr euch noch die Kräuter holen, falls ihr sie unterwegs nicht nehmen konntet. Bei jedem Resident Evil sind Heilung und Munition die Grundlage um das Spiel erfolgreich abzuschließen, deshalb lohnt es sich wirklich jeden Gegenstand, den ihr findet zu holen. Beim Verlassen des Save-Rooms wendet ihr euch mal der großen Treppe. Oben ist jeweils links und rechts von eurer Position ein Zombie. Schaltet zunächst den linken, da er näher zu euch ist, aus. Nachdem auch der zweite erledigt ist, lauft nach rechts zur hinteren Tür. Ihr seid jetzt in einem Gang mit rotem Fußboden. Ignoriert alle Türen und kümmert euch um die Zombies, wenn ihr beim Eintreten euch nach links begeben, lediglich die hinterste Tür lässt sich hier öffnen. Nun seid ihr mal wieder in der Eingangshalle, nehmt die große Doppeltür gegenüber von euch, hier seid ihr über dem Esszimmer (ihr erinnert euch :-). Widmet euer Augenmerk auf die einzige Tür hier, hinten rechts. In diesem "hässlichen" Korridor voll grüner Tapete, werdet ihr auf die so ungeliebten wandelnden Untoten treffen

(schon wieder). Ihr wisst ja was mit ihnen zu tun ist :-). Da alle Räume hier, 2 an der Zahl, verschlossen sind, geht zuerst die Treppe runter. Unter der Treppe wartet noch ein Zombie auf euch, links davon ist eine Tür, die zu einem Save-Room führt. Hier ist neben der Item-Box ein kleines Regal, dort befinden sich Seren (also Gegengift), dass ihr allerdings noch nicht nehmen könnt, merkt euch das schon mal für später! Auf dem Bett links, ist außerdem ein **Farbband** zu holen. Nehmt vor dem Verlassen auf jeden Fall die Chemikalie und das Blaue Juwel mit. Im Gang begrüßen euch schon mal 2 weitere Untote (sollte euch hier die Munition leer gehen, könnt ihr auch die Bazooka benutzen, obwohl es Verschwendung ist, aber keine Sorge, ihr werdet mehr als genug Munition für alle Waffen im späteren Verlauf finden, alternativ könnt ihr ihnen einfach ausweichen, da sie nicht besonders schnell sind). Die hinterste Tür (übrigens die einzige Tür, die ihr bis hierher noch öffnen könnt), bringt euch mal wieder in einen weiteren Gang (wie viele Gänge hat denn dieses Irrenhaus eigentlich?! :-), direkt vor euch schlurft ein Zombie, läuft geradeaus den schmalen Gang entlang zur hinteren Tür. Hier seid ihr in einem Garten, von der Figur aus links ist eine Pumpe zu sehen, an der ihr die Chemikalie benutzt. Die große Pflanze stirbt nun und ihr könnt problemlos die insgesamt 4 **Grünen** und 2 **Roten Kräuter** holen. Mixt am Besten jeweils ein grünes mit einem Roten. Das Ergebnis sind gemixte Kräuter, die im Grunde genommen eine Komplettheilung bewirken, setzt sie am Besten in Gefahr-Situationen ein, sollte es einmal ganz brenzlich werden. Hinter der großen Pflanze ist der **Rüstungsschlüssel**. Enorm wichtig, Leute! So, beim Verlassen lauft ihr erst mal zu der Tür durch die ihr ganz zu Anfang gekommen seid, biegt aber nach links vorher ab! Von weitem seht ihr den Untoten, wartet bis er zu euch kommt und lauft ihm nicht in die Arme. Biegt danach zur kleinen Tür links ab. Dort ist eine Tür, die euch zu einer Tiger-Kopf-Statue führt. Setzt hier das blaue Juwel ein und ihr erhaltet das **Windwappen**. Verlasst den Raum und lauft nach links, hier bemerkt ihr 2 Türen. Die erste Tür rechts lässt sich mit dem Dietrich öffnen. Im Zimmer liegt auf dem Bett ein volles **Magazin** für die Beretta-Pistole. Hinter dem Bett ist ein kleiner Schreibtisch, auf ihm liegt ein kleines Buch. Achtung, sobald ihr das Buch anklickt öffnet sich der Schrank hinter euch und ein Zombie stürmt heraus, seid also vorgewarnt und feuert auf ihn was das Zeug hält, stellt auch sicher das eure Waffe geladen ist. Danach könnt ihr in aller Ruhe das **Tagebuch des Wärters** lesen und ihm Schrank findet ihr noch **Schrot-Munition**. Verlasst den Raum und öffnet schon mal die hinterste Tür, durch die ihr allerdings nicht geht (ihr würdet hier in einen alten, schon bekannten Gang gelangen). Verlasst den gesamten Korridor durch die Tür, durch die ihr ursprünglich gekommen seid (geradeaus ganz links). Jetzt lässt sich die rechte Tür mit dem neuen Schlüssel öffnen. Im Regal, rechts von der Tür dieses Zimmers, liegt neben einem **Magazin** auch das **Defekte Gewehr**. Ganz hinten lässt sich der Schreibtisch mit dem Dietrich öffnen, hier liegt eine Schachtel **Schrot-Munition**. Geht nun die Treppe hoch (aus dem Raum nach links und geradeaus, die Treppe hoch und den Gang entlang zur hinteren Tür) und verlasst den "grünen" Gang zum Esszimmer (bzw. über dem Esszimmer), welchen ihr sofort durch die Doppeltür auf der gegenüberliegenden Seite verlasst. In der Eingangshalle rennt ihr die große Treppe runter und nehmt unten die linke Tür auf der rechten Seite, die sich mit dem Rüstungsschlüssel öffnen lässt (links von der blauen Doppeltür). Auf der kleinen Kommode liegt ein **Magazin**. Links könnt ihr neben dem Schrank vorbeilaufen, dort sind eine weitere Tür und gegenüber von dieser ein Zombie, der glücklicherweise in relativ guter Distanz zu euch "schlurft". Lauft in die Richtung des Untoten zu einem Schreibtisch, den öffnet ihr mit dem Dietrich und entdeckt eine weitere Schachtel **Schrot-Munition**. Darauf erkundet ihr mal die gegenüberliegende Tür des Schreibtisches. Sofort kriecht ein Zombie auf euch zu, wartet am Besten bis er euch erreicht und feuert auf ihn anschließend. Rechts von der Tür, aus welcher ihr gekommen seid, seht ihr eine Art Puppentheater, hier ist ein **Farbband** und neben dem großen Spiegel 2 **grüne Kräuter**. Die Tür rechts neben dem Spiegel könnt und werdet ihr nicht öffnen können (hier könntet ihr euch umziehen aber erst nach Abschluss des Spiels im A-Szenario)! Verlasst nun diesen gesamten Bereich zur Eingangshalle und betretet die blaue Doppeltür, dann die gegenüberliegende Tür. Den Korridor (hier wurdet ihr vorher von Hunden attackiert) entlang und durch die Tür. Auf der rechten Seite seht ihr eine Metalltür, die eher unwichtig ist. Hier sind 2 weitere Hunde, aber auch insgesamt 6 **grüne Kräuter**. Entscheidet selbst, ob ihr euch dieser Gefahr aussetzt (dennoch solltet ihr die Tür zumindest aufschließen, nur so könnt ihr den Rüstungsschlüssel später wegwerfen!). Wenn ihr den Gang jetzt weiterlauft, werdet ihr auf der rechten Seite eine weitere, jedoch uninteressante Tür sehen (hier ist kein Item zu finden). Die zweite Tür der rechten Seite (gegenüber der Doppeltür) ist dafür aber mehr als wichtig. Betretet den Raum unbedingt mit dem defekten Gewehr! Nach einer weiteren Tür befindet ihr euch nun in einem Wohnzimmer, gegenüber des Kamins hängt

die **Schrotflinte**, endlich! Ersetzt diese durch das defekte Gewehr. Verlasst den gesamten Bereich zum Gang und betretet die Doppeltür gegenüber eurer jetzigen Position. Haltet euch hier auf der linken Seite und rennt zur Tür, wartet aber bis der Zombie von rechts auf euch stößt und erledigt ihn. In der linken Tür ist eine Galerie. Hier gilt es ein besonderes Rätsel zu lösen: ihr müsst die Schalter in der Reihenfolge von der Geburt bis zum Tod betätigen.

Also: 1. Bild "des neugeborenen Babys"

2. Bild "von einem Kleinkind"

3. Bild "ein lebhafter Junge"

4. Bild "junger Mann"

5. Bild "müder Mann im mittlerem Alter"

6. Bild "verwegen aussehender alter Mann"

Zu guter Letzt betätigt ihr das hinterste Bild am Ende der Galerie. Das Bild fällt runter und ihr könnt das **Sternenwappen** euer Eigen nennen. Verlasst die Galerie und nehmt im Gang die graue Tür. Hier könnt ihr bei der Treppe im Save-Room speichern und Platz im Inventar schaffen. Nehmt nach Verlassen des Save-Rooms die Treppe und dann nach links durch die erste Tür. Ihr seht jetzt das Geweih eines Rehs. Dreht euch nach rechts und dann durch die Tür. Auf der rechten Seite liegt das **Feuerzeug** und neben dem rechten Bett, außerdem noch ein **Magazin**. Neben dem linken Bett stehen **rote Kräuter**. In diesem Zimmer ist nichts mehr zu tun und ihr verlasst ihn wieder und widmet euch jetzt der gegenüberliegenden Tür, wo ihr auf Barry trifft. Dieser gibt euch das **Vermächtnis des Forschers**. Danach solltet ihr zu dem Bild, mit den Käfern gehen, dort ist ein Schalter. Betätigt ihn und das Aquarium wird abgesaugt. Schiebt danach das Aquarium nach rechts und den Schrank an die Wand (den Schrank von der Tür aus nach vorne schieben). Hinter dem Schrank befindet sich die **Sprengmunition** für eure Bazooka. Neben der Tür hängt ein weißer Umhang, dort findet ihr ein **Farbband**. Geht zurück zum ausgestopften Rehgeweih und verlasst ihn zum Gang hinaus. Rennt hier erst mal nach rechts und betretet die hinterste Tür. Hier findet ihr links von einem Kamin **grüne Kräuter**. Zündet den Kamin an und darüber wird die **Karte der 2. Etage** sichtbar. Verlasst den Raum und rennt den Gang zur anderen Seite entlang. Wenn ihr die hinterste Tür nehmt, befindet ihr euch im Gang mit rotem Fußboden. Wendet euch nach links und lauft bis zu einer hellblauen (hellgrünen) Doppeltür. In diesem Raum stehen mehrere Ritterstatuen. Auf dem Boden sind 2 Löcher (hier wird giftiges Gas entweichen, wenn ihr hier einen "Fehler" begeht), schiebt die Löcher mit den Kupferstatuen zu und drückt anschließend den Knopf, der am Boden, so ziemlich in der Mitte, zu sehen ist. Das Regal öffnet sich und gibt das **Sonnenwappen** frei. Nachdem ihr diesen Raum verlassen habt, geht es weiter nach rechts den "roten" Flur entlang. Öffnet die nächste Tür mit dem Rüstungsschlüssel (normalerweise könntet ihr ihn hier wegwerfen). Lauft weiter und nehmt die 2 **Grünen Kräuter** auf dem Weg mit, danach bekommt ihr den Bravo Richard Aiken, der auf dem Boden liegt, zu sehen. Richard macht euch auf das Serum, welches ihr für ihn besorgen müsst, aufmerksam. Holt es! Das Serum liegt im anderen Save-Room (erst nach rechts durch die Tür, geradeaus weiter zur Doppeltür, nun die Tür auf der rechten Seite, beim "grünen" Gang die Treppe runter und dann neben der Treppe die kleine Tür nehmen. Ziel!) Im 2. Save-Room könnt ihr euch jetzt neben der Tür (am Regal, neben der Kiste) das **Serum** sichern. Achtung ihr werdet auf die "Riesenschlange" treffen, welche Richard bereits erwähnt hat. Ihr müsst unbedingt den Schildschlüssel dabei haben. Damit werdet ihr die Tür, die zur Schlange führt, öffnen! Nehmt auch eine starke Waffe (Schrotflinte, Bazooka) und ca. 2 Komplettheilungen mit. Lasst aber auch mindestens einen Platz im Inventar frei! Na dann, auf ins Gefecht! Rennt zu eurem Kameraden Richard zurück (Verlasst den Save-Room, geht die Treppe hoch, verlasst den grünen Korridor und anschließend den "Über-" Essraum zur Eingangshalle und dann durch die gegenüberliegende Tür, zuletzt nehmt ihr die erste Tür auf der rechten Seite) und nach kurzer Unterhaltung übergibt er euch das **Funkgerät**. Untersucht Richard näher: er hat noch ein **Magazin**. Betretet jetzt die Tür hinter dem Bravo, geht einige Schritte vor und bremst kurz vor der Treppe ab. Ein Zombie wird aus dem Gang rechts kommen und euch attackieren. Am Besten ist es wirklich einfach blind in den Gang zu feuern, ihr könnt ihn im Prinzip kaum verfehlen. Nehmt noch nicht die Tür über der Treppe sondern widmet euch dem Gang aus dem der Untote kam. Dort ist eine Tür, die ihr erst mal ganz fix betretet. Im linken Schrank, im hinteren Teil des Raumes, liegt ein **Magazin** und auf dem Tisch ein **Farbband**. So jetzt wird es wirklich Zeit sich um die Riesenschlange zu kümmern! Nehmt dazu nach Verlassen des Raumes die Tür über der Treppe, diese lässt sich mit dem Schildschlüssel öffnen (ihr könnt danach den Schlüssel wegwerfen). So Leute tief durchatmen und rein in die gute Stube. Ihr befindet euch auf einem Dachboden. Lauft in den hinteren Teil und die Schlange wird euch

angreifen, schießt dem Biest was das Zeug hält ins Maul, wenn es sich aufrichtet und schießt nach unten wenn es auf dem Boden liegt. Hier ist es verwundbar. Ausweichen könnt ihr der Schlange kaum (die Spielfigur ist einfach zu unbeweglich), geht demnach aufs Risiko und kassiert die Gegenangriffe. Überprüft stets eure Gesundheit und heilt euch bei Bedarf. Nach ein paar Treffern zieht sich der Gegner zurück und ihr könnt neben den Fässern in Ruhe **Schrot-Munition** (linke Seite) aufsammeln. Lauft anschließend in den hinteren Teil des Dachbodens und sichert euch das **Mondwappen** (da wo die Schlange geflüchtet ist). Alternativ könnt ihr den Kampf mit der Schlange "ignorieren", ihr müsst sie nicht töten, es reicht wenn ihr sie weglockt und euch das Mondwappen so holt und den Raum wieder verlasst (lasst euch den Kampf doch nicht entgehen, Leute! Gebt dem Biest ´ne Packung!). Wahrscheinlich kommt ihr nicht drum herum, dass die Schlange euch vergiftet, Jill wird euch nach dem Verlassen des Raumes darauf aufmerksam machen, heilt euch also mit dem Serum, denn der Gift-Zustand tötet euch zwar nicht, aber er schwächt euch immer mehr, sodass schon ein geringfügiger Treffer ausreicht um euch in die Knie zu zwingen! Nachdem ihr euch nun mit dem Serum geheilt habt geht es schon weiter: geht in den Korridor mit rotem Fußboden und nehmt nun mal die hinterste Tür, die euch zu einer "Bibliothek" führt, vor. Außer dem **Botanik-Buch** ist hier nichts, verlasst den Raum durch die zweite Tür. Ihr seid jetzt über dem ersten Save-Room, betretet ihn und schnappt euch alle gesammelten Wappen (Wind, -Stern. -Sonnen,- und Mondwappen). Nach eurem Aufenthalt im Save-Room, rennt ihr auf der linken Seite durch die graue Tür. Jetzt noch kurz den Gang entlang nach rechts und durch die hintere Metalltür (gegenüber vom Raum mit dem Bilderrätsel wo die Raben "lauerten"). Auf diesem Weg bekommt ihr es mit einem Hund zu tun. Danach steckt ihr alle 4 Wappen, neben der hinteren Tür, in das Rätselschloss ein und ihr könnt sie passieren.

2) Die Schlafräume

Ihr gelangt in einen Schuppen, bei dem ihr zunächst die kleine Metalltreppe, in der Mitte des Raumes, an das Regal, rechts vor der Tür schiebt. Steigt dann auf und sichert euch die **Vierkantkurbel**. Ansonsten ist hier nichts mehr zu holen, verlasst den Schuppen durch die große Doppel-Metalltür und rüstet euch schon mal gegen einen ganzen Rudel voll von Hunden! Die ersten beiden attackieren euch gleich nachdem ihr den Schuppen verlasst, es sind 2 Kreaturen, haltet sie also dementsprechend auf Distanz. Nachdem ihr die beiden Hunde ausgeschaltet habt, meldet sich der Alpha Pilot Brad (Hasenfuss-) Vickers per Funk an euch, hört es euch (im Inventar "Funk" wählen) an oder ignoriert ihn. Gleich neben dem Eingang zum Schuppen liegen für euch 2 **rote** und 3 **grüne Kräuter**, etwas weiter 2 **blaue Kräuter** (blaue Kräuter eignen sich Vergiftungen ähnlich wie das Serum zu heilen). Von den blauen Kräutern aus könnt ihr durch den schmalen Weg zur "Winde für den Aufzug" gelangen, direkt daneben ist die **Karte der Gartenanlage**. Geht nun zurück und nehmt die große Gartentür (gegenüber des Schuppens). Sofort bemerkt ihr, dass der Durchgang wegen des kleinen Sees blockiert ist, lauft nach links, an einem "Pfosten" könnt ihr das Wasser mit Hilfe der Vierkantkurbel abfließen lassen. An der Stelle des Sees ist nun ein Durchgang zur anderen Seite. Vorsicht, hier fliegen euch kleine Schlangen um die Ohren, ignoriert sie und lauft zum kleinen roten Aufzug. Unten angekommen greifen euch 2 weitere Hunde an. Euer nächstes Ziel hier ist die einzige Tür (den anderen Aufzug sowie die Tunnelanlage könnt ihr noch nicht betreten). Hinter der Tür bekommt ihr es wieder mit 2 Hunden zu tun, ansonsten sind auf diesem Weg (neben der Tür) jeweils 2 **grüne** und 2 **blaue Kräuter**. Am Ende des Weges gelangt ihr zu einer kleinen Tür, hinter der die Schlafräume liegen. Direkt geradeaus liegen 3 **blaue Kräuter** und auf der rechten Seite des Ganges nehmt ihr die erste Tür. Ihr seid nun in einem Save-Room. Macht Platz im Inventar, speichert wenn nötig und schnappt euch

die **Sprengmunition** und das **Heilungs-Spray** im Schrank neben dem Bett. Nach Verlassen des Save-Rooms geht ihr zunächst durch die gegenüberliegende Tür. Lauft hier geradeaus, nehmt die 2 Zombies unter Beschuss und schließt den Schreibtisch per Dietrich auf. Ihr findet **Schrot-Munition**. Am Bett liegt das **Rote Buch** (bzw. leeres Buch). So, jetzt widmet euer Augenmerk auf die Badezimmertür (gleich am Anfang des Raumes, neben der Tür, aus der ihr gekommen seid). Zieht hier den Stöpsel aus der Badewanne, das Wasser fließt ab und ihr erhaltet den **Kontrollraum Schlüssel**. Verlasst nun das Badezimmer und dann durch die Tür zum Gang. Hier geht ihr erst mal ganz zum Anfang (da wo die 3 blauen Kräuter lagen) zur Eingangstür, davor ist eine Gargoyle-ähnliche Statue, die ihr den gesamten Gang am Save-Room vorbei und dann nach rechts über das Loch im Fußboden, schiebt. Sicherlich habt ihr schon die rote Doppeltür im Gang bemerkt, im Grunde genommen könnt ihr diesen Raum meiden, hier ist außer den giftigen Spinnen, einem Magazin und einem Farbband nichts zu holen. Stellt ihr euch dennoch dieser Gefahr, rate ich euch am Besten direkt nach Betreten des Raumes in eine sichere Ecke zu flüchten, um die beiden Spinnen aus sicherer Entfernung zu eliminieren. Achtung, die Spinnen können euch vergiften, wenn ihr sie zu nah an euch ranlässt. Außerdem können aus den toten Spinnen kleine "Babyspinnen" euch angreifen, verlasst den Raum und betretet ihn von neuem und auch diese Gefahr ist gebannt. So, jetzt zu den Items hier: rechts von der roten Doppeltür liegt auf den Fässern ein **Magazin** und auf dem kleinen, runden Tisch neben den Fässern auch noch das **Farbband**. Ansonsten war das alles hier, verlasst nun die Bar zum Gang zurück und rennt anschließend zu der Stelle, an der ihr den Gargoyle über das Loch im Boden geschoben habt (vom Save-Room auf der rechten Seite laufen) und öffnet die Tür, zu der ihr jetzt gelangen könnt. Hier seid ihr in einem weiteren Gang, den ihr gemütlich weiter zur ersten Tür entlang läuft, hinter der ersten Tür seid ihr nun in einem größeren Raum mit mehreren Türen, ignoriert alle und haltet auf der linken Seite auf ein Wespennest zu, links daneben ist der **Schlafräum Schlüssel** (bzw. Schlüssel 002). Achtung, aus dem Nest strömen mehrere Wespen auf euch, haltet euch mit ihnen nicht länger auf und verlasst den gesamten Bereich durch die Tür, aus der ihr gekommen seid (vom Wespennest auf der rechten Seite halten, erste Tür ignorieren (daneben ist ein hellblaues Eingabefeld mit Ziffern), stattdessen die zweite Tür links nehmen). Den neuen Schlüssel könnt ihr gleich mal verwenden. Sobald ihr zurück im Gang steht, lauft ihr nach rechts zu einer Tür, über der ein Schild mit "002" hängt. Sobald ihr die Tür betreten wollt, hört ihr Stimmen, die aus dem Zimmer kommen, danach schließt ihr das Zimmer auf und werft den unbrauchbaren Schlüssel weg. Im Zimmer begegnet ihr wieder einmal Barry... Nach der kurzen Unterhaltung mit ihm, untersucht ihr das Zimmer mal genauer: Im verschlossenen Schreibtisch liegt **Schrot-Munition**, auf dem Bett der **Bericht Pflanze 42** und gegenüber ist die **Karte der Schlafräume**. Bevor ihr euch den beiden Schränken des Zimmers widmet, solltet ihr euch dem Badezimmer hier zuwenden (ganz am Anfang des Zimmers). Auf euch torkelt hier wieder so ein Zombie zu. Nach sicherlich kurzem Gefecht, schnappt ihr euch noch das **Magazin** im Waschbecken. So, nun zurück zu den Schränken, neben dem Bett. Den linken Schrank schiebt ihr nach vorne und den rechten nach rechts, logisch! Es entpuppt sich nun eine Leiter, die ihr runtersteigt. Ihr befindet euch jetzt in einem unterirdischen Tunnel, lauft ihn entlang bis ihr auf einen Wasserbecken stößt. Der Durchgang scheint versperrt! Vor dem Becken stehen jedoch 2 Kisten, schiebt die erste ins Wasser und dann die zweite Kiste, lauft nun zur Leiter zurück, denn auf dem Weg ist die dritte Kiste. Diese ins Wasser zu lassen ist nicht so einfach wie die ersten Beiden. Schiebt sie zuerst ein Stück zur Leiter, von der Leiter aus könnt ihr die Kiste nach vorne schieben, sodass die Kiste auf der anderen Wandseite sich nun befindet. Von hier aus immer weiter zum Becken schieben bis ihr auf der anderen Seite ankommt. Danach ist es ein Leichtes die letzte Kiste ins Wasser zu lassen. Somit habt ihr eine Art Brücke hergestellt und ihr könnt zum "anderen Ufer" gelangen. Hier stößt ihr auf eine wasserüberflutete Doppeltür, davor liegen aber noch 2 mal **grüne Kräuter**. Achtung, es ist unbedingt wichtig, dass ihr den Kontrollraum Schlüssel bei euch habt, ansonsten müsst ihr ihn aus dem Save-Room holen, geht ohne den Schlüssel auf keinen Fall weiter! Hinter der Doppeltür erwartet euch ein neuer Gegnertyp: der Neptun! Diese Riesenhaie können ganz schön gefährlich werden, wenn sie zu nahe an euch heran kommen. Macht euch aber keine Sorgen, ihr werdet sie los ohne auch nur eine Patrone verschwendet zu haben: Lauft dazu auf der rechten Seite, ohne die erste Tür zu nehmen und dann nach links. Ihr seht 2 Türen, die rechte ist verschlossen, nehmt also die kleinere, linke Tür. Diese öffnet sich mit dem Kontrollraum Schlüssel, diesen werft ihr dann weg. Hinter der Tür ist links von euch ein Hebel (neben der roten Lampe), legt ihn um und das Wasser wird abgesaugt. Ihr könnt euch bestimmt schon denken, was das für die Riesenhaie bedeutet.

Außerdem betätigt ihr hier noch den Schalter, der neben der Tür ist (rechts, daneben leuchtet eine kleine rote Lampe), dadurch öffnet sich der Nebenraum. Verlasst also den Kontrollraum wieder und geht zum Nebenraum. Hier sind auf dem linken Regal 2 **Magazine** und ein Stück weiter auf der linken Seite auch noch der wichtige **Schlafrum Schlüssel** (bzw. Schlüssel 003). Im hinteren Teil findet ihr zu allem Überfluss noch 2 mal **Schrot-Munition**. Geht jetzt wieder zurück zu der Tür, aus der ihr gekommen seid, die letzte Tür, die ihr unterwegs seht, ist unwichtig, denn es ist kein Gegenstand dort zu holen, außer einer Riesenwurzel der Pflanze 42 (an der Wurzel könnt ihr später das V-Jolt benutzen). So, lauft nun noch über die "Brücke" zur Leiter, die euch zurück ins Schlafzimmer bringt. Verlasst dieses durch die Tür neben dem Badezimmer. Wenn ihr noch Platz im Inventar habt, dann könnt ihr die Gargoyle-Statue neben dem Zimmer an die Wand schieben und euch insgesamt 3 **grüne Kräuter** sichern. Am Besten ist es nun zurück zum Save-Room zu laufen, denn die bereits erwähnte Pflanze 42 ist reif für eine Abreibung (einfach vom Gargoyle aus den Gang entlang laufen und dann an der linken Seite die erste Tür). Es gibt rund 2 Möglichkeiten den Kampf gegen die Pflanze zu bestreiten. Die vorsichtiger (und munitionssparende) Variante ist die, dass ihr die Pflanze schon mal mit V-Jolt schwächt. Bei der kurzen Variante zieht ihr sofort in den Kampf. Diese Lösung geht zuerst auf die kurze Variante ein und die, mit dem V-Jolt wird nur vollständigshalber später erwähnt. Dann müsst ihr gegebenenfalls einfach ein Stück weiterlesen. So, zuerst ist es wichtig sich gut auszurüsten: Nehmt am Besten die Bazooka samt Munition, ca. 2 mal Komplettheilung, das rote Buch (bzw. leeres Buch) sowie den letzten Schlafrum Schlüssel (bzw. Schlüssel 003) mit. Die Schrotflinte und die Pistole sind zu schwach als dass sie großen Schaden anrichten können, verstaut sie also. Vergesst auch nicht zu speichern! Na dann kann es ja losgehen! Nach Verlassen des Save-Rooms biegt ihr rechts am Gargoyle ab und nehmt die Tür. Die erste Tür auf der rechten Seite ist das nächste Ziel. Lauft hier geradeaus und dann durch die Tür links neben der etwas weiteren Doppeltür. Werft den Schlüssel weg und betretet das Zimmer. Links von euch geht ihr zum Badezimmer, wo auf euch ein Zombie wartet, beseitigt ihn und schnappt euch die **Brandmunition**. Verlasst das Bad und geht zum Schreibtisch, den ihr mit dem Dietrich öffnet. Dort liegt das **Farbband** für euch bereit. Weiter geht es mit dem Bücherregal: Hier nehmt ihr erst den **V-Jolt Bericht** und legt an dessen Stelle das rote Buch ab. Achtung! Hinter der nun frei gewordenen Tür lauert auf euch die Pflanze 42. Wie schon erwähnt müsst ihr jetzt entscheiden wie ihr die Pflanze bekämpft. Wer unbedingt das V-Jolt mischen will lest ein Stück weiter, ansonsten geht ihr erst mal durch die Tür und stellt euch eurem Gegner. Die Pflanze ist eigentlich recht zügig besiegt: Vor allen Dingen richtet die Brandmunition erheblichen Schaden an. Am Besten ist es, wenn ihr sie umkreist, stehen bleibt und dann auf sie feuert. Wiederholt dies einige Male und die Pflanze schrumpft, kurze Zeit später rehabilitiert sich der Gegner und ihr bekämpft ihn auf ein Neues. Nachdem die Pflanze nun endlich das Zeitliche gesegnet hat, schnappt ihr euch den **Helm-Schlüssel** und verlasst den Raum durch die Doppeltür. Das war jetzt die kurze Variante um die Pflanze zu töten.

Die V-Jolt Variante: Anstatt die direkte Konfrontation mit der Pflanze zu suchen, verlasst ihr das Schlafzimmer 003 (hier habt ihr den V-Jolt Bericht gefunden) und geht zu der Tür, neben der ein hellblaues Eingabefeld angebracht ist. Um die Tür zu öffnen gebt ihr folgende Kombination ein: 7,5,8,7,9. Nun könnt ihr hinter der Tür das V-Jolt mischen. Ihr braucht dafür 3 **leere Flaschen**. Die erste findet ihr direkt am 2. Regal rechts von der Tür, die zweite ist am kleinen Schreibtisch in der hinteren Ecke links und die dritte Flasche befindet sich vom Schreibtisch rechts am Regal, eine weitere ist am Waschbecken (es reichen aber genau 3 Flaschen aus!). Das V-Jolt ist UMB Nr. 16 und um das zu mischen müssen mehrere Chemikalien per Flaschen hin und her gemixt werden. Wasser ist Nr.1 und befindet sich am Waschbecken, UMB Nr. 2 ist am ersten Regal links von der Tür aus und UMB Nr.4 steht rechts vom Schreibtisch am Regal daneben. Aus diesen 3 Substanzen könnt ihr das V-Jolt mischen:

1. Füllt in die erste Flasche Wasser ein und in die zweite UMB Nr.2
2. Mischt beide Substanzen und ihr erhaltet NP-003
3. Füllt die nächste leere Flasche mit UMB Nr.4
4. "Kombiniert" jetzt NP-003 mit UMB Nr.4 und das Ergebnis ist UMB Nr.7
5. Jetzt braucht ihr noch UMB Nr.2 und UMB Nr.4, mischt anschließend beide, herauskommt Gelb-6 (bzw. UMB Nr.6)
6. Mischt nun Gelb-6 mit UMB Nr.7 für das UMB Nr.13

7. In die letzten beiden Flaschen füllt ihr neben Wasser noch das UMB Nr.2 ein und mischt diese für UMB Nr.3
8. Mischt zu guter Letzt NP-003 mit UMB Nr.13, das Ergebnis ist das besagte V-Jolt (UMB Nr.16)

Um das V-Jolt einzusetzen lauft ihr zum Zimmer 002 zur Leiter, dort an der "Brücke" vorbei zur Doppeltür. Hier nehmt ihr die rechte Tür und gelangt zur Wurzel der Pflanze 42. Setzt das V-Jolt ein und die Wurzel fängt an zu schrumpfen. Jetzt müsst ihr zurück zum Zimmer 003 laufen und euch der Bestie stellen. Die Pflanze ist hinter der "Geheimtür" (Vergesst vorher nicht das rote Buch ins Regal des Zimmers zu legen und euch angemessen zu bewaffnen). Anders als bei der kurzen Variante ist die Pflanze nun noch schneller besiegt, auch ist sie nun viel langsamer und insgesamt deutlich schwächer! Nach dem kurzen Gefecht schnappt ihr euch den **Helm-Schlüssel** und verlasst den Raum durch die Doppeltür.

Egal für welche der beiden Varianten ihr euch entschieden habt, nach dem Kampf geht ihr von der Doppeltür aus nach vorne durch die linke Tür. Ihr hört nun Schüsse und es kommt zum Wiedersehen mit eurem Captain Albert Wesker. Danach müsst ihr durch die Tür, an der tote Riesenwespen liegen. Ihr seid nun in der Nähe des Save-Rooms. Nutzt ihn und brecht mit dem Helm-Schlüssel und der Schrotflinte zum Herrenhaus auf. Die Schrotflinte ist deshalb so wichtig, da ihr es nun mit einem neuen Gegnertyp zu tun bekommt: dem Hunter. Aber keine Sorge, erst im Herrenhaus werdet ihr mit denen konfrontiert und mit der Schrotflinte sind auch Hunter schnell besiegt. Nehmt zum Verlassen der Schlafräume die Eingangstür neben der ursprünglich noch der Gargoyle und 3 blaue Kräuter standen. Auf dem Weg zum Herrenhaus werdet ihr keinen Gegner mehr finden, sofern ihr vorher alle beseitigt habt. Nachdem ihr die Schlafräume also verlassen habt, fängt euer Funkgerät an zu piepen. Wenn ihr wollt könnt ihr es durch das Inventar einschalten, doch es ist ohnehin kaputt. Geht nun zur doppelten Gartentür, dann geradeaus zum kleinen roten Aufzug, hier jetzt schnell beeilen (Schlangen) und durch die kleine Brücke zur nächsten Gartentür. Jetzt müsst ihr nur noch zum Schuppen und die gegenüberliegende Tür dort nehmen (rostige Einzel-Metalltür). Lauft den Gang zur nächsten Tür und ihr seid endlich wieder im Herrenhaus.

3) Zurück im Herrenhaus

Achtung, nach nur ein paar Schritten wird eine Zwischensequenz eingespielt und ihr seht nun zum ersten Mal den Hunter. Diese Kreaturen sind vielleicht die Gefährlichsten überhaupt, denn ein Angriff genügt um euch zu töten. Vor dem Sprungangriff fangen die Viecher an zu jaulen und bücken sich leicht um einen Angriff anzudeuten. Euch bleibt dann nicht mehr viel Zeit. Außerdem sind sie flink, schnell und halten viel aus. Mit ca. 3-4 Schrot-Treffern aber haben auch die Hunter nichts mehr zu melden. Beim ersten Hunter ist es ratsam hinter der Ecke auf ihn zu lauern und ihn mit Schrot voll zu pumpen, wenn es sich blicken lässt. Ein lauter Aufschrei kündigt den Tod des Monsters an und ihr könnt in Ruhe schon mal mit dem neuen Schlüssel den ersten Raum aufschließen. Einfach dazu den Gang entlang zu der Tür, über der ein kleines Holz-Schild oben hängt. Hier seid ihr nun in einem "Arbeitszimmer". Am Schreibtisch könnt ihr zunächst das Licht einschalten. Untersucht den Raum etwas näher und ihr findet auf dem Schreibtisch **Magnumgeschosse**, sowie das Buch: Flüche Band 1. Geht nun ins Inventar auf das neue Buch und prüft es genauer, dreht es so, als ob ihr es aufklappen wolltet und drückt dann auf das Buch, im Inneren liegt die **Adler Medaille**. Verlasst das Zimmer und geht nach links zur hellblauen Tür. Auch hier wartet ein Hunter.

Lauft ein Stück nach vorne bis ihr die Treppe seht und feuert bei Sichtkontakt. Nehmt nach dem Kampf nicht die Treppe sondern geht zur kleinen Tür des Save-Rooms. Neben der Tür ist eine Notiz von eurem Teamkameraden Barry Burton angebracht. Lest sie durch, denn im Save-Room hat Barry glücklicherweise Munition für eure Waffen hinterlassen. Danke, Barry! Auf dem Boden liegen für euch: **Schrot-Munition**, **Heilungsspray** und **Säurepatronen**. Speichert am Besten das Spiel und rüstet euch gut aus, denn außer den gefährlichen Huntern steht noch ein Kampf mit der Riesenschlange aus, die ihr zuvor "nur" in die Flucht geschlagen habt. Auf die Pistole könnt ihr verzichten, wenn ihr genug Schrot-Munition habt: ca.40 Schuss. Vergesst außer dem Helm-Schlüssel auch nicht ungefähr 2 mal Komplettheilung mit zu nehmen. Nach Verlassen des Save-Rooms nehmt ihr die Treppe nach oben. Dort angelangt bemerkt ihr wahrscheinlich schon den Hunter, der zum Glück in sicherem Abstand und mit dem Rücken zu euch steht. Lauft auf die Kreatur zu und feuert aus allen Rohren. Anschließend geht es den Gang weiter nach hinten zu einer blauen Tür. Betretet den Raum und schließt die einzige Tür (rot) per Helm-Schlüssel auf. Ihr befindet euch in einem riesigen Raum mit Schachbrettmuster-Fußboden. Bevor ihr den Raum entlang lauft, ist es ratsam eure Waffe durchzuladen und gegebenenfalls euch zu heilen. In der hinteren Ecke des Raumes (rechts) steht ein Klavier sobald ihr draufdrückt, erscheint aus dem Kamin die Riesenschlange. Eure Spielfigur "flüchtet" automatisch zur linken Ecke. Jetzt heißt es die selben Strategien wie vorher schon beim ersten Kampf zu nutzen: Schießt und verharret am Besten in einer Position und kassiert Treffer, heilt euch bei Bedarf und ladet die Waffe stets schon im Inventar durch (spart wertvolle Zeit und Gesundheit). Nach einigen Treffern stirbt die Kreatur und ihr könnt das Loch im Fußboden neben dem Klavier untersuchen (wenn ihr zu viele Treffer im Kampf kassiert habt, solltet ihr zum Save-Room gehen und euch entsprechend versorgen). Beim Untersuchen des Lochs erscheint auch schon Barry. Ihr habt jetzt 2 Möglichkeiten, die den Ausgang des Spiels entscheiden. Wenn ihr unten auf Barry ca. 25- 30 Sekunden wartet, werdet ihr am Ende des Spiels mit dem Tyrant 2 mal kämpfen und ihr seht das gute Ende. Falls ihr jedoch ohne zu Warten aufbrecht, wird dieser sterben und ihr kämpft nur ein mal gegen den Tyrant. Diese Komplettlösung geht davon aus, dass ihr auf Barry wartet, da dies viel interessanter ist und das Ende an die späteren Resident Evil Teile anknüpft! Deshalb nimmt diese Komplettlösung nur auf diesen "Lösungsweg mit gutem Ende" Rücksicht. Ihr habt also dementsprechend wieder einmal die Qual der Wahl. Nachdem also Barry zurückkehrt, übergibt er euch neben dem Seil noch den **Passcode**. Steigt nach dem Gespräch wieder nach unten. Hier ist ein Grab, wo ihr auf einen Schalter drücken könnt. Jetzt "öffnet" sich das Grab und ihr seht eine Leiter, die ihr natürlich runterklettert. Unten angekommen torkelt schon der erste Untote auf euch zu. Bevor ihr weiter geht, rennt erst mal nach links in die kleine Abbiegung. Aber Vorsicht hinter der 2. Abbiegung wartet nur ein Zombie darauf, dass ihr ihm in die Arme lauft. Wartet stattdessen etwas und tastet euch immer in kleinen Schritten voran, wenn ihr ihn seht, jagt ihm ne Kugel in seinen Schädel. Danach lässt sich die **Schrot-Munition** in aller Seelenruhe aufnehmen. Euer nächstes Ziel ist die Tür gegenüber der Leiter. Dahinter seht ihr 2 Zombies beim "Mittagessen" um es mal vorsichtig auszudrücken, wenn ihr denen zu nah kommt, greifen sie euch unverzüglich an. Ihr könnt sie ignorieren um Munition zu sparen oder ihr kämpft und holt euch als Dank 2 **grüne Kräuter**. Als nächstes lauft ihr den Gang weiter zu der Metalltür. Ignoriert in der Küche erst mal alles (es ist ohnehin nichts zu holen) und haltet euch von der Tür aus, auf der linken Seite. Lauft nicht weiter nach rechts, denn ihr werdet erst später auch dorthin gehen müssen. Viel wichtiger ist es meiner Meinung nach jetzt einen sicheren Weg zum nächsten Save-Room frei zu kämpfen. Wenn ihr also auf der linken Seite entlang geht (hier stehen als Orientierung für euch z.B. 2 Schränke, ein Ofen sowie ein Regal) wird eine Zwischensequenz eingespielt. Diese ist viel gruseliger als die tatsächliche Gefahr: nämlich ein lächerlicher Zombie. Besiegt die Kreatur und nehmt die Tür, aus der, der Gegner kam. Hier geht ihr die Treppe hoch und dann etwas weiter vorbei am defekten Fahrstuhl zur Doppeltür. Achtung prüft eure Waffe und ladet nach, denn obwohl es zum nächsten Save-Room nicht mehr weit ist, "versperren" insgesamt 5 Hunter den Weg dorthin. Die ersten Beiden attackieren euch schon im Flur hinter der Doppeltür. Seid vorsichtig und schießt so schnell ihr könnt. Das Schlimmste was jetzt passieren könnte, wäre, dass ein Hunter hinter die Spielfigur rennt. Achtet also besonders darauf. Tritt genau dies ein hilft nur eins: die Flucht nach vorne, zieht euch zurück und beschießt die Kreaturen aus einem sicheren Winkel. Ansonsten lauft ihr zu der Tür, die gegenüber der Tür des Esszimmers in diesem Flur ist (also die 2. Tür auf der rechten Seite, wenn ihr aus der Doppeltür kommt). Rennt auch hier weiter und ignoriert die Tür auf eurem Weg. Wieder stellt sich euch ein Hunter in den Weg, also nicht erschrecken!

Cool bleiben, es ist nicht mehr weit! Nehmt als nächstes die zweite Tür links. Lauft weiter nach vorne und ignoriert die erste Tür, nehmt bei Sicht sofort den Hunter hier unter Beschuss (dieser ist zum Glück am Anfang noch mit dem Rücken zu euch gewandt, schießt also vorher). Danach weiter den Gang entlang zu der Treppe unter der, der wichtige Save-Room liegt. Überseht jedoch nicht den letzten Hunter, der genau unter der Treppe in einer Ecke lauert, ihr wisst was zu tun ist. Nach diesen harten Kämpfen solltet ihr speichern und Platz im Inventar schon mal schaffen bevor ihr euch in die nächsten Abenteuer stürzt. Nach Verlassen des Save-Rooms wendet ihr euer Augenmerk auf die Treppe. Sobald ihr oben seid, ist links von euch ein weiterer Hunter. Schließt nach dem Kampf mit dem Hunter die erste Tür auf (links, ihr müsstet jetzt den Helm-Schlüssel ablegen können). Hier sind an den Wänden zahlreiche Tiere ausgestopft, links neben dem Tisch liegen **Magnumgeschosse** und **Schrot-Munition**. Auf dem Tisch zusätzlich noch ein White Umbrella Dokument, genannt **Befehle**. Das Wichtigste jedoch ist in diesem Raum das Rote Juwel. Schiebt dazu die Treppe an den Kamin und lauft zur Tür zurück. Daneben ist ein Lichtschalter, betätigt ihn und das funkelnde Juwel wird sichtbar. Steigt nun auf die Treppe und holt euch das **Rote Juwel**. Das war dann auch alles was es in diesem Raum zu plündern gibt. Geht als nächstes im Gang zur linken Tür, neben der ein Codeschloss angebracht ist. Dahinter trifft ihr auf insgesamt 3 Zombies und am Ende des Flures liegen neben der Tür noch 2 **grüne** und ein mal **blaue Kräuter**. Verlasst den Flur durch die hintere Tür. Euer nächstes Ziel ist die erste Tür, vor der ein Zombie in sicherer Entfernung "schlurft". Beseitigt ihn und öffnet die Tür. Hier liegen eine **Batterie** für den Aufzug im Hof des Anwesens und 2 mal **Sprengmunition**. Geht nun im Gang weiter zum Aufzug, neben dem rechts **grüne Kräuter** liegen. Etwas weiter seht ihr eine blaue Doppeltür. Daneben stellt sich ein Zombie euch in den Weg. Hinter der blauen Doppeltür ist eine Bücherei. Sofort attackiert euch ein weiterer Zombie, der ein ganzes Stück von euch entfernt ist. Öffnet, nachdem der Untote besiegt ist, den Schreibtisch rechts von der Tür per Dietrich und ihr entdeckt **Magnumgeschosse**. Geht weiter vom Schreibtisch aus nach links und im Gang zwischen den Bücherregalen "erwartet" euch schon wieder ein Zombie. Rechts seht ihr ein kleines Büchlein, es ist die **Sammelmappe**. Auf der rechten Wandseite schiebt ihr noch ein Regal nach vorne und ihr entdeckt dahinter eine Tür. Hinter dieser könnt ihr euch am Regal ein **Magazin** und am runden Tisch noch ein **Farbband** sichern. Als nächstes widmet ihr euer Augenmerk auf die zweite Tür der Bücherei, welche ihr zwischen den Bücherregalen (da wo die Sammelmappe und der Zombie waren) und dann rechts, (schräg- links gegenüber der blauen Doppeltür) findet. Ihr seid nun im zweiten Teil der Bücherei, geht sofort geradeaus weiter zu einer Statue, die ihr nur ein Stück nach vorne schiebt, sodass ihr euch noch durchquetschen könnt. Weiter rechts befindet sich an der Frauenbüste ein roter Schalter. Betätigt ihn und eine Lampe geht somit an und zeigt auf eine quadratgroße Fläche, rechts von der Frauenbüste. Schiebt die Statue an diese Fläche und ein Regal hinter euch verschiebt sich zur Seite. Dort findet ihr die wichtige **MO-Diskette** am Schreibtisch. Sicherlich habt ihr euch schon gefragt, wofür Magnumgeschosse gut sind. Um die Waffe dafür zu finden, müsst ihr die Bücherei verlassen, nehmt dann den Aufzug nach unten. Dort liegt auf dem Boden ein Zombie. Stolpert also nicht über ihn! In der Küche lauft ihr rechts zu der Tür, hinter der die Treppe liegt. Oben lauft ihr am "defekten" Aufzug vorbei zur Doppeltür. Jetzt nehmt ihr die zweite Tür auf der rechten Seite. Lauft hier den Gang weiter und dann nach rechts zur Tiger-Kopf-Statue. Setzt dort das Rote Juwel ein und ihr könnt eine neue extrem durchschlagskräftige Waffe euer Eigen nennen: die **Colt Python**. Diese Waffe braucht meistens nur einen "guten" Treffer um einen Hunter zu töten. Im gesamten Anwesen gibt es nichts mehr zu tun, zumindest wurden alle wichtigen Gegenstände und Waffen schon geplündert. Jedoch wimmelt das Haus nur so vor fiesen Hunttern, deshalb ist es ratsam keine Patronen mehr zu verschwenden und die Gegner im Anwesen zu "schonen" und ihnen auszuweichen. Dies spart wertvolle Munition und Heilmittel, die ihr für den Schlussspurt in diesem Spiel noch dringend brauchen werdet. Lauft nun zum nahegelegenen Save-Room (verlasst den Raum, nehmt die 2.Tür auf der linken Seite, zuletzt den nächsten Gang entlang zur Treppe). Wie bereits erwähnt werdet ihr das Anwesen wohl nicht mehr betreten, deshalb müsst ihr unbedingt folgende Gegenstände mitnehmen: Vierkantkurbel, Batterie und eine starke Waffe mit ausreichender Munition. Empfehlenswert ist es auch ein Farbband einzustecken, da in den Tunneln (euer nächstes Ziel) ihr erst "nur" auf eine Schreibmaschine trifft ohne Item-Box. Die Tunnel erreicht ihr durch die Gartenanlage, außerhalb des Anwesens. Dazu müsst ihr nach Verlassen des Save-Rooms die Treppe nehmen und anschließend durch die Tür, die zum "über"-Esszimmer führt. Achtung auf beiden Seiten des Geländers befindet sich jeweils ein Hunter, geht durch die Doppeltür zur Eingangshalle und

läuft dort die Treppe runter zur blauen Doppeltür, dann geradeaus durch die nächste Tür, hier ersetzen giftige Riesenspinnen den Platz der Hunde, läuft vorbei zur Tür am Ende des Korridors, im nächsten Flur "überrascht" euch noch einmal ein Hunter, nimmt dann die Doppeltür am Ende des Ganges, nun läuft ihr geradewegs und dann nach rechts zur Metalltür, hier ist noch ein Hunter, läuft zur nächsten Metalltür, die zum Schuppen führt, dort nehmt ihr die Doppel-Metalltür. Jetzt findet ihr euch in der Gartenanlage wieder. Geht durch die große Gartentür und daraufhin am Durchgang (Brücke) zum kleinen roten Aufzug. Betätigt ihn und setzt unten die Batterie am zweiten roten Aufzug ein (rechts vom Aufzug, Öffnung mit schwarz-gelber Umrandung). Jetzt funktioniert der Aufzug wieder und ihr könnt damit nach oben fahren. Von dort aus rennt ihr am Schuppen vorbei zur großen Gartentür. Links benutzt ihr am "Pfosten" die Vierkantkurbel und der Durchgang wird geflutet. Kehrt anschließend durch die Gartentür zurück zum Aufzug und fahrt nach unten. Rechts von eurer jetzigen Position könnt ihr durch eine Leiter nach unten zu den Tunneln "klettern".

4) Die unterirdische Anlage

Wenn ihr ein Farbband bei euch habt, könnt ihr geradeaus und dann links an einer Schreibmaschine abschpeichern. Nehmt als erstes die Tür neben der Leiter, hier trifft ihr erneut auf Barry. Beantwortet die Fragen zuerst mit "Ja" und später mit "Nein". Dann wird Barry mit euch "spazieren" gehen. Es ist hier jedoch völlig egal, wie ihr die Fragen beantwortet, denn sie nehmen keinen großen Einfluss auf den Ausgang des Spiels. Biegt mit Barry zuerst links ab. Etwas weiter gegenüber von euch befindet sich ein Stromgenerator. Dort findet ihr weiter rechts neben einem **Heilungs-Spray** noch **Sprengmunition**. Geht etwas zurück und nehmt den rechten Gang und dann die erste Tür (die zweite Tür am Ende des Ganges würde euch "nur" in einen schon bekannten Gang führen). Plötzlich erscheint ein Hunter und Barry beweist mal wieder sein Können. Also nicht erschrecken, Leute! Lauft also nun hinter der ersten Tür immer weiter bis eine Zwischensequenz eingespielt wird, bei der ihr auf den Bravo-Captain Enrico Marini trifft. Danach untersucht ihr den Leichnam genauer und ihr findet ein **Magazin**. Lauft zu der Tür, aus der ihr gekommen seid zurück, aber nehmt unbedingt vorher die **Sechskantkurbel**, die etwas vor der Tür auf dem Boden liegt (ohne diese Kurbel kommt ihr im Spiel nicht weiter, wenn ihr keinen Platz im Inventar mehr habt, müsst ihr in den sauren Apfel beißen und zum nächsten Save-Room laufen, um Platz zu verschaffen). Achtung, euch werden jetzt wieder einige Hunter attackieren, der erste ist ein Stück von euch entfernt, schaltet ihn am Besten so schnell wie möglich aus und lauft von der Tür aus nach links durch die nächste Tür (geradeaus wäre ein Umweg bei dem ihr auf einen weiteren Hunter trifft, beeilt euch). Auch im nächsten Gang wartet auf euch ein Hunter, schaltet ihn aus und sprintet nach rechts zur Tür (von dort kommt auch der fiese Hunter). Ihr seid wieder ganz am Anfang des Tunnels (wenn ihr die Sechskantkurbel aufgrund von Platzmangel noch holen müsst, werden weitere Hunter erscheinen, obwohl ihr vorher die verschiedenen Gänge von Huntern gesäubert habt), lauft nach rechts an der Schreibmaschine vorbei bis ihr eine Tür seht, die jedoch nicht betreten werden kann, da ein Stück vom Fußboden fehlt. Aber keine Sorge! Benutzt an der linken Wand (sechseckige Öffnung) die Sechskantkurbel und ihr könnt die Tür betreten. Jetzt könnte es sehr schnell mit dem Leben eurer Spielfigur vorbei sein, denn der große Felsen rechts im Gang setzt sich in Bewegung, wenn ihr neben ihm herläuft, dann müsst ihr zurück zur Tür rennen und davor warten bis der Felsen an euch vorbeirauscht. Euch bleibt keine Wahl, ihr müsst zum Felsen rennen, sonst geht es nicht weiter, einen anderen Weg gibt es nicht! Nachdem die Gefahr gebannt ist, könnt ihr zur Belohnung **Brandmunition** sichern, die ganz rechts im Gang an einer Öffnung liegt (also dort wo der Felsen ursprünglich lag). Begeht euch nun zum Felsen

(links von der Tür), ihr seht, dass ein weiterer Abschnitt des Ganges frei geworden ist. Hier ist zu allem Überfluss noch ein Hunter (zum Glück der letzte im ganzen Spiel). Rechts vom Felsen befindet sich eine Doppeltür, hinter der eine Mega-Riesenspinne wartet. Sie ist zum Glück nicht wirklich gefährlich, es ist sogar ohne weiteres möglich, sie, ohne einen einzigen Treffer zu kassieren, ins Jenseits zu schicken. Nachdem ihr also den Raum hinter der Doppeltür betreten habt, lauft um die Spinne im Kreis herum, sodass sie euch mit ihrem Gift nicht treffen kann. Wartet einen geeigneten Moment ab und schießt einmal, dann rennt ihr wieder wie wild im Kreis. Wiederholt diese Taktik je nach Stärke eurer Waffe einige Male. Sobald ihr die Spinne erledigt habt, verlasst ihr den Raum und betretet ihn wieder, denn dann sind die Babyspinnen, die aus der toten Riesenspinne kommen, verschwunden. Im Raum ist außer dem **Kampfmesser** nichts zu holen. Mit diesem Messer rüstet ihr euch aus und lauft zu der einen Doppeltür (gegenüber der Eingangstür), die voller Spinnweben ist. An der Tür benutzt ihr das Messer wie jede andere Waffe auch und macht so die Tür frei, die ihr auch gleich betretet. Lauft als erstes nach links zum nächsten Save-Room. Auf dem Tisch liegen ein **Heilungsspray** und ein **Farbband** und rechts von der Item-Box noch einmal **blaue Kräuter**. Nehmt auf jeden Fall noch die Sechskantkurbel und die Adler Medaille mit! Gegenüber des Save-Rooms befindet sich die nächste Tür, lauft schnell in diesem Gang, denn von der Decke stürzen lauter Schlangen auf euch zu. Als nächstes geht es nach rechts (links steht ein kleiner Aufzug, den ihr später bedient). Nach einigen Schritten landet ihr in einer Sackgasse, da schon wieder ein Stein (linke Seite) im Weg steht. Ihr kennt das Spiel ja: Lauft zum Felsen und etwas zurück, bis dieser anfängt zu rollen. Rechts ist ein Spalt, dort könnt ihr sehr gut Deckung vor dem Felsen suchen. Nachdem diese Gefahr gebannt ist, lauft ihr dort wo der Felsen ursprünglich lag, hin. An der hinteren Wand nehmt ihr die **Karte der Unterirdischen Anlage** und links in einer Öffnung eine weitere **MO-Diskette**. Lauft jetzt am Spalt vorbei zu der "sechseckigen Öffnung" und benutzt dort die Sechskantkurbel 2 mal, sodass der Spalt nun auf der linken Wandseite ist. So könnt ihr eine weitere Tür (linke Wandseite) betreten. Hier seht ihr auf dem Boden eine etwas hellere, quadratische Fläche, rechts von der Tür. Merkt sie euch! Links ist an der Wand eine weitere sechseckige Öffnung. Benutzt schon mal eure Sechskantkurbel und merkt euch an welcher Stelle der Wand, die "künstliche" herausgezogen wird. Benutzt daraufhin noch einmal die Kurbel und die Wand verschwindet wieder. Links von der sechseckigen Öffnung steht eine Gargoyle-Statue. Jetzt müsst ihr diese Statue an die Stelle schieben, an der die "künstliche" Wand herauskam. Dann müsst ihr kurbeln und wenn ihr alles richtig gemacht habt, wird die Statue dadurch nach vorne geschoben. Benutzt noch einmal die Kurbel und die Wand verschwindet. Jetzt müsste es ein Leichtes sein die Statue an die helle Fläche im Boden zu schieben. Rechts neben der Tür könnt ihr so durch die Öffnung an das Buch: Flüche Band 2 gelangen. Wie schon beim ersten Band prüft ihr das Buch genauer und dreht es so, als ob ihr es aufklappen wolltet. Ihr erhaltet die **Wolf Medaille**. In der ganzen Tunnelanlage ist nichts mehr zu tun! Verlasst also diesen Raum, geht durch den Gang aus dem ihr gekommen seid zum Fahrstuhl. Oben angelangt, seht ihr links eine große Tür, die sich nicht öffnen lässt. Gegenüber dieser Tür liegen auf dem Boden jeweils 2 **grüne** und 2 **blaue Kräuter**. Etwas weiter auf dieser Fläche gibt es einen Brunnen, setzt dort eure Wolf und Adler Medaille an die entsprechende Öffnung ein (am Brunnen steht dann z.B. "Das Bild eines Wolfes...", genau dort setzt ihr die Medaille ein, Easy!). Wenn beide Medaillen eingesetzt sind, wird das Wasser abgesaugt und ihr könnt herunter steigen. Unten steht ein Aufzug, der euch zum Labor fährt.

5) Das Laboratorium

Das Labor ist der letzte Ort des Spiels. Es ist fast geschafft! Nachdem der Fahrstuhl

angehalten hat, nehmt ihr die Leiter nach unten, da die Tür (Notausgang) erst am Ende sich öffnen lässt. Ihr seid nun in einem Raum mit einer Item-Box (empfehlenswert ist es, falls ihr noch Magazin für die Beretta habt sie hier im Labor einzusetzen, da vorerst "nur" schwache Gegner euch angreifen werden, wenn ihr sie jetzt nicht einsetzt, wann dann?), geht durch die Tür (gegenüber der Leiter). Direkt nach Betreten des nächsten Raumes, solltet ihr euch um die zwei Zombies kümmern. Am Geländer neben der Treppe liegen 2 **grüne Kräuter**. Rennt weiter nach links am verschlossenen Video-Datenraum vorbei zu einem Schreibtisch, an dem ihr die dritte (und letzte) **MO-Diskette** findet. Steigt anschließend die Treppe runter. In diesem Gang bekommt ihr es mit einem stärkeren Zombie-Typ zu tun. Sie bewegen und verhalten sich genau wie die schwächeren auch, jedoch sind sie im Angriff viel stärker. Das Schlimmste ist aber, dass sie immer wieder zurückkommen, obwohl ihr sie schon einmal besiegt habt (zumindest trifft dies auf diesen Gang für fast alle zu). Wenn ihr noch Munition für die Beretta und die Schrotflinte habt, dann benutzt sie an diesen Gegnern oder aber versucht ihnen auszuweichen. Euer erstes Ziel in diesem Gang ist die Doppeltür neben der Treppe (links). Betretet die erste Tür (die anderen beiden sind verschlossen). In diesem Raum drückt ihr zunächst den Schalter neben der Tür (links). Links neben dem Waschbecken liegen auch 2 **Magazine** in einer Holzkiste. Außerdem findet ihr hier neben dem Gemälde einmal **grüne Kräuter**. Gegenüber des Gemäldes liegt das Dokument: **Brief eines Forschers**. In diesem erfahrt ihr die ersten beiden Passwörter, die ihr später eingeben müsst, nämlich "JOHN" und "ADA". Am Ende des Briefes steht: "Passwort= es folgen vier eigenartige Symbole (Buchstaben, Runen)". Diese vier Symbole solltet ihr am Besten abschreiben, denn ihr braucht sie um das Rätsel des alles entscheidenden dritten Passwortes zu lösen. Geht nun zum Gemälde und betrachtet es etwas näher: Ihr seht wieder komische Symbole, die 4 Wörter bilden. Schreibt auch diese ab. Ihr seht, dass einige Symbole des Passwortes aus dem Dokument exakt die selben sind, wie die des Gemäldes. Um diese Symbole zu entschlüsseln, müsst ihr das Regal neben dem Schreibtisch zur Seite schieben. Ihr entdeckt einen Schalter, hinter dem Schrank, betätigt ihn! Der Raum wird daraufhin in blaues Licht gehüllt, betrachtet das Gemälde auf ein Neues. Nun sind die vier Wörter lesbar: TREE, APPLE, MAN, WOMAN. Wenn ihr jetzt die Symbole des Passwortes und des Gemäldes mit diesen vier Wörtern vergleicht könnt ihr entschlüsseln, dass der erste Buchstabe des Passwortes ein "M", der zweite ein "O", der dritte ein "L" und der letzte Buchstabe ein "E" ist. Demnach lautet das dritte Passwort: "MOLE". Verlasst den Raum und dann durch die Doppeltür. Lauft im Gang geradeaus und dann durch die erste Tür links. Neben der "Röhre" liegen die **Dias**. Dann schaltet ihr den Computer in diesem Raum an (von der Doppeltür links in der Ecke). Bei "Login" gibt ihr JOHN ein, bei "Password" ADA. Dann wählt ihr den Flur B2 aus, ihr werdet aufgefordert das nächste Passwort einzugeben. Gebt also bei "Password" nun MOLE ein. B2 ist also jetzt geöffnet. Wählt auch den Flur B3 aus, um ihn zu öffnen. Geht zurück zum Flur und dann die Treppe hoch (nach Verlassen des "Computer"-Raumes nach rechts). Oben angelangt sprintet ihr nach links zum Video-Datenraum. Neben der Tür befindet sich ein schmaler Schrank, dort holt ihr euch das Dokument **Sicherheits-System**. Links von der Leinwand (Bildschirm) ist an der Wand ein Schaltschrank angebracht, öffnet ihn und drückt den Schalter. Daraufhin verschiebt sich die Säule (links vom Funkgerät) und ihr findet dort den **Labor-Schlüssel**. So, jetzt benutzt ihr eure Dias am Projektor und seht einige interessante Bilder, die euren Captain Albert Wesker unter anderem entlarven. Er war also der Verräter. Geht nun zurück zur Treppe und nehmt anschließend die Doppeltür neben der Treppe (links). Lauft geradewegs und öffnet die zweite Tür (rechts). Hier werdet ihr mit mehreren starken Zombies konfrontiert (insgesamt vier Zombies). Nachdem ihr sie geplättet habt, schnappt ihr euch das **Fax** (links von der Tür) und an den Kartons mit dem Plakat das **Farbband**. Außerdem gibt es gegenüber den Kartons an einem Schreibtisch ein Eingabegerät für Passcodes, die ihr braucht um euren Teamkameraden Chris Redfield am Ende des Spiels zu retten. Benutzt an diesem Gerät eine eurer MO-Disketten. Somit habt ihr schon mal das erste von insgesamt drei Passcodes. Verlasst den Raum und geht nach links zu der Tür, aus der ihr ganz zu Anfang gekommen seid. Biegt als nächstes nach links ab, ihr seht zwei weitere Zombies und etwas weiter noch einen, lauft den Gang so lange weiter, bis ihr auf eine Tür trefft, bei der ein rotes Zeichen auf dem Boden davor angebracht ist. Dort benutzt ihr den Labor-Schlüssel und legt ihn anschließend ab. Hier in diesem Flur öffnet ihr die erste Doppeltür (links von der Tür aus, aus der ihr gekommen seid). Am Operationstisch liegen **Schrot-Munition** und am Waschbecken noch **rote Kräuter**. Ansonsten müsst ihr hier die 2 Kisten an die Löcher (Gitter) und die Leiter dann an den Lüftungsschacht, schieben. Berührt keineswegs den roten Knopf auf dem Boden, bevor ihr nicht die Kisten an die Löcher

geschoben habt, sonst entweicht giftiges Gas. Am Einfachsten ist es, wenn ihr zuerst die Leiter nach oben schiebt (aber nicht ganz zur Wand), dann die obere Kiste nach links an das Loch, jetzt noch die untere etwas nach oben und dann nach links ein Stück. Als Letztes braucht ihr nur noch die Kiste locker an das untere Loch zu schieben und die Leiter auf den roten Knopf, sodass ihr durch den Luftschacht klettern könnt. Im nächsten Raum untersucht ihr das Regal (links vom Luftschacht) und ihr findet **Magnumgeschosse**, geht weiter an den Leichensäcken vorbei zum zweiten Ausgabegerät für Passcodes, bei dem ihr eine weitere MO-Diskette benutzt und so den nächsten Code erhaltet (habt ihr keine MO-Diskette dabei, dann holt unbedingt eine aus eurer Item-Box, es lohnt sich!). Verlasst den Raum durch die einzige Tür hier und wendet euch dann zur linken Labortür, (ihr kennt diese ja bereits). Gegenüber eurer jetzigen Position befindet sich ein Save-Room, betretet ihn, schaltet aber noch die zwei schwachen Zombies vorher aus. Dies ist der letzte Save-Room dieses Spiels, deswegen erhaltet ihr hier noch eine kleine Verstärkung. Am Regal liegt die **Brandmunition** sowie ein **Farbband**, rechts neben dem Bett liegen **grüne** und links **blaue Kräuter**. Nehmt nun unbedingt ca. 2 mal Komplettheilung sowie die letzte MO-Diskette mit. Biegt, nach Verlassen des Save-Rooms, nach links zum Generatoren-Raum (Doppeltür) ab. Dort werdet ihr als nächstes Strom für das gesamte Labor einschalten, jedoch wird dies (leider) nicht ganz so einfach wie es sich anhört, denn die nächsten Gegner haben es in sich! Die "GA 2"-er sind affenähnliche Kreaturen, die ähnlich stark und robust sind, wie Hunter, nur viel flinker. Weicht ihnen am Besten aus und heilt euch je nach Bedarf. Hinter der besagten Doppeltür, rennt ihr als erstes nach rechts, dann geradeaus weiter zu einer "Strom-Schalttafel", die ihr in einer Ecke findet. Aktiviert dort den Strom und kehrt um. Lauft anschließend an der Doppeltür vorbei nach rechts und öffnet die nächste Tür. Geht hier geradeaus weiter und benutzt in einer Ecke die letzte MO-Diskette für das dritte Passwort. Von hier aus lauft ihr ein Stück zurück und biegt dann nach links ab, hier braucht ihr den Gang nur noch zu einer Doppeltür zu folgen, die ihr natürlich betretet. Zum Glück gibt es hier keine Gegner, sodass ihr in Ruhe auf der linken Seite, den "Haupt-Stromschalter" für den Aufzug einschalten könnt. Ansonsten ist dieser Raum leer, kehrt also zum Save-Room zurück (verlasst den Raum, lauft den Gang weiter und biegt danach nach links zur Tür ab, jetzt nur noch geradeaus und am Ende noch einmal nach links durch die Doppeltür. Geschafft!). Aufgrund der Tatsache, dass ihr jetzt alle 3 Passwörter besitzt, rate ich jetzt einen Abstecher zu Chris Redfield zu machen. Dies ist deshalb so wichtig, da oft bei der PC-Version das Spiel abstürzt, wenn ihr nicht sofort euren Teamkameraden besucht. Schlimmstenfalls könnt ihr Chris nicht retten. Geht dazu vom Save-Room geradeaus durch die Doppeltür. Im Gang immer noch geradewegs und dann nach rechts durch die nächste Tür neben der Treppe. Gegenüber eurer jetzigen Position, könnt ihr an einem Eingabefeld die Tür daneben entriegeln. Etwas weiter seht ihr auch schon Chris, den ihr aber erst später, wenn der Alarm ausgelöst wird, retten könnt. Verlasst Chris' Gefängnis zum Save-Room, zum Finale des Spiels (vom Gefängnis durch die Doppeltür zum Gang, auf der rechten Seite weiter zur nächsten Doppeltür, davor ist ein rotes Zeichen). Speichert am Besten im Save-Room ab und holt genug Heilungsmittel (mindestens 1 mal) sowie eine starke Waffe (Colt Python, Bazooka) mit ausreichender Munition. Vom Save-Room aus, geht es weiter nach rechts zum Aufzug, welchen ihr per Schalter (rechts) aktiviert. Nach einer Oscar-würdigen Zwischensequenz, müsst ihr euch der ultimativen Waffe, dem "Tyrant 002" stellen. Dieser ist im ersten Kampf ähnlich schwach wie die Mega-Riesenspinne. Lauft auch hier im Kreis und schießt aus sicherer Entfernung. Der Tyrant wird euch immer mit derselben "Geschwindigkeit" verfolgen. Reines Kinderspiel, Leute! Nach dem ihr den Tyrant in die Knie gezwungen habt, rennt ihr zu Barry und verlasst mit ihm den Laborraum. In diesem Moment wird der Alarm ausgelöst, dies bedeutet, dass ihr ab sofort Chris Redfield retten könnt! Nutzt jedoch zuerst den Save-Room. Lauft anschließend zum Gefängnis (vom Save-Room geradeaus durch die Doppeltür). Achtung, im Gang tummeln sich nun "GA 2"-er, geht hier weiter und biegt nach rechts ab zur Doppeltür, nehmt als letztes die gegenüberliegende Tür). Nachdem Chris befreit wurde, folgt ihr ihm weiter zur Treppe. Oben schaltet ihr die 3 Zombies aus und folgt zur Tür auf der linken Seite. Nutzt hier unbedingt die letzte Item-Box für den Showdown. Nehmt mindestens 3 mal Komplettheilung, sowie eine starke Waffe samt Munition, mit. Lasst jedoch auch einen Platz frei! Steigt nun die Leiter hoch und nehmt dann die linke Tür. Etwas weiter im nächsten Gang empfangt ihr einen Funkspruch von Brad, danach schnappt ihr euch die **Batterie**, die ihr rechts am Aufzug einsetzt. Fahrt damit nach oben zum Heli-Port. Ein dreiminütiger Countdown beginnt. In einer Kiste, rechts, findet ihr die **Leuchtrakete**. Setzt sie sofort ein. Kurze Zeit später stellt sich der Tyrant euch erneut in den Weg. Diesmal ist er nicht mehr so träge wie vorher, sondern rennt auf euch zu. Seine Klauen

haben es in sich und ziehen eure Gesundheit sehr schnell ab. Achtet also besonders auf euren Gesundheitszustand! Am Besten ist es, wenn ihr auch hier versucht im Kreis zu rennen und dann aus guter Entfernung schießt, euch bleibt jedoch wenig Zeit! Glücklicherweise wirft Brad nach einer Zeit euch den **Raketenwefer** zu! Die Stärke dieser Waffe braucht wohl keine große Erläuterung! Sie fetzt den Tyrant mit einem Schuss in Stücke! Wartet am Besten bis der Tyrant, kurz vor euch steht und feuert anschließend auf ihn. Dann könnt ihr ihn praktisch nicht verfehlen! Herzlichen Glückwunsch, ihr seid durch den Alptraum von Resident Evil gegangen! Als Belohnung winkt die Endsequenz sowie der **Wandraumschlüssel**, mit dem ihr im nächsten Spieldurchgang neue Kleidung erhalten könnt.

-Lösungsweg, Chris

1) Das Herrenhaus

Nach dem Vorspann, beginnt ihr das Spiel im Esszimmer des Herrenhauses. Lauft zuerst zum Kamin auf der gegenüberliegenden Seite und ihr könnt euch schon mal das **Emblem** über dem Kamin nehmen. Geht nun zur Tür rechts von eurer Position. Ihr seid nun in einem Gang, geht zuerst nach links (von der Figur aus nach links). Nach dem kurzen Video habt ihr wohl keine Wahl als vor eurem Gegner zurück ins Esszimmer zu flüchten. Dort lauft ihr in die Eingangshalle und nehmt dann Jill's **Beretta** auf, sowie das **Farbband**, links an der Schreibmaschine, neben der Treppe. Jetzt habt ihr wenigstens eine Waffe mit der, ihr euch den Zombies stellen könnt! Wer hat sich vorher noch so wichtig gemacht? Richtig, der erste Zombie des Spiels! Stattet diesem einen Besuch ab (im Esszimmer rechts und im Gang links). Schaltet ihn aus und geht dann zur Leiche des Bravos Kenneth J. Sullivan. Untersucht diese auf 2 **Magazine** für die Beretta. Jetzt müsste euer Inventar brechend voll sein. Dies ist das große Chris Redfield-Problem des Spiels. Ihr habt einfach zu wenig Platz und müsst immer wieder Leerläufe von einer Item-Box zur nächsten machen. Deshalb lauft jetzt durchs Esszimmer in die Eingangshalle und dort die Treppe hoch. Auf der rechten Seite sind zwei Türen, eine links und eine rechts. Nehmt die rechte, dort findet ihr euch in einem blutverschmierten Gang wieder. Den **Schreibtischschlüssel** (rechts), könnt ihr wegen wahrscheinlichem Platzmangel später holen, öffnet stattdessen die einzige Tür hier. Am Balkon untersucht ihr die Leiche des Bravos Forest Speyer auf ein **Magazin**. Achtung, jetzt werden euch Raben angreifen, beachtet diese nicht weiter sondern lauft in den oberen Bereich der Eingangshalle zurück und nehmt anschließend die gegenüberliegende Doppeltür.

Ihr befindet euch jetzt über dem Esszimmer. Jeweils auf der linken und rechten Seite ist ein Zombie. Schaltet sie aus und haltet euch zunächst an der linken Seite, denn dort ist eine Statue, die ihr erst nach vorne und dann nach rechts schiebt (da wo das Geländer ein Loch aufweist). Die Statue fällt runter. Die Überreste dieser untersucht ihr etwas später, öffnet lieber die einzige Tür auf der rechten Seite. In diesem "hässlichen" Korridor voll grüner Tapete, werdet ihr auf die so ungeliebten wandelnden Untoten treffen (schon wieder). Ihr wisst ja was mit ihnen zu tun ist :-). Da alle Räume hier, zwei an der Zahl, verschlossen sind, geht zuerst die Treppe runter. Unten bekommt ihr es wieder mit einem Zombie zu tun, außerdem lauert noch ein weiterer unter der Treppe. Hier ist auch der erste Save-Room. Ihr macht hier Bekanntschaft mit dem S.T.A.R.S.- Neuling des Bravo Teams Rebecca Chambers. Nehmt den **Schwertschlüssel** am Bett an euch und legt in der Item-Box das Kampfmesser, das Emblem und nachdem ihr gespeichert habt auch noch das Farbband ab. Ich würde auch raten das Heilungsspray abzulegen, da Chris ohnehin einiges einstecken kann und ihr den Platz dringend braucht. Vergesst auch nicht die zwei **Magazine** aus der Item-Box zu nehmen! Sobald ihr den Save-Room verlassen wollt fragt euch Rebecca, ob sie euch begleiten soll. Dieser Lösungsweg geht davon aus, dass ihr diese Frage mit "Ja" beantwortet. Dies hat den Vorteil, dass ihr einige Male im Spiel Rebecca steuern könnt. Dennoch wird der Lösungsweg sich nicht sonderlich von diesem unterscheiden, wenn ihr mit "Nein" antwortet. Ihr habt die Qual der Wahl! Lauft nun in die Eingangshalle zurück und sichert euch im Esszimmer das **Blaue Juwel** (zerbrochene Statue, linke Seite, neben hellblauer Vase). Verlasst das Zimmer und widmet euch mal der blauen Doppeltür (gegenüber des Esszimmers, Eingangshalle). Hier ist in der Mitte eine Statue von einer Frau mit einem Krug, dahinter ist eine Metallleiter die ihr an die Statue schiebt, geht rauf und holt euch die **Karte der 1.Etage**. Hinten ist ein kleines Regal, das den Durchgang (roter Vorhang) versperrt, schiebt es nach links und geht durch bis ihr den Zombie am Boden seht, schießt auf ihn oder aber lasst euch beißen und Chris erledigt den Rest, dann habt ihr ca.3-4 Schuss wertvoller Munition gespart, holt euch dann das **Farbband** aus dem Regal. Begeht euch nun zurück und öffnet die Tür rechts vom Vorhang. Ihr seid jetzt in einem Korridor. Achtung, ihr werdet hier von zwei Hunden (Cerberus) angegriffen! Den ersten erledigt ihr am Besten, indem ihr einfach rückwärts nach vorne lauft, der Hund springt durch das Fenster und ihr habt ihn so perfekt in der Schusslinie. Haltet ihn auf Distanz und gebt einzelne Schüsse ab, sobald er sich aufrichtet. Mit etwas Timing wird dieser Gegnertyp auch später keine Probleme mehr bereiten. Geht jetzt den Gang normal entlang und vor euch kracht noch ein Hund durch die Scheibe, besiegt ihn und schiebt das kleine mittlere Regal zur Seite, dann findet ihr ein **Magazin** auf dem Boden. Nehmt die Tür am Ende des Ganges, links von euch seht ihr **grüne Kräuter**, nehmt sie auf wenn ihr noch Platz im Inventar habt, ansonsten holt ihr es euch einfach später. Daneben seht ihr eine Metalltür, die ihr aber noch nicht öffnen könnt, geht den Flur weiter entlang und öffnet die erste Tür auf der rechten Seite. In diesem Badezimmer könnt ihr an der Badewanne das dreckige Wasser absaugen lassen und ihr bekommt einen **Schreibtischschlüssel**. Verlasst das Zimmer. Am Ende des Flures nehmt ihr die Doppeltür, ein Zombie attackiert euch. Haltet euch hier auf der linken Seite und rennt zur Tür, wartet aber bis der Zombie von rechts auf euch stößt und erledigt ihn. In der linken Tür ist eine Galerie. Hier gilt es ein besonderes Rätsel zu lösen: ihr müsst die Schalter in der Reihenfolge von der Geburt bis zum Tod betätigen:

- Also: 1.Bild "des neugeborenen Babys"
 2.Bild "von einem Kleinkind"
 3.Bild "ein lebhafter Junge"
 4.Bild "junger Mann"
 5.Bild "müder Mann im mittlerem Alter"
 6.Bild "verwegen aussehender alter Mann"

Zu guter Letzt betätigt ihr das hinterste Bild am Ende der Galerie. Das Bild fällt runter und ihr könnt das **Sternenwappen** euer Eigen nennen. Verlasst die Galerie und nehmt im Gang die graue Tür. Ein Zombie erwartet euch, besiegt ihn und nehmt neben der Treppe die **grünen Kräuter** auf und öffnet die Tür (rechts) zum zweiten Save-Room. Neben der Item-Box liegt die **Chemikalie**. Vom zweiten Save-Room müsst ihr jetzt in den ersten kommen. Es gibt dazu zwei Wege den schnellen und gefährlichen Weg über die Treppe oder einfach den ganzen Weg zurück. Aufgrund von sicherlich knapper Munition würde ich raten die zweite Variante einzuschlagen (verlasst den Save-Room, links durch die graue Tür, dann linke Doppeltür, den Flur entlang zur kleinen Tür am Ende, den Korridor weiter zur nächsten Tür, jetzt die blaue Doppeltür zur Eingangshalle, die große Treppe hoch nach links durch die Doppeltür, nächste Tür auf der rechten Seite, im "hässlichen" Korridor die Treppe nach unten; Ziel!). Nutzt den

Save-Room wenn ihr wollt, nehmt aber neben eurer Pistole und dem Schwertschlüssel unbedingt das blaue Juwel sowie die Chemikalie mit. Verlasst den Save-Room zum Gang hinaus (hier ist ein weiterer Zombie) und öffnet die hinterste Tür (übrigens die einzige Tür, die ihr bis hierher noch öffnen könnt), diese bringt euch mal wieder in einen weiteren Gang (wie viele Gänge hat denn dieses Irrenhaus eigentlich :-), direkt vor euch schlurften zwei Zombies, lauft geradeaus den schmalen Gang entlang zur hinteren Tür. Hier seid ihr in einem Garten, von der Figur aus links ist eine Pumpe zu sehen, an der ihr die Chemikalie benutzt. Die große Pflanze stirbt nun und ihr könnt problemlos die insgesamt vier **Grünen** und zwei **Roten Kräuter** holen. Mixt am Besten jeweils ein grünes mit einem Roten. Das Ergebnis sind gemixte Kräuter, die im Grunde genommen eine Komplettheilung bewirken, setzt sie am Besten in Gefahr-Situationen ein, sollte es einmal ganz brenzlich werden. Hinter der großen Pflanze ist der **Rüstungsschlüssel**. Enorm wichtig, Leute! So, beim Verlassen lauft ihr erst mal zu der Tür durch die ihr ganz zu Anfang gekommen seid, biegt aber nach links vorher ab! Von weitem seht ihr den Untoten, wartet bis er zu euch kommt und lauft ihm nicht in die Arme. Biegt danach links ab. Dort ist eine Tür, die euch zu einer Tiger-Kopf-Statue führt. Setzt hier das blaue Juwel ein und ihr erhaltet das **Windwappen**. Verlasst den Raum und lauft nach links, hier bemerkt ihr zwei Türen. Die erste Tür rechts lässt sich mit dem Schwertschlüssel öffnen. Im Zimmer liegt auf dem Bett ein volles **Magazin** für die Beretta-Pistole. Hinter dem Bett ist ein kleiner Schreibtisch, auf ihm liegt ein kleines Buch. Achtung, sobald ihr das Buch anklickt öffnet sich der Schrank hinter euch und ein Zombie stürmt heraus, seid also vorgewarnt und feuert auf ihn was das Zeug hält, stellt auch sicher das eure Waffe geladen ist. Danach könnt ihr in aller Ruhe das **Tagebuch des Wärters** lesen und im Schrank findet ihr noch **Schrot-Munition**. Verlasst den Raum und öffnet schon mal die hinterste Tür. Jetzt befindet ihr euch dort wo ihr den ersten Zombie gesehen habt. Lauft zur roten Tür am Ende des Ganges, links. Nun könnt ihr den Schwertschlüssel wegwerfen. Im Raum rennt ihr einmal um das Piano herum zu einem Schrank, den ihr an die Wand schiebt. Dahinter ist ein Regal, dort sichert ihr euch schon mal die **Noten**, die ihr am Piano benutzt. Daraufhin erscheint Rebecca und sie fängt an am Klavier die Mondschein Sonate zu lernen. Lasst sie lernen, ihr habt Zeit und kommt später wieder :-). Jetzt wird es wirklich Zeit eine vernünftige Bewaffnung für Chris aufzutreiben, nämlich die Schrotflinte. Rennt zum ersten Save-Room (vom Piano Raum die linke Tür, den Gang entlang zur zweiten linken Tür, hier die Tür unter der Treppe öffnen). Legt außer dem Rüstungsschlüssel und eurer Pistole alles ab und nehmt einen Schreibtischschlüssel mit. Außerhalb des Save-Rooms öffnet ihr mit eurem neuen Schlüssel die Tür am Ende des Ganges, rechts. Im Regal, rechts von der Tür dieses Zimmers, liegt neben einem **Magazin** auch das **Defekte Gewehr**. Ganz hinten lässt sich der Schreibtisch mit dem Schreibtischschlüssel öffnen, hier liegt eine Schachtel **Schrot-Munition**. Geht nun die Treppe hoch (aus dem Raum nach links und geradeaus, die Treppe hoch und den Gang entlang zur hinteren Tür) und verlasst den "grünen" Gang zum Esszimmer (bzw. über dem Esszimmer), welchen ihr sofort durch die Doppeltür auf der gegenüberliegenden Seite verlasst. In der Eingangshalle rennt ihr die große Treppe runter und nehmt unten die linke Tür auf der rechten Seite, die sich mit dem Rüstungsschlüssel öffnen lässt (links von der blauen Doppeltür). Auf der kleinen Kommode liegt ein **Magazin**. Links könnt ihr neben dem Schrank vorbeilaufen, dort sind eine weitere Tür und gegenüber von dieser ein Zombie, der glücklicherweise in relativ guter Distanz zu euch "schlurft". Lauft in die Richtung des Untoten zu einem Schreibtisch, den öffnet ihr mit dem Schreibtischschlüssel und entdeckt eine weitere Schachtel **Schrot-Munition**. Darauf erkundet ihr mal die gegenüberliegende Tür des Schreibtisches. Sofort kriecht ein Zombie auf euch zu, wartet am Besten bis er euch erreicht und feuert auf ihn anschließend. Rechts von der Tür, aus welcher ihr gekommen seid seht ihr eine Art Puppentheater, hier ist ein **Farbband** und neben dem großen Spiegel 2 **grüne Kräuter**. Die Tür rechts neben dem Spiegel könnt und werdet ihr nicht öffnen können (hier könntet ihr euch umziehen aber erst nach Abschluss des Spiels im A-Szenario)! Verlasst nun diesen gesamten Bereich zur Eingangshalle und betretet die blaue Doppeltür, dann die gegenüberliegende Tür. Den Korridor (hier wurdet ihr vorher von Hunden attackiert) entlang und durch die Tür. Auf der rechten Seite seht ihr eine Metalltür, die eher unwichtig ist. Hier sind 2 weitere Hunde, aber auch insgesamt 6 **grüne Kräuter**. Entscheidet selbst ob ihr euch dieser Gefahr aussetzt (dennoch solltet ihr die Tür zumindest aufschließen, nur so könnt ihr den Rüstungsschlüssel später wegwerfen!). Lauft nun hier den Flur entlang und öffnet die erste Tür gegenüber der Doppeltür. Nach einem weiteren Raum, kommt ihr in ein Wohnzimmer. Hinten könnt ihr euch endlich die **Schrotflinte** nehmen. Vergesst jedoch nicht an Stelle der Schrotflinte, das defekte Gewehr abzulegen. Andernfalls löst ihr beim Verlassen

des Raumes eine Falle aus! Geht nun wieder in den Gang und weiter durch die Doppeltür. Jetzt nehmt ihr die graue Tür und ihr seid an der Treppe neben dem zweiten Save-Room. Nutzt diesen und schafft etwas Platz in eurem Inventar. Dann geht ihr endlich die Treppe hoch. Oben angelangt attackieren euch von beide Seiten aus ein Zombie. Diese sollten kein Problem mehr darstellen. Geht nach dem kurzen Fight nach links durch die erste Tür. Ihr seht jetzt das Geweih eines Rehs. Dreht euch nach rechts und dann durch die Tür. Auf der rechten Seite liegt das **Feuerzeug** und neben dem rechten Bett, außerdem noch ein mal **Schrot-Munition**. Neben dem linken Bett stehen **rote Kräuter**. In diesem Zimmer ist nichts mehr zu tun und ihr verlasst ihn wieder und widmet euch jetzt der gegenüberliegenden Tür. Hier geht ihr zuerst zu einem Bild mit Käfern (links), dort ist ein Schalter. Betätigt ihn und das Aquarium wird abgesaugt. Schiebt danach das Aquarium nach rechts und den Schrank an die Wand (den Schrank von der Tür aus nach vorne schieben). Hinter dem Schrank befindet sich noch einmal die **Schrot-Munition**. Neben der Tür hängt ein weißer Umhang, dort findet ihr ein **Farbband** und auf dem Schreibtisch ergattert ihr euch das **Vermächtnis des Forschers**. Geht zurück zum ausgestopften Rehgeweih und verlasst ihn zum Gang hinaus. Rennt hier erst mal nach rechts, nehmt euch aber von einem weiteren Zombie in Acht der dort im Gang sich versteckt hält. Wenn ihr nah genug seid gibt er sich zu erkennen und ihr könnt ihn problemlos ausschalten. Öffnet dann die Tür. Hier findet ihr links von einem Kamin **grüne Kräuter**. Zündet den Kamin an und darüber wird die **Karte der 2. Etage** sichtbar. Verlasst den Raum und rennt den Gang zur anderen Seite entlang. Wenn ihr die hinterste Tür nehmt, befindet ihr euch im Gang mit rotem Fußboden. Wendet euch nach links, unterwegs schaltet ihr nebenbei einen Zombie aus und lauft bis zu einer hellblauen (hellgrünen) Doppeltür. In diesem Raum stehen mehrere Ritterstatuen. Auf dem Boden sind 2 Löcher (hier wird giftiges Gas entweichen, wenn ihr hier einen "Fehler" begeht), schiebt die Löcher mit den Kupferstatuen zu und drückt anschließend den Knopf, der am Boden, so ziemlich in der Mitte, zu sehen ist. Das Regal öffnet sich und gibt das **Sonnenwappen** frei. Nachdem ihr diesen Raum verlasst, geht es weiter nach rechts den "roten" Flur entlang, wo schon wieder ein Zombie auf seine Erlösung wartet :-). Öffnet die nächste Tür mit dem Rüstungsschlüssel (normalerweise könntet ihr ihn hier wegwerfen). Lauft weiter und nehmt die 2 **Grünen Kräuter** auf dem Weg mit, danach bekommt ihr den Bravo Richard Aiken, der auf dem Boden liegt, zu sehen. Untersucht ihn auf ein **Magazin**, geht aber hier nicht weiter, da ihr noch nicht den passenden Schlüssel habt, diesen erhaltet ihr nämlich durch Rebecca. Sie ist jetzt mit ihrer Mondschein Sonate fertig. Lauft zum ersten Save-Room und holt unbedingt das Emblem (verlasst Richard, lauft nach links ans Ende des Ganges, geradeaus zum "Über"-Esszimmer und dann rechts, die Treppe runter und ihr habt euer Ziel erreicht). Aus dem Save-Room geht ihr den Gang ans Ende und dann durch die Tür. Rennt nach rechts durch die nächste (hintere) Tür. Jetzt hört ihr schon Rebecca am Klavier üben, sie ist in am Ende des Ganges, links (rote Tür). Nachdem sie ihre Fortschritte demonstriert hat, öffnet sich ein Geheimgang, geht hindurch und tauscht das Emblem gegen das **Gold-Emblem** aus. Das goldene Emblem legt ihr dort, wo ursprünglich das normale Emblem am Kamin im Esszimmer war (Einfach den Piano Raum verlassen und durch die Tür am Ende des Ganges links). Nachdem ihr das Gold-Emblem über dem Kamin "benutzt" habt gibt die Wanduhr an der linken Seite den **Schildschlüssel** frei. Jetzt könnt ihr euch endlich der Riesenschlange stellen. Wappnet euch gut für den Kampf und lauft zum nahegelegenen zweiten Save-Room (In der Eingangshalle durch die blaue Doppeltür, den Korridor entlang, jetzt im Flur zur Doppeltür laufen und dann durch die graue Tür). Ihr müsst unbedingt den Schildschlüssel dabei haben. Damit werdet ihr die Tür, die zur Schlange führt, öffnen! Nehmt auch die Schrotflinte und ca. 2 Komplettheilungen mit. Lasst aber auch mindestens einen Platz im Inventar frei! Na dann, auf ins Gefecht! Rennt zu eurem Kameraden Richard zurück und öffnet die Tür hinter ihm, geht einige Schritte vor und bremst kurz vor der Treppe ab. Ein Zombie wird aus dem Gang rechts kommen und euch attackieren. Am Besten ist es wirklich einfach blind in den Gang zu feuern, ihr könnt ihn im Prinzip kaum verfehlen. Nehmt noch nicht die Tür über der Treppe sondern widmet euch dem Gang aus dem der Untote kam. Dort ist eine Tür, die ihr erst mal ganz fix betretet. Im linken Schrank, im hinteren Teil des Raumes, liegt ein **Magazin**. Das war's auch schon! So jetzt wird es wirklich Zeit sich um die Riesenschlange zu kümmern! Nehmt dazu nach Verlassen des Raumes die Tür über der Treppe, diese lässt sich mit dem Schildschlüssel öffnen (ihr könnt danach den Schlüssel wegwerfen). So Leute tief durchatmen und rein in die gute Stube. Ihr befindet euch auf einem Dachboden. Lauft in den hinteren Teil und die Schlange wird euch angreifen, schießt dem Biest was das Zeug hält ins Maul, wenn es sich aufrichtet und schießt nach unten wenn es auf dem Boden liegt. Hier ist es

verwundbar. Ausweichen könnt ihr der Schlange kaum (die Spielfigur ist einfach zu unbeweglich), geht demnach aufs Risiko und kassiert die Gegenangriffe. Überprüft stets eure Gesundheit und heilt euch bei Bedarf. Nach ein paar Treffern zieht sich der Gegner zurück und ihr könnt neben den Fässern in Ruhe **Schrot-Munition** (linke Seite) aufsammeln. Lauft anschließend in den hinteren Teil des Dachbodens und sichert euch das **Mondwappen** (da wo die Schlange geflüchtet ist). Alternativ könnt ihr den Kampf mit der Schlange "ignorieren", ihr müsst sie nicht töten, es reicht wenn ihr sie weglockt und euch das Mondwappen so holt und den Raum wieder verlasst (lasst euch den Kampf doch nicht entgehen, Leute! Gebt dem Biest 'ne Packung!). Wahrscheinlich kommt ihr nicht drum herum, dass die Schlange euch vergiftet, Chris wird euch nach dem Verlassen des Raumes darauf aufmerksam machen. Wenn ihr diesem Lösungsweg gefolgt seid, dann erscheint Rebecca und nach einer kurzen Unterhaltung dürft ihr sie steuern. Ihr müsst zum ersten Save-Room gelangen (lasst Chris und den toten Richard hinter euch, nun nach links durch die Tür, geradeaus weiter zur Doppeltür, weiter geht's bei der Tür auf der rechten Seite, beim "grünen" Gang die Treppe runter und dann neben der Treppe die kleine Tür nehmen. Ziel). Schnappt euch jetzt neben der Tür (am Regal, neben der Kiste) das **Serum**. Lauft zurück zu Chris und ihr könnt ihn wieder, vom Gift-Zustand geheilt, steuern. Als nächstes geht ihr in den Korridor mit rotem Fußboden und nehmt nun mal die hinterste Tür, die euch zu einer "Bibliothek" führt. Außer dem **Botanik-Buch** ist hier nichts, verlasst den Raum durch die zweite Tür. Ihr seid jetzt über dem zweiten Save-Room, betretet ihn und schnappt euch alle gesammelten Wappen (Wind, -Stern, -Sonnen, - und Mondwappen). Nach eurem Aufenthalt im Save-Room, rennt ihr auf der linken Seite durch die graue Tür. Jetzt noch kurz den Gang entlang nach rechts und durch die hintere Metalltür (gegenüber vom Raum mit dem Bilderrätsel wo die Raben "lauerten"). Auf diesem Weg bekommt ihr es mit einem Hund zu tun. Danach steckt ihr alle 4 Wappen, neben der hinteren Tür, in das Rätselschloss ein und ihr könnt sie passieren.

2) Die Schlafräume

Ihr gelangt in einen Schuppen, bei dem ihr zunächst die kleine Metalltreppe, in der Mitte des Raumes, an das Regal, rechts vor der Tür schiebt. Steigt dann auf und sichert euch die **Vierkantkurbel**. Ansonsten gibt es hier noch einen **Schreibtischschlüssel** (links am Fass neben Doppel-Metalltür) zu holen, verlasst den Schuppen durch die große Doppel-Metalltür und rüstet euch schon mal gegen einen ganzen Rudel voll von Hunden! Die ersten drei attackieren euch gleich nachdem ihr den Schuppen verlasst, es sind drei Kreaturen, haltet sie also dementsprechend auf Distanz. Gleich neben dem Eingang zum Schuppen liegen für euch 2 **rote** und 3 **grüne Kräuter**, etwas weiter 2 **blaue Kräuter** (blaue Kräuter eignen sich Vergiftungen ähnlich wie das Serum zu heilen). Von den blauen Kräutern aus könnt ihr durch den schmalen Weg zur "Winde für den Aufzug" gelangen, direkt daneben ist die **Karte der Gartenanlage**. Geht nun zurück und nehmt die große Gartentür (gegenüber des Schuppens). Sofort bemerkt ihr, dass der Durchgang wegen des kleinen Sees blockiert ist, lauft nach links, an einem "Pfosten" könnt ihr das Wasser mit Hilfe der Vierkantkurbel abfließen lassen. An der Stelle des Sees ist nun ein Durchgang zur anderen Seite. Vorsicht, hier fliegen euch kleine Schlangen um die Ohren, ignoriert sie und lauft zum kleinen roten Aufzug. Unten angekommen greifen euch drei weitere Hunde an. Euer nächstes Ziel hier ist die einzige Tür (den anderen Aufzug sowie die Tunnelanlage könnt ihr noch nicht betreten). Hinter der Tür bekommt ihr es wieder mit drei Hunden zu tun, ansonsten sind auf diesem Weg (neben der Tür) jeweils zwei **grüne** und zwei **blaue Kräuter**. Am Ende des Weges gelangt ihr zu einer kleinen Tür, hinter der die Schlafräume liegen. Direkt geradeaus liegen drei **blaue Kräuter** und auf der rechten Seite des Ganges nehmt ihr die erste Tür. Ihr seid nun in einem Save-

Room. Macht Platz im Inventar, speichert wenn nötig und schnappt euch das **Magazin** und das **Heilungs-Spray** im Schrank neben dem Bett. Nach Verlassen des Save-Rooms geht ihr zunächst durch die gegenüberliegende Tür. Lauft hier geradeaus, nehmt die 2 Zombies unter Beschuss, schnappt euch dann am Bett das **Rote Buch** (bzw. leeres Buch) und rechts neben dem Schrank noch den **Schreibtischschlüssel**, schließt den Schreibtisch im Raum damit auf. Ihr findet **Schrot-Munition**. So, jetzt widmet euer Augenmerk auf die Badezimmertür (gleich am Anfang des Raumes, neben der Tür, aus der ihr gekommen seid). Zieht hier den Stöpsel aus der Badewanne, das Wasser fließt ab und ihr erhaltet den **Kontrollraum Schlüssel**. Verlasst nun das Badezimmer und dann durch die Tür zum Gang. Hier geht ihr erst mal ganz zum Anfang (da wo die 3 blauen Kräuter lagen) zur Eingangstür, davor ist eine Gargoyle-ähnliche Statue, die ihr den gesamten Gang am Save-Room vorbei und dann nach rechts über das Loch im Fußboden, schiebt. Sicherlich habt ihr schon die rote Doppeltür im Gang bemerkt, im Grunde genommen könnt ihr diesen Raum meiden, hier ist außer den giftigen Spinnen, einem Magazin und einem Farbband nichts zu holen. Stellt ihr euch dennoch dieser Gefahr, rate ich euch am Besten direkt nach Betreten des Raumes in eine sichere Ecke zu flüchten, um die beiden Spinnen aus sicherer Entfernung zu eliminieren. Achtung, die Spinnen können euch vergiften, wenn ihr sie zu nah an euch ranlässt. Außerdem können aus den toten Spinnen kleine "Babyspinnen" euch angreifen, verlasst den Raum und betretet ihn von neuem und auch diese Gefahr ist gebannt. So, jetzt zu den Items hier: rechts von der roten Doppeltür liegt auf den Fässern ein **Magazin** und auf dem kleinen, runden Tisch neben den Fässern auch noch das **Farbband**. Ansonsten war das alles hier, verlasst nun die Bar zum Gang zurück und rennt anschließend zu der Stelle, an der ihr den Gargoyle über das Loch im Boden geschoben habt (vom Save-Room auf der rechten Seite laufen) und öffnet die Tür, zu der ihr jetzt gelangen könnt. Hier seid ihr in einem weiteren Gang, den ihr gemütlich weiter zur ersten Tür entlang läuft, hinter der ersten Tür seid ihr nun in einem größeren Raum mit mehreren Türen, ignoriert alle und haltet auf der linken Seite auf ein Wespennest zu, links daneben ist der **Schlafraum Schlüssel** (bzw. Schlüssel 002). Achtung, aus dem Nest strömen mehrere Wespen auf euch, haltet euch mit ihnen nicht länger auf und verlasst den gesamten Bereich durch die Tür, aus der ihr gekommen seid (vom Wespennest auf der rechten Seite halten, erste Tür ignorieren (daneben ist ein hellblaues Eingabefeld mit Ziffern), stattdessen die zweite Tür links nehmen). Den neuen Schlüssel könnt ihr gleich mal verwenden. Sobald ihr zurück im Gang steht, lauft ihr nach rechts zu einer Tür, über der ein Schild mit "002" hängt. Außerdem gibt es noch 3 weitere **grüne Kräuter** neben diesem Raum, ihr erhaltet sie, wenn ihr den die Gargoyle-Statue von links, an die wand schiebt. Untersucht nun das besagte Zimmer mal genauer: Falls ihr noch einen Schreibtischschlüssel habt, könnt ihr damit den Schreibtisch öffnen und so an **Schrot-Munition** gelangen, auf dem Bett liegt noch der **Bericht Pflanze 42** und gegenüber ist die **Karte der Schlafräume**. Bevor ihr euch den beiden Schränken des Zimmers widmet, solltet ihr euch dem Badezimmer hier zuwenden (ganz am Anfang des Zimmers). Auf euch torkelt hier wieder so ein Zombie zu. Nach sicherlich kurzem Gefecht, schnappt ihr euch noch das **Magazin** im Waschbecken. So, nun zurück zu den Schränken, neben dem Bett. Den linken Schrank schiebt ihr nach vorne und den rechten nach rechts, logisch! Es entpuppt sich nun eine Leiter, die ihr runtersteigt. Ihr befindet euch jetzt in einem unterirdischen Tunnel, lauft ihn entlang bis ihr auf einen Wasserbecken stößt. Der Durchgang scheint versperrt! Vor dem Becken stehen jedoch 2 Kisten, schiebt die erste ins Wasser und dann die zweite Kiste, lauft nun zur Leiter zurück, denn auf dem Weg ist die dritte Kiste. Diese ins Wasser zu lassen ist nicht so einfach wie die ersten Beiden. Schiebt sie zuerst ein Stück zur Leiter, von der Leiter aus könnt ihr die Kiste nach vorne schieben, sodass die Kiste auf der anderen Wandseite sich nun befindet. Von hier aus immer weiter zum Becken schieben bis ihr auf der anderen Seite ankommt. Danach ist es ein Leichtes die letzte Kiste ins Wasser zu lassen. Somit habt ihr eine Art Brücke hergestellt und ihr könnt zum "anderen Ufer" gelangen. Hier stößt ihr auf eine wasserüberflutete Doppeltür, davor liegen aber noch 2 mal **grüne Kräuter**. Achtung, es ist unbedingt wichtig, dass ihr den Kontrollraum Schlüssel bei euch habt, ansonsten müsst ihr ihn aus dem Save-Room holen, geht ohne den Schlüssel auf keinen Fall weiter! Hinter der Doppeltür erwartet euch ein neuer Gegnertyp: der Neptun! Diese Riesenhaie können ganz schön gefährlich werden, wenn sie zu nahe an euch heran kommen. Macht euch aber keine Sorgen, ihr werdet sie los ohne auch nur eine Patrone verschwendet zu haben: Lauft dazu auf der rechten Seite, ohne die erste Tür zu nehmen und dann nach links. Ihr seht 2 Türen, die rechte ist verschlossen, nehmt also die kleinere, linke Tür. Diese öffnet sich mit dem Kontrollraum Schlüssel, diesen werft ihr dann weg. Hinter der Tür ist links von euch ein Hebel

(neben der roten Lampe), legt ihn um und das Wasser wird abgesaugt. Ihr könnt euch bestimmt schon denken, was das für die Riesenhaie bedeutet. Außerdem betätigt ihr hier noch den Schalter, der neben der Tür ist (rechts, daneben leuchtet eine kleine rote Lampe), dadurch öffnet sich der Nebenraum. Verlasst also den Kontrollraum wieder und geht zum Nebenraum. Hier sind auf dem linken Regal 2 **Magazine** und ein Stück weiter auf der linken Seite auch noch der wichtige **Schlafrum Schlüssel** (bzw. Schlüssel 003). Im hinteren Teil findet ihr zu allem Überfluss noch 2 mal **Schrot-Munition**. Verlasst diesen Raum und macht einen Abstecher zum gegenüberliegenden. Dort seht ihr eine Riesenwurzel der Pflanze 42 (merkt euch das für später, denn dort werdet ihr das V-Jolt benutzen müssen). Auf einer Holzkiste, links neben der Wurzel, liegt noch ein **Schreibtischschlüssel**. Geht jetzt wieder zurück zu der Tür, aus der ihr gekommen seid. So, lauft nun noch über die "Brücke" zur Leiter, die euch zurück ins Schlafzimmer bringt. Verlasst dieses durch die Tür neben dem Badezimmer. Am Besten ist es nun zurück zum Save-Room zu laufen, denn die bereits erwähnte Pflanze 42 ist reif für eine Abreibung (einfach vom Gargoyle aus den Gang entlang laufen und dann an der linken Seite die erste Tür).

Nehmt unbedingt das rote Buch, den neuen Schlafrum Schlüssel (bzw. Schlüssel 003), einen Schreibtischschlüssel sowie eure Schrotflinte samt Munition. Vergesst auch nicht euch zu heilen und zu speichern. Na dann kann es ja losgehen! Nach Verlassen des Save-Rooms biegt ihr rechts am Gargoyle ab und nehmt die Tür. Die erste Tür auf der rechten Seite ist das nächste Ziel. Lauft hier geradeaus und dann durch die Tür links neben der etwas weiteren Doppeltür. Werft den Schlüssel weg und betretet das Zimmer. Links von euch geht ihr zum Badezimmer, wo auf euch ein Zombie wartet, beseitigt ihn und schnappt euch das **Magazin**. Verlasst das Bad und geht zum Schreibtisch, öffnet ihn per Schreibtischschlüssel. Dort liegt das **Farbband** für euch bereit. Weiter geht es mit dem Bücherregal: Hier nehmt ihr erst den **V-Jolt Bericht** und legt an dessen Stelle das rote Buch ab. Achtung! Hinter der nun frei gewordenen Tür lauert auf euch die Pflanze 42. Chris rennt später alleine in die Ranken der Pflanze, ohne das ihr etwas dagegen tun könntet. Kurz darauf, übernehmt ihr die Kontrolle über Rebecca. Als erstes lauft ihr geradeaus zu der Tür, neben der ein hellblaues Eingabefeld angebracht ist. Um die Tür zu öffnen gebt ihr folgende Kombination ein: 7,4,7,3,5,2,1,3. Nun könnt ihr hinter der Tür das V-Jolt mischen. Ihr braucht dafür 3 **leere Flaschen**. Die erste findet ihr direkt am 2. Regal rechts von der Tür, die zweite ist am kleinen Schreibtisch in der hinteren Ecke links und die dritte Flasche befindet sich vom Schreibtisch rechts am Regal, eine weitere ist am Waschbecken (es reichen aber genau 3 Flaschen aus!). Das V-Jolt ist UMB Nr. 16 und um das zu mischen müssen mehrere Chemikalien per Flaschen hin und her gemixt werden. Wasser ist Nr.1 und befindet sich am Waschbecken, UMB Nr. 2 ist am ersten Regal links von der Tür aus und UMB Nr.4 steht rechts vom Schreibtisch am Regal daneben. Aus diesen 3 Substanzen könnt ihr das V-Jolt mischen:

1. Füllt in die erste Flasche Wasser ein und in die zweite UMB Nr.2
2. Mischt beide Substanzen und ihr erhaltet NP-003
3. Füllt die nächste leere Flasche mit UMB Nr.4
4. "Kombiniert" jetzt NP-003 mit UMB Nr.4 und das Ergebnis ist UMB Nr.7
5. Jetzt braucht ihr noch UMB Nr.2 und UMB Nr.4, mischt anschließend beide, herauskommt Gelb-6 (bzw. UMB Nr.6)
6. Mischt nun Gelb-6 mit UMB Nr.7 für das UMB Nr.13
7. In die letzten beiden Flaschen füllt ihr neben Wasser noch das UMB Nr.2 ein und mischt diese für UMB Nr.3
8. Mischt zu guter Letzt NP-003 mit UMB Nr.13, das Ergebnis ist das besagte V-Jolt (UMB Nr.16)

Um das V-Jolt einzusetzen lauft ihr zum Zimmer 002 zur Leiter, dort an der "Brücke" vorbei zur Doppeltür. Hier nehmt ihr die rechte Tür und gelangt zur Wurzel der Pflanze 42. Setzt das V-Jolt ein und die Wurzel fängt an zu schrumpfen. Achtung, wenn ihr jetzt den Raum verlasst, übernehmt ihr wieder die Kontrolle über Chris und es beginnt sofort der Kampf mit der nun stark geschwächten Pflanze. Diese ist schnell besiegt, ca.4 Treffer mit der Schrotflinte reichen aus um diesen Gegner ins Jenseits zu befördern. Einzig die Säure, die der Gegner versprüht könnte euch gefährlich werden, deshalb lauft um die Pflanze stets herum und feuert nach der Säure Attacke immer nur ein mal. Nach dem kurzen Gefecht schnappt ihr euch den **Helm-Schlüssel** und verlasst den Raum durch die Doppeltür. Nach einem Gespräch mit Rebecca, erhaltet ihr ein **Funkgerät** und geht anschließend von der Doppeltür aus nach vorne durch die

linke Tür. Ihr hört nun Schüsse und es kommt zum Wiedersehen mit eurem Captain Albert Wesker. Jetzt müsst ihr durch die Tür, an der tote Riesenwespen liegen. Ihr seid nun in der Nähe des Save-Rooms. Nutzt ihn und brecht mit dem Helm-Schlüssel und der Schrotflinte zum Herrenhaus auf. Die Schrotflinte ist deshalb so wichtig, da ihr es nun mit einem neuen Gegnertyp zu tun bekommt: dem Hunter. Aber keine Sorge, erst im Herrenhaus werdet ihr mit denen konfrontiert und mit der Schrotflinte sind auch Hunter schnell besiegt. Nehmt zum Verlassen der Schlafräume die Eingangstür neben der ursprünglich noch der Gargoyle und 3 blaue Kräuter standen. Auf dem Weg zum Herrenhaus werdet ihr keinen Gegner mehr finden, sofern ihr vorher alle beseitigt habt. Nachdem ihr die Schlafräume also verlassen habt, fängt euer Funkgerät an zu piepen. Wenn ihr wollt könnt ihr es durch das Inventar einschalten, doch es ist ohnehin kaputt. Geht nun zur doppelten Gartentür, dann geradeaus zum kleinen roten Aufzug, hier jetzt schnell beeilen (Schlangen) und durch die kleine Brücke zur nächsten Gartentür. Jetzt müsst ihr nur noch zum Schuppen und die gegenüberliegende Tür dort nehmen (rostige Einzel-Metalltür). Lauft den Gang zur nächsten Tür und ihr seid endlich wieder im Herrenhaus.

3) Zurück im Herrenhaus

Achtung, nach nur ein paar Schritten wird eine Zwischensequenz eingespielt und ihr seht nun zum ersten Mal den Hunter. Diese Kreaturen sind vielleicht die Gefährlichsten überhaupt, denn ein Angriff genügt um euch zu töten. Vor dem Sprungangriff fangen die Viecher an zu jaulen und bücken sich leicht um einen Angriff anzudeuten. Euch bleibt dann nicht mehr viel Zeit. Außerdem sind sie flink, schnell und halten viel aus. Mit ca. 3-4 Schrot-Treffern aber haben auch die Hunter nichts mehr zu melden. Beim ersten Hunter ist es ratsam hinter der Ecke auf ihn zu lauern und ihn mit Schrot voll zu pumpen, wenn es sich blicken lässt. Ein lauter Aufschrei kündigt den Tod des Monsters an und ihr könnt in Ruhe schon mal mit dem neuen Schlüssel den ersten Raum aufschließen. Einfach dazu den Gang entlang zu der Tür, über der ein kleines Holz-Schild oben hängt. Hier seid ihr nun in einem "Arbeitszimmer". Am Schreibtisch könnt ihr zunächst das Licht einschalten. Untersucht den Raum etwas näher und ihr findet auf dem Schreibtisch **Magnumgeschosse**, sowie das Buch: Flüche Band 1. Geht nun ins Inventar auf das neue Buch und prüft es genauer, dreht es so, als ob ihr es aufklappen wolltet und drückt dann auf das Buch, im Inneren liegt die **Adler Medaille**. Verlasst das Zimmer und geht nach links zur hellblauen Tür. Auch hier wartet ein Hunter. Lauft ein Stück nach vorne bis ihr die Treppe seht und feuert bei Sichtkontakt. Nehmt nach dem Kampf nicht die Treppe sondern geht zur kleinen Tür des Save-Rooms. Neben der Tür ist eine Notiz von eurem Captain Albert Wesker angebracht. Lest sie durch, denn im Save-Room hat Wesker glücklicherweise Munition für eure Waffen hinterlassen. Danke, Wesker! Auf dem Boden liegen für euch: **Schrot-Munition**, **Heilungsspray** und **Magazin**. Speichert am Besten das Spiel und rüstet euch gut aus, denn außer den gefährlichen Hunttern steht noch ein Kampf mit der Riesenschlange aus, die ihr zuvor "nur" in die Flucht geschlagen habt. Nehmt auch die Pistole mit, da es Chris wie so oft wohl an Munition mangelt und ihr einige Gegner gleich locker mit der Pistole umlegen könnt. Vergesst außer dem Helm-Schlüssel auch nicht ungefähr 1 mal Komplettheilung mit zu nehmen. Nach Verlassen des Save-Rooms nehmt ihr die Treppe nach oben. Dort angelangt bemerkt ihr wahrscheinlich schon den Hunter, der zum Glück in sicherem Abstand und mit dem Rücken zu euch steht. Schießt am Besten mit der Pistole, dies spart wertvolle Munition und aus dieser günstigen Position ist es kein großes Problem den Hunter mit dieser eher schwachen Waffe zu töten. Anschließend geht es den Gang weiter nach hinten zu einer blauen Tür. Betretet den Raum und schließt die einzige Tür (rot) per Helm-Schlüssel auf. Ihr befindet euch in einem riesigen Raum mit Schachbrettmuster-Fußboden. Bevor ihr den Raum entlang lauft, ist es ratsam eure Waffe

durchzuladen und gegebenenfalls euch zu heilen. In der hinteren Ecke des Raumes (rechts) steht ein Klavier sobald ihr draufdrückt, erscheint aus dem Kamin die Riesenschlange. Eure Spielfigur "flüchtet" automatisch zur linken Ecke. Jetzt heißt es die selben Strategien wie vorher schon beim ersten Kampf zu nutzen: Schießt und verharret am Besten in einer Position und kassiert Treffer, heilt euch bei Bedarf und ladet die Waffe stets schon im Inventar durch (spart wertvolle Zeit und Gesundheit). Nach einigen Treffern stirbt die Kreatur und ihr könnt das Loch im Fußboden neben dem Klavier untersuchen (wenn ihr zu viele Treffer im Kampf kassiert habt, solltet ihr zum Save-Room gehen und euch entsprechend versorgen). Hüpfet in das Loch und ihr seht ein Grab, wo ihr auf einen Schalter drücken könnt. Jetzt "öffnet" sich das Grab und ihr seht eine Leiter, die ihr natürlich runterklettert. Unten angekommen torkelt schon der erste Untote auf euch zu. Bevor ihr weiter geht, rennt erst mal nach links in die kleine Abbiegung. Aber Vorsicht hinter der 2. Abbiegung wartet nur ein Zombie darauf, dass ihr ihm in die Arme lauft. Wartet stattdessen etwas und tastet euch immer in kleinen Schritten voran, wenn ihr ihn seht, jagt ihm ne Kugel in seinen Schädel. Danach lässt sich die **Schrot-Munition** in aller Seelenruhe aufnehmen. Euer nächstes Ziel ist die Tür gegenüber der Leiter. Dahinter seht ihr 2 Zombies beim " Mittagessen " um es mal vorsichtig auszudrücken, wenn ihr denen zu nah kommt, greifen sie euch unverzüglich an. Ihr könnt sie ignorieren um Munition zu sparen oder ihr kämpft und holt euch als Dank 2 **grüne Kräuter**. Als nächstes lauft ihr den Gang weiter zu der Metalltür. In der Küche holt ihr euch neben dem Gasherd einen **Schreibtischschlüssel** und haltet euch von der Tür aus, auf der linken Seite. Lauft nicht weiter nach rechts, denn ihr werdet erst später auch dorthin gehen müssen. Viel wichtiger ist es meiner Meinung nach jetzt einen sicheren Weg zum nächsten Save-Room frei zu kämpfen, da es Chris wie immer an Platz mangelt. Wenn ihr also auf der linken Seite entlang geht (hier stehen als Orientierung für euch z.B. 2 Schränke, ein Ofen sowie ein Regal) wird eine Zwischensequenz eingespielt. Diese ist viel gruseliger als die tatsächliche Gefahr: nämlich ein lächerlicher Zombie. Besiegt die Kreatur und nehmt die Tür, aus der, der Gegner kam. Hier geht ihr die Treppe hoch und dann etwas weiter vorbei am defekten Fahrstuhl zur Doppeltür. Achtung prüft eure Waffen und ladet nach, denn obwohl es zum nächsten Save-Room nicht mehr weit ist, "versperren" insgesamt 5 Hunter den Weg dorthin, ihr könnt diese töten, wenn ihr genug Munition und Heilmittel habt, oder aber ihr ignoriert sie und flüchtet vor denen, denn kurze zeit später werdet ihr sie mit Chris' stärkster Waffe, dem Colt Python problemlos besiegen können. Die ersten Beiden attackieren euch schon im Flur hinter der Doppeltür. Seid vorsichtig und schießt so schnell ihr könnt. Das Schlimmste was jetzt passieren könnte, wäre, dass ein Hunter hinter die Spielfigur rennt. Achtet also besonders darauf. Tritt genau dies ein hilft nur eins: die Flucht nach vorne, zieht euch zurück und beschießt die Kreaturen aus einem sicheren Winkel. Ansonsten lauft ihr zu der Tür, die gegenüber der Tür des Esszimmers in diesem Flur ist (also die 2. Tür auf der rechten Seite, wenn ihr aus der Doppeltür kommt). Rennt auch hier weiter und ignoriert die Tür auf eurem Weg. Wieder stellt sich euch ein Hunter in den Weg, also nicht erschrecken! Cool bleiben, es ist nicht mehr weit! Nehmt als nächstes die zweite Tür links. Lauft weiter nach vorne und ignoriert die erste Tür, nehmt bei Sicht sofort den Hunter hier unter Beschuss (dieser ist zum Glück am Anfang noch mit dem Rücken zu euch gewand, schießt also vorher). Danach weiter den Gang entlang zu der Treppe unter der, der wichtige Save-Room liegt. Überseht jedoch nicht den letzten Hunter, der genau unter der Treppe in einer Ecke lauert, ihr wisst was zu tun ist. Nach diesen harten Kämpfen solltet ihr speichern und Platz im Inventar schon mal schaffen bevor ihr euch in die nächsten Abenteuer stürzt. Nach Verlassen des Save-Rooms wendet ihr euer Augenmerk auf die Treppe. Sobald ihr oben seid, ist links von euch ein weiterer Hunter. Schließt nach dem Kampf mit dem Hunter die erste Tür auf (links, ihr müsstet jetzt den Helm-Schlüssel ablegen können). Hier sind an den Wänden zahlreiche Tiere ausgestopft, links neben dem Tisch liegen **Magnumgeschosse** und **Schrot-Munition**. Auf dem Tisch zusätzlich noch ein White Umbrella Dokument, genannt **Befehle**. Das Wichtigste jedoch ist in diesem Raum das Rote Juwel. Schiebt dazu die Treppe an den Kamin und lauft zur Tür zurück. Daneben ist ein Lichtschalter, betätigt ihn und das funkelnde Juwel wird sichtbar. Steigt nun auf die Treppe und holt euch das **Rote Juwel**. Das war dann auch alles was es in diesem Raum zu plündern gibt. Sicherlich habt ihr euch schon gefragt, wofür Magnumgeschosse gut sind. Um die Waffe dafür zu finden, müsst ihr den Raum verlassen und die Treppe hinuntersteigen, dann am Save-Room vorbei zur hintersten Tür im Gang. Hier jetzt nach rechts und biegt zur kleinen Tür links ab. Hier setzt ihr das rote Juwel an der Tiger-Kopf-Statue ein und ihr könnt eine neue extrem durchschlagskräftige Waffe euer Eigen nennen: die **Colt Python**. Diese Waffe braucht meistens nur einen "guten" Treffer um einen

Hunter zu töten und ist die Stärkste Waffe von Chris im gesamten Spiel. Verschwendet keine Munition der Colt Python. Am Besten ist es diese Waffe nur gegen Hunter einzusetzen! Jetzt geht es weiter zur Küche, die vorher ignoriert wurde! Schafft Platz im Inventar, indem ihr den Save Room aufsucht und nehmt noch einen Schreibtischschlüssel sowie die Pistole samt Munition oder die Schrotflinte samt Munition! Von der Tiger-Kopf-Statue geht es nach links in die hinterste Tür. Im nächsten Gang biegt ihr abermals nach links ab und betretet die Doppeltür. Hier geht es nun am defekten Fahrstuhl vorbei die Treppen nach unten. In der Küche wendet ihr euch nach links zum Fahrstuhl, vor dem ein Zombie liegt. Lasst euch nicht anknabbern und benutzt den Fahrstuhl. Rechts von euch seht ihr einen Zombie, biegt dahin ab, bis ihr zu einer Tür gelangt. Direkt daneben ist ein weiterer Zombie. Betretet die Tür, hier liegen eine **Batterie** für den Aufzug im Hof des Anwesens und 2 mal **Schrot-Munition**. Verlasst den Raum und geht am Besten wieder Richtung Aufzug, denn an der Tür weiter rechts im Gang gibt es außer 2 **grünen Kräutern** und ein mal **blauen Kräutern** (außerdem: 3 Zombies) nichts interessantes. Neben dem Aufzug liegen weitere **grüne Kräuter**. Etwas weiter seht ihr eine blaue Doppeltür. Daneben stellt sich ein Zombie euch in den Weg. Hinter der blauen Doppeltür ist eine Bücherei. Sofort attackiert euch ein weiterer Zombie, der ein ganzes Stück von euch entfernt ist. Öffnet, nachdem der Untote besiegt ist, den Schreibtisch rechts von der Tür per Schreibtischschlüssel und ihr entdeckt **Magnumgeschosse**. Geht weiter vom Schreibtisch aus nach links und im Gang zwischen den Bücherregalen "erwartet" euch schon wieder ein Zombie. Rechts seht ihr ein kleines Büchlein, es ist die **Sammelmappe**. Auf der rechten Wandseite schiebt ihr noch ein Regal nach vorne und ihr entdeckt dahinter eine Tür. Hinter dieser könnt ihr euch am Regal ein **Magazin** und am runden Tisch noch ein **Farbband** sichern. Als nächstes widmet ihr euer Augenmerk auf die zweite Tür der Bücherei, welche ihr zwischen den Bücherregalen (da wo die Sammelmappe und der Zombie waren) und dann rechts, (schräg- links gegenüber der blauen Doppeltür) findet. Ihr seid nun im zweiten Teil der Bücherei, geht sofort geradeaus weiter zu einer Statue, die ihr nur ein Stück nach vorne schiebt, sodass ihr euch noch durchquetschen könnt. Weiter rechts befindet sich an der Frauenbüste ein roter Schalter. Betätigt ihn und eine Lampe geht somit an und zeigt auf eine quadratgroße Fläche, rechts von der Frauenbüste. Schiebt die Statue an diese Fläche und ein Regal hinter euch verschiebt sich zur Seite. Dort findet ihr die wichtige **MO-Diskette** am Schreibtisch. Im gesamten Anwesen gibt es nichts mehr zu tun, zumindest wurden alle wichtigen Gegenstände und Waffen schon geplündert. Jedoch wimmelt das Haus nur so vor fiesen Hunttern, deshalb ist es ratsam keine Patronen mehr zu verschwenden und die Gegner im Anwesen zu "schonen" und ihnen auszuweichen. Dies spart wertvolle Munition und Heilmittel, die ihr für den Schlussspur in diesem Spiel noch dringend brauchen werdet. Lauft nun zum nahegelegenen Save-Room (Bücherei verlassen, den Aufzug nehmen, in der Küche die rechte Tür nehmen und dort weiter nach oben neben dem defekten Aufzug vorbei in die Doppeltür, jetzt 2. Tür auf der rechten Seite nehmen und im Gang weiter in die Türe links. Jetzt weiter zu den Treppen laufen und den Save Room betreten. Wie bereits erwähnt werdet ihr das Anwesen wohl nicht mehr betreten, deshalb müsst ihr unbedingt folgende Gegenstände mitnehmen: Vierkantkurbel, Batterie und eine starke Waffe mit ausreichender Munition (Am besten Colt Python). Empfehlenswert ist es auch ein Farbband einzustecken, da in den Tunneln (euer nächstes Ziel) ihr erst "nur" auf eine Schreibmaschine trifft ohne Item-Box. Die Tunnel erreicht ihr durch die Gartenanlage, außerhalb des Anwesens. Dazu müsst ihr nach Verlassen des Save-Rooms die Treppe nehmen und anschließend durch die Tür, die zum "über"-Esszimmer führt. Achtung auf beiden Seiten des Geländers befindet sich jeweils ein Hunter, geht durch die Doppeltür zur Eingangshalle und lauft dort die Treppe runter zur blauen Doppeltür, dann geradeaus durch die nächste Tür, hier ersetzen giftige Riesenspinnen den Platz der Hunde, lauft vorbei zur Tür am Ende des Korridors, im nächsten Flur "überrascht" euch noch einmal ein Hunter, nehmt dann die Doppeltür am Ende des Ganges, nun lauft ihr geradewegs und dann nach rechts zur Metalltür, hier ist noch ein Hunter, lauft zur nächsten Metalltür, die zum Schuppen führt, dort nehmt ihr die Doppel-Metalltür. Jetzt findet ihr euch in der Gartenanlage wieder. Geht durch die große Gartentür und daraufhin am Durchgang (Brücke) zum kleinen roten Aufzug. Betätigt ihn und setzt unten die Batterie am zweiten roten Aufzug ein (rechts vom Aufzug, Öffnung mit schwarz-gelber Umrandung). Jetzt funktioniert der Aufzug wieder und ihr könnt damit nach oben fahren. Von dort aus rennt ihr am Schuppen vorbei zur großen Gartentür. Links benutzt ihr am "Pfosten" die Vierkantkurbel und der Durchgang wird geflutet. Kehrt anschließend durch die Gartentür zurück zum Aufzug und fahrt nach unten. Rechts von eurer jetzigen Position könnt ihr durch eine Leiter nach unten zu den Tunneln "klettern".

4) Die unterirdische Anlage

Wenn ihr ein Farbband bei euch habt, könnt ihr geradeaus und dann links an einer Schreibmaschine abschpeichern. Nehmt als erstes die Tür neben der Leiter. Hier liegt ein **Flammenwerfer**, rechts von der Tür an einer Halterung, jedoch ist diese Waffe sehr schwach und die knappe Munition reicht gerade mal aus um 1-2 Hunter zu töten. Außerdem wird durch das Herausnehmen des Flammenwerfers die Tür, aus der ihr gekommen seid, abgeschlossen. Erst wenn der Flammenwerfer wieder zurück in seiner Halterung steckt, lässt sich die Tür wieder öffnen. Biegt zuerst links ab. Etwas weiter gegenüber von euch befindet sich ein Stromgenerator. Dort findet ihr weiter rechts neben einem **Heilungs-Spray** noch **Schrot-Munition**. Geht etwas zurück und nehmt den rechten Gang und dann die erste Tür (die zweite Tür am Ende des Ganges würde euch "nur" in einen schon bekannten Gang führen). Lauft nun hinter der ersten Tür immer weiter bis eine Zwischensequenz eingespielt wird, bei der ihr auf den Bravo-Captain Enrico Marini trifft. Danach untersucht ihr den Leichnam genauer und ihr findet ein **Magazin**. Lauft zu der Tür, aus der ihr gekommen seid zurück, aber nehmt unbedingt vorher die **Sechskantkurbel**, die etwas vor der Tür auf dem Boden liegt (ohne diese Kurbel kommt ihr im Spiel nicht weiter, wenn ihr keinen Platz im Inventar mehr habt, müsst ihr in den sauren Apfel beißen und zum nächsten Save-Room laufen, um Platz zu verschaffen). Achtung, euch werden jetzt wieder einige Hunter attackieren, der erste ist ein Stück von euch entfernt, schaltet ihn am Besten so schnell wie möglich aus und lauft von der Tür aus nach links durch die nächste Tür (geradeaus wäre ein Umweg bei dem ihr auf einen weiteren Hunter trifft, beeilt euch). Auch im nächsten Gang wartet auf euch ein Hunter, schaltet ihn aus und sprintet nach rechts zur Tür (von dort kommt auch der fiese Hunter). Ihr seid wieder ganz am Anfang des Tunnels (wenn ihr die Sechskantkurbel aufgrund von Platzmangel noch holen müsst, werden weitere Hunter erscheinen, obwohl ihr vorher die verschiedenen Gänge von Hunttern gesäubert habt), lauft nach rechts an der Schreibmaschine vorbei bis ihr eine Tür seht, die jedoch nicht betreten werden kann, da ein Stück vom Fußboden fehlt. Aber keine Sorge! Benutzt an der linken Wand (sechseckige Öffnung) die Sechskantkurbel und ihr könnt die Tür betreten. Jetzt könnte es sehr schnell mit dem Leben eurer Spielfigur vorbei sein, denn der große Felsen rechts im Gang setzt sich in Bewegung, wenn ihr neben ihm herlauft, dann müsst ihr zurück zur Tür rennen und davor warten bis der Felsen an euch vorbeirauscht. Euch bleibt keine Wahl, ihr müsst zum Felsen rennen, sonst geht es nicht weiter, einen anderen Weg gibt es nicht! Nachdem die Gefahr gebannt ist, könnt ihr zur Belohnung **Magnumgeschosse** sichern, die ganz rechts im Gang an einer Öffnung liegen (also dort wo der Felsen ursprünglich lag). Beachtet, dass es hier einen weiteren **Flammenwerfer** gibt. Diesen müsst ihr aus seiner Halterung heraus nehmen. Er wird später in eine andere Halterung gelegt um eine Tür zu öffnen. Habt ihr keinen Platz mehr im Inventar, dann ignoriert den Flammenwerfer vorerst. Begeht euch nun zum Felsen (links von der Tür), ihr seht, dass ein weiterer Abschnitt des Ganges frei geworden ist. Hier ist zu allem Überfluss noch ein Hunter (zum Glück der letzte im ganzen Spiel). Rechts vom Felsen befindet sich eine Doppeltür, hinter der eine Mega-Riesenspinne wartet. Sie ist zum Glück nicht wirklich gefährlich, es ist sogar ohne weiteres möglich, sie, ohne einen einzigen Treffer zu kassieren, ins Jenseits zu schicken. Nachdem ihr also den Raum hinter der Doppeltür betreten habt, lauft um die Spinne im Kreis herum, sodass sie euch mit ihrem Gift nicht treffen kann. Wartet einen geeigneten Moment ab und schießt einmal, dann rennt ihr wieder wie wild im Kreis. Wiederholt diese Taktik je nach Stärke eurer Waffe einige Male. Sobald ihr die Spinne erledigt habt, verlasst ihr den Raum und betretet ihn wieder, denn dann sind die Babyspinnen, die aus der toten Riesenspinne kommen, verschwunden. Im Raum ist außer dem **Kampfmesser** nichts zu holen. Mit diesem

Messer rüstet ihr euch aus und lauft zu der einen Doppeltür (gegenüber der Eingangstür), die voller Spinnweben ist. An der Tür benutzt ihr das Messer wie jede andere Waffe auch und macht so die Tür frei, die ihr auch gleich betretet. Lauft als erstes nach links zum nächsten Save-Room. Auf dem Tisch liegen ein **Heilungsspray** und ein **Farbband** und rechts von der Item-Box noch einmal **blaue Kräuter**. Nehmt auf jeden Fall noch die Sechskantkurbel und die Adler Medaille mit! Gegenüber des Save-Rooms befindet sich die nächste Tür, lauft schnell in diesem Gang, denn von der Decke stürzen lauter Schlangen auf euch zu. Als nächstes geht es nach rechts (links steht ein kleiner Aufzug, den ihr später bedient). Nach einigen Schritten landet ihr in einer Sackgasse, da schon wieder ein Stein (linke Seite) im Weg steht. Ihr kennt das Spiel ja: Lauft zum Felsen und etwas zurück, bis dieser anfängt zu rollen. Rechts ist ein Spalt, dort könnt ihr sehr gut Deckung vor dem Felsen suchen. Nachdem diese Gefahr gebannt ist, lauft ihr dort wo der Felsen ursprünglich lag, hin. An der hinteren Wand nehmt ihr die **Karte der Unterirdischen Anlage** und links in einer Öffnung eine weitere **MO-Diskette**. Lauft jetzt am Spalt vorbei zu der "sechseckigen Öffnung" und benutzt dort die Sechskantkurbel 2 mal, sodass der Spalt nun auf der linken Wandseite ist. So könnt ihr eine weitere Tür (linke Wandseite) betreten. Hier seht ihr auf dem Boden eine etwas hellere, quadratische Fläche, rechts von der Tür. Merkt sie euch! Links ist an der Wand eine weitere sechseckige Öffnung. Benutzt schon mal eure Sechskantkurbel und merkt euch an welcher Stelle der Wand, die "künstliche" herausgezogen wird. Benutzt daraufhin noch einmal die Kurbel und die Wand verschwindet wieder. Links von der sechseckigen Öffnung steht eine Gargoyle-Statue. Jetzt müsst ihr diese Statue an die Stelle schieben, an der die "künstliche" Wand herauskam. Dann müsst ihr kurbeln und wenn ihr alles richtig gemacht habt, wird die Statue dadurch nach vorne geschoben. Benutzt noch einmal die Kurbel und die Wand verschwindet. Jetzt müsste es ein Leichtes sein die Statue an die helle Fläche im Boden zu schieben. Rechts neben der Tür könnt ihr so durch die Öffnung an das Buch: Flüche Band 2 gelangen. Wie schon beim ersten Band prüft ihr das Buch genauer und dreht es so, als ob ihr es aufklappen wolltet. Ihr erhaltet die **Wolf Medaille**. In der ganzen Tunnelanlage ist nichts mehr zu tun! Verlasst also diesen Raum, geht durch den Gang aus dem ihr gekommen seid zum Fahrstuhl. Oben angelangt, seht ihr links eine große Tür, die sich nicht öffnen lässt. Gegenüber dieser Tür liegen auf dem Boden jeweils 2 **grüne** und 2 **blaue Kräuter**. Etwas weiter auf dieser Fläche gibt es einen Brunnen, setzt dort eure Wolf und Adler Medaille an die entsprechende Öffnung ein (am Brunnen steht dann z.B. "Das Bild eines Wolfes...", genau dort setzt ihr die Medaille ein, Easy!). Wenn beide Medaillen eingesetzt sind, wird das Wasser abgesaugt und ihr könnt herunter steigen. Unten steht ein Aufzug, der euch zum Labor fährt.

5) Das Laboratorium

Das Labor ist der letzte Ort des Spiels. Es ist fast geschafft! Nachdem der Fahrstuhl angehalten hat, nehmt ihr die Leiter nach unten, da die Tür (Notausgang) erst am Ende sich öffnen lässt. Ihr seid nun in einem Raum mit einer Item-Box (empfehlenswert ist es, falls ihr noch Magazin für die Beretta habt sie hier im Labor einzusetzen, da vorerst "nur" schwache Gegner euch angreifen werden, wenn ihr sie jetzt nicht einsetzt, wann dann?), geht durch die Tür (gegenüber der Leiter). Direkt nach Betreten des nächsten Raumes, solltet ihr euch um die drei Zombies kümmern. Am Geländer neben der Treppe liegen 2 **grüne Kräuter**. Rennt weiter nach links am verschlossenen Video-Datenraum vorbei zu einem Schreibtisch, an dem ihr die dritte (und letzte) **MO-Diskette** findet. Steigt anschließend die Treppe runter. In diesem Gang bekommt ihr es mit einem stärkeren Zombie-Typ zu tun. Sie bewegen und verhalten sich genau wie die schwächeren auch, jedoch sind sie im Angriff viel stärker. Das Schlimmste ist aber, dass sie immer wieder zurückkommen, obwohl ihr sie schon einmal besiegt habt

(zumindest trifft dies auf diesen Gang für fast alle zu). Wenn ihr noch Munition für die Beretta und die Schrotflinte habt, dann benutzt sie an diesen Gegnern oder aber versucht ihnen auszuweichen. Euer erstes Ziel in diesem Gang ist die Doppeltür neben der Treppe (links). Betretet die erste Tür (die anderen beiden sind verschlossen). In diesem Raum drückt ihr zunächst den Schalter neben der Tür (links). Links neben dem Waschbecken liegen auch 2 **Magazine** in einer Holzkiste. Außerdem findet ihr hier neben dem Gemälde einmal **grüne Kräuter**. Gegenüber des Gemäldes liegt das Dokument: **Brief eines Forschers**. In diesem erfahrt ihr die ersten beiden Passwörter, die ihr später eingeben müsst, nämlich "JOHN" und "ADA". Am Ende des Briefes steht: "Passwort= es folgen vier eigenartige Symbole (Buchstaben, Runen)". Diese vier Symbole solltet ihr am Besten abschreiben, denn ihr braucht sie um das Rätsel des alles entscheidenden dritten Passwortes zu lösen. Geht nun zum Gemälde und betrachtet es etwas näher: Ihr seht wieder komische Symbole, die 4 Wörter bilden. Schreibt auch diese ab. Ihr seht, dass einige Symbole des Passwortes aus dem Dokument exakt die selben sind, wie die des Gemäldes. Um diese Symbole zu entschlüsseln, müsst ihr das Regal neben dem Schreibtisch zur Seite schieben. Ihr entdeckt einen Schalter, hinter dem Schrank, betätigt ihn! Der Raum wird daraufhin in blaues Licht gehüllt, betrachtet das Gemälde auf ein Neues. Nun sind die vier Wörter lesbar: TREE, APPLE, MAN, WOMAN. Wenn ihr jetzt die Symbole des Passwortes und des Gemäldes mit diesen vier Wörtern vergleicht könnt ihr entschlüsseln, dass der erste Buchstabe des Passwortes ein "M", der zweite ein "O", der dritte ein "L" und der letzte Buchstabe ein "E" ist. Demnach lautet das dritte Passwort: "MOLE". Verlasst den Raum und dann durch die Doppeltür. Lauft im Gang geradeaus und dann durch die erste Tür links. Neben der "Röhre" liegen die **Dias**. Dann schaltet ihr den Computer in diesem Raum an (von der Doppeltür links in der Ecke). Bei "Login" gibt ihr JOHN ein, bei "Password" ADA. Dann wählt ihr den Flur B2 aus, ihr werdet aufgefordert das nächste Passwort einzugeben. Gebt also bei "Password" nun MOLE ein. B2 ist also jetzt geöffnet. Wählt auch den Flur B3 aus, um ihn zu öffnen. Geht zurück zum Flur und dann die Treppe hoch (nach Verlassen des "Computer"-Raumes nach rechts). Oben angekommen sprintet ihr nach links zum Video-Datenraum. Neben der Tür befindet sich ein schmaler Schrank, dort holt ihr euch das Dokument **Sicherheits-System**. Links von der Leinwand (Bildschirm) ist an der Wand ein Schaltschrank angebracht, öffnet ihn und drückt den Schalter. Daraufhin verschiebt sich die Säule (links vom Funkgerät) und ihr findet dort den **Labor-Schlüssel**. So, jetzt benutzt ihr eure Dias am Projektor und seht einige interessante Bilder, die euren Captain Albert Wesker unter anderem entlarven. Er war also der Verräter. Geht nun zurück zur Treppe und nehmt anschließend die Doppeltür neben der Treppe (links). Lauft geradewegs und öffnet die zweite Tür (rechts). Hier werdet ihr mit mehreren starken Zombies konfrontiert (insgesamt vier Zombies). Nachdem ihr sie geplättet habt, schnappt ihr euch das **Fax** (links von der Tür) und an den Kartons mit dem Plakat das **Farbband**. Außerdem gibt es gegenüber der Kartons an einem Schreibtisch ein Eingabegerät für Passcodes, die ihr braucht um eure Teamkameradin Jill Valentine am Ende des Spiels zu retten. Benutzt an diesem Gerät eine eurer MO-Disketten. Somit habt ihr schon mal das erste von insgesamt drei Passcodes. Verlasst den Raum und geht nach links zu der Tür, aus der ihr ganz zu Anfang gekommen seid. Biegt als nächstes nach links ab, ihr seht zwei weitere Zombies und etwas weiter noch einen, lauft den Gang so lange weiter, bis ihr auf eine Tür trefft, bei der ein rotes Zeichen auf dem Boden davor angebracht ist. Dort benutzt ihr den Labor-Schlüssel und legt ihn anschließend ab. Hier in diesem Flur öffnet ihr die erste Doppeltür (links von der Tür aus, aus der ihr gekommen seid). Am Operationstisch liegen **Schrot-Munition** und am Waschbecken noch **rote Kräuter**. Ansonsten müsst ihr hier die 2 Kisten an die Löcher (Gitter) und die Leiter dann an den Lüftungsschacht, schieben. Berührt keineswegs den roten Knopf auf dem Boden, bevor ihr nicht die Kisten an die Löcher geschoben habt, sonst entweicht giftiges Gas. Am Einfachsten ist es, wenn ihr zuerst die Leiter nach oben schiebt (aber nicht ganz zur Wand), dann die obere Kiste nach links an das Loch, jetzt noch die untere etwas nach oben und dann nach links ein Stück. Als Letztes braucht ihr nur noch die Kiste locker an das untere Loch zu schieben und die Leiter auf den roten Knopf, sodass ihr durch den Luftschacht klettern könnt. Im nächsten Raum untersucht ihr das Regal (links vom Luftschacht) und ihr findet **Magnumgeschosse**, geht weiter an den Leichensäcken vorbei zum zweiten Ausgabegerät für Passcodes, bei dem ihr eine weitere MO-Diskette benutzt und so den nächsten Code erhaltet (habt ihr keine MO-Diskette dabei, dann holt unbedingt eine aus eurer Item-Box, es lohnt sich!). Verlasst den Raum durch die einzige Tür hier und wendet euch dann zur linken Labortür, (ihr kennt diese ja bereits). Gegenüber eurer jetzigen Position befindet sich ein Save-Room, betretet ihn, schaltet aber

noch die zwei schwachen Zombies vorher aus. Dies ist der letzte Save-Room dieses Spiels, deswegen erhaltet ihr hier noch eine kleine Verstärkung. Am Regal liegen **Magnumgeschosse** sowie ein **Farbband**, rechts neben dem Bett liegen **grüne** und links **blaue Kräuter**. Nehmt nun unbedingt 1-2 Komplettheilung sowie die letzte MO-Diskette mit. Biegt, nach Verlassen des Save-Rooms, nach links zum Generatoren-Raum (Doppeltür) ab. Dort werdet ihr als nächstes Strom für das gesamte Labor einschalten, jedoch wird dies (leider) nicht ganz so einfach wie es sich anhört, denn die nächsten Gegner haben es in sich! Die "GA 2"-er sind affenähnliche Kreaturen, die ähnlich stark und robust sind, wie Hunter, nur viel flinker. Weicht ihnen am Besten aus und heilt euch je nach Bedarf. Hinter der besagten Doppeltür, rennt ihr als erstes nach rechts, dann geradeaus weiter zu einer "Strom-Schalttafel", die ihr in einer Ecke findet. Aktiviert dort den Strom und kehrt um. Lauft anschließend an der Doppeltür vorbei nach rechts und öffnet die nächste Tür. Geht hier geradeaus weiter und benutzt in einer Ecke die letzte MO-Diskette für das dritte Passwort. Von hier aus lauft ihr ein Stück zurück und biegt dann nach links ab, hier braucht ihr den Gang nur noch zu einer Doppeltür zu folgen, die ihr natürlich betretet. Zum Glück gibt es hier keine Gegner, sodass ihr in Ruhe auf der linken Seite, den "Haupt-Stromschalter" für den Aufzug einschalten könnt. Ansonsten ist dieser Raum leer, kehrt also zum Save-Room zurück (verlasst den Raum, lauft den Gang weiter und biegt danach nach links zur Tür ab, jetzt nur noch geradeaus und am Ende noch einmal nach links durch die Doppeltür. Geschafft!). Aufgrund der Tatsache, dass ihr jetzt alle 3 Passwörter besitzt, rate ich jetzt einen Abstecher zu Jill Valentine zu machen. Dies ist deshalb so wichtig, da oft bei der PC-Version das Spiel abstürzt, wenn ihr nicht sofort eure Teamkameradin besucht. Schlimmstenfalls könnt ihr Jill nicht retten. Geht dazu vom Save-Room geradeaus durch die Doppeltür. Im Gang immer noch geradewegs und dann nach rechts durch die nächste Tür neben der Treppe. Gegenüber eurer jetzigen Position, könnt ihr an einem Eingabefeld die Tür daneben entriegeln. Etwas weiter seht ihr auch schon Jill, die ihr aber erst später, wenn der Alarm ausgelöst wird, retten könnt. Verlasst Jills' Gefängnis zum Save-Room, zum Finale des Spiels (vom Gefängnis durch die Doppeltür zum Gang, auf der rechten Seite weiter zur nächsten Doppeltür, davor ist ein rotes Zeichen). Speichert am Besten im Save-Room ab und holt genug Heilungsmittel (mindestens 1 mal) sowie eine starke Waffe (Colt Python oder Schrotflinte) mit ausreichender Munition. Vom Save-Room aus, geht es weiter nach rechts zum Aufzug, welchen ihr per Schalter (rechts) aktiviert. Nach einer Oscar-würdigen Zwischensequenz, müsst ihr euch der ultimativen Waffe, dem "Tyrant 002" stellen. Dieser ist im ersten Kampf ähnlich schwach wie die Mega-Riesenspinne. Lauft auch hier im Kreis und schießt aus sicherer Entfernung. Der Tyrant wird euch immer mit derselben "Geschwindigkeit" verfolgen. Reines Kinderspiel, Leute! Nach dem ihr den Tyrant in die Knie gezwungen habt, schließt ihr am Steuerpult neben Weskers Leiche die Tür auf und verlasst den Raum. Nach einem weiteren Gespräch mit Rebecca, könnt ihr nun nochmals im Save-Room abspeichern. Lauft anschließend zum Gefängnis (vom Save-Room geradeaus durch die Doppeltür). Achtung, im Gang tummeln sich nun "GA 2"-er und es wird der Alarm ausgelöst, geht hier weiter und biegt nach rechts ab zur Doppeltür, nehmt als letztes die gegenüberliegende Tür). Nachdem Jill befreit wurde, folgt ihr Jill weiter zur Treppe. Oben schaltet ihr die 3 Zombies aus und geht zur Tür auf der linken Seite. Nutzt hier unbedingt die letzte Item-Box für den Showdown. Nehmt Komplettheilung, sowie eine starke Waffe samt Munition, mit. Lasst jedoch auch einen Platz frei! Steigt nun die Leiter hoch und nehmt dann die linke Tür. Etwas weiter im nächsten Gang empfangt ihr einen Funkspruch von Brad, danach schnappt ihr euch die **Batterie**, die ihr rechts am Aufzug einsetzt. Fahrt damit nach oben zum Heli-Port. Ein dreiminütiger Countdown beginnt. In einer Kiste, rechts, findet ihr die **Leuchtrakete**. Setzt sie sofort ein. Kurze Zeit später stellt sich der Tyrant euch erneut in den Weg. Diesmal ist er nicht mehr so träge wie vorher, sondern rennt auf euch zu. Seine Klauen haben es in sich und ziehen eure Gesundheit sehr schnell ab. Achtet also besonders auf euren Gesundheitszustand! Am Besten ist es, wenn ihr auch hier versucht im Kreis zu rennen und dann aus guter Entfernung schießt, euch bleibt jedoch wenig Zeit! Glücklicherweise wirft Brad nach einer Zeit euch den **Raketenwefer** zu! Die Stärke dieser Waffe braucht wohl keine große Erläuterung! Sie fetzt den Tyrant mit einem Schuss in Stücke! Wartet am Besten bis der Tyrant, kurz vor euch steht und feuert anschließend auf ihn. Dann könnt ihr ihn praktisch nicht verfehlen! Herzlichen Glückwunsch, ihr seid durch den Alptraum von Resident Evil gegangen! Als Belohnung winkt die Endsequenz sowie der **Wandraumschlüssel**, mit dem ihr im nächsten Spieldurchgang neue Kleidung erhalten könnt.

Wir danken dem Autor, dass er diese Lösung Gamepad.de zur Veröffentlichung zur Verfügung gestellt hat.



<http://www.gamepad.de>