

Resident Evil FAQ/Walkthrough (Dutch)

by N_freak64

Updated to v0.3 on Jan 8, 2003

Dit document is Copyright © 2002 N_freak.

Als je deze gids uit wilt printen moet je het lettertype op Lucida Console
zetten en op lettergrootte 10.

Pure Terror Cubed...

```
( ,) ( _)/ _)( )(\ ( _)( \()(_ _) ( _)( )()()()()()
) \ ) _)\_ \ )( ) ) ) ) _ ) ( ) ( ) _ \\// )( )(_
(_)\_)( _)( _/(_)( _/ ( _)( )\ ) ( ) ( _)( _)( _)
```

FAQ/Walktrough

Console: Nintendo GameCube

Auteur: N_freak en Nemesis

E_mail: N_freak128@hotmail.com

Versie: 0.3

Inhoud

-
- I. Introductie
 - II. Resident Evil Basisbegrippen
 - Achtergrond
 - Controls
 - basis
 - III. Walktrough
 - Jill Valentine
 - Chris Redfield
 - IV. Wapens
 - V. Vijanden
 - VI. FAQ
 - VII. Geheimen en Easter Eggs
 - VIII. Copyright
 - IX. Credits
 - X. Updates
 - XI. Ending Now..

NOTA: binnenkort krijg ik de hulp van 2 nieuwe schrijvers: Nemesis en Hayabusa. Nemesis gaat de walktrough voor Chris Redfield doen en Hayabusa doet de wapens.

I. Introductie
=====

Welkom op mijn derde gids! Deze keer voor Resident Evil! Wat valt over dit spel te zeggen? Dat het een geweldige spel is natuurlijk! De graphics zijn onvoorstelbaar mooi, de bewegingen zijn precies echt, het geluid hoort fantastisch goed bij het spel, de verslavingsfactor is verschrikkelijk hoog en zo als het bij dit spel hoort, is het griezelen geblazen! Meer ga ik niet zeggen want anders wordt het nog een Review en dat is tegen mijn gewoontes in. Nu, deze walkthrough zal je stap voor stap begeleiden door het huis met Jill en Chris, je tips geven, ... Dit wordt waarschijnlijk mijn grootste Walkthrough tot dusver... Veel Plezier!

II. Resident Evil Basisbegrippen

~ Achtergrond ~

S.T.A.R.S. ONDERZOEK HELICOPTER VERMIST!!

Arklay Mountains, Raccoon City

Een woordvoerder van de politie van Raccoon City heeft gemeld dat een heli-copter van de speciale onderzoekseenheid, S.T.A.R.S. Bravo team, vermist wordt.

Uit zijn mededeling blijkt dat het team op onderzoek uit was gestuurd in het gebied rondom Arklay Mountains en het bosgebied Raccoon. Daar zijn een aantal mensen verdwenen. Na het laatste contact dat voor zonsopgang plaatsvond, heeft niemand nog iets van het team vernomen.

De politie van Raccoon City denkt dat het team in moeilijkheden is geraakt. Nu wordt het S.T.A.R.S. Alpha team op onderzoek uitgestuurd om Getuigen-verklaringen op te nemen.

De laatste tijd hebben er een aantal nogal bizarre moorden plaatsgevonden in de buurt van Raccoon City. Door dit incident zullen de bewoners zich waarschijnlijk nog onveiliger voelen.

De speciale eenheid S.T.A.R.S. (Special Tactics and Rescue Service) werd in 1996 door de politie van Raccoon City opgericht. Ze wilden hiermee een vuist maken tegen het terrorisme en andere criminaliteit in de stad.

-- Uit de avondeditie van de Raccoon Press, 24 juli 1998

~ Controls ~

De controls zijn wel wat moeilijk om onder de knie te krijgen, maar het zou maar ongeveer 15 minuten moeten duren dat je er echt problemen mee hebt. Maar ja, hieronder beschrijf ik de standaard beschrijving (type A).

=====
Type A
=====

Control Stick/ Vierpundruktoets:

- naar boven duwen: naar voren lopen
- naar achter duwen: achteruit lopen
- naar links duwen: naar links draaien
- naar rechts duwen: naar rechts draaien

C-Stick: duw naar een richting om 180° draaien

Start/Pause: optiescherm weergeven

A-knop: - Selectie bevestigen
- actie
- wapen afvuren (met de R-knop ingedrukt)

B-knop: - selectie annuleren
- rennen (B-knop ingedrukt houden en naar voren indrukken op de Control Stick/Vierpundruktoets).

X-knop: - niet gebruikt

Y-knop: - subscherm weergeven

Z-knop: - kaart weergeven

L-knop: - Doel wisselen
- gebruik verdedigingsitem (als MANUAL, handmatig, is ingeschakeld in de optiesmode)

R-knop: wapen gereed houden.

~ Basis ~

=====
Ken de moeilijkheidsgraad
=====

- Normal: I. Mountain Climbing -- Beyond the hardships lies accomplishment.
- Easy: II. Hiking: The destination can be reached rather comfortably.

Je hebt ook nog in Once Again: - Easy
- Normal
- Hard

=====
Je kaart

=====

Enkele notities:

Deuren

- Rood: gesloten
- Wit: geopend
- Blauw: daar ben je al door gegaan

Kamers

- Kamers zonder kleur: nog niet bezocht
- Oranje: Ben je al binnen geweest, maar die kamer is niet volledig opgelost.
(vb: item dat nog in de kamer zit)
- Wit: kamers waar je alles hebt.

En dat kleine blokje met die pijl in ben jij! De rode pijl wijst in de richting die jij uitkijkt. Typemachines en Item Boxen worden aangeduid met potlood, maar je moet ze eerst vinden voor ze op de kaart verschijnen.

=====

Het statusscherm

=====

In dit scherm kun je je Health bekijken, je items onderzoeken, gebruiken of combineren, je wapens selecteren, je kaart bekijken, verscheidene files die je vind bekijken,...

=====

Health

=====

Links boven in het statusscherm vind je die toffe hartmonitor of elektrocardiogram. Dit toont hoe gezond je nog bent. Er zijn 5 verschillende standen: Fine (groen), Caution (geel), Caution (oranje), Danger (rood) en Poison (paars).

=====

Het spel saven

=====

Hiervoor moet je eerst een Ink Ribbon bemachtigen en dan nog een Typewriter vinden. Nadat je eenmaal gesaved hebt is er één Ink Ribbon gebruikt. Dus NEEN, je kan niet oneindig veel saven. Save dus enkel wanneer het moet.

=====

III. Walktrough

=====

Nota: enkele gebruikte afkortingen:

FAS -- First Aid Spray

FAB -- First Aid Box

_ _ _ _
 () () () ()
 _) () () (_) (_

() / () () ()

() () () () () () () () () () () ()
\\ // / _ \) (_) _) () () () () _
() () () () () () \) () () () \) ()

De meeste mensen die beginnen met spelen zullen beginnen met Jill en met een reden! Met Jill door het spel lopen is veel simpeler dan met Chris. Waarom? Jill heeft de Lock Pick, dus moet ze niet achter Old Keys zoeken om deuren te openen. Ze heeft ook nog eens ACHT inventaris plaatsen en niet het minste: ze heeft de Grenade Launcher! Chris kan in zijn spel dit wapen niet bemachtigen. Dus als je nieuw bent in het spel, stel ik voor om te beginnen met Jill.

De walkthrough kan worden opgedeeld in 6 delen:

- I. 'The Spencer Mansion'
- II. 'The Residence'
- III. Terug naar 'The Spencer Mansion'
- IV. 'The Courtyard'
- V. 'The Secret Laboratory'

I. ' T h e S p e n c e r M a n s i o n '

Opening

Kijk naar het MAGNIFIEKE begin filmpje met een bos en een troep zombiehonden, genaamd Cerberus, en zie hoe 3 S.T.A.R.S. het 'verlaten' Spencer Mansion in vluchten. Nu begint de pret pas...

Mansion Foyer

Er zijn nog maar 3 S.T.A.R.S over: Barry, Wesker en jijzelf, Jill Valentine. Nadat een schot afgaat gaan jij Barry op verkenning in de Dining Room...

Dining Room

Niet veel hier te doen, enkel de Ink Ribbon opnemen en save met de Typewriter die er bij staat. Volg nu de lange eettafel naar de open haard, waar Barry bloed gevonden heeft (hij proeft er zelfs van!). Ga door de deur rechts van je.

Kenneth Hallway

Ga naar links waar je een Zombie vind die van zijn middernachtsnack aan het genieten is. euh... ik denk dat we op het verkeerde ogenblik hem gestoord hebben... draai je snel om en ga door de zelfde deur terug naar de Dining Room.

Dining Room

De Zombie heeft Jill gevolgd, maar Barry pompt hem snel vol met Magnum kogels. Tijd om alles aan Wesker te gaan vertellen. Ga terug naar Mansion Foyer door de dubbele deur.

Mansion Foyer

Verdomd. Wesker is weg. Net zoals Chris. Barry beslist dat jullie moeten zoeken achter Wesker, hij verkent het gelijkvloers en jij zou moeten de bovenverdieping verkennen. Loop gewoon de eerste paar trappen op en loop ze dan terug af. Je hebt 'gezocht'. Barry beslist dat jullie beter zouden opsplitsen. Neem de Lock Pick aan (je hebt geen andere keus, maar ja), en ga terug naar de Dining Room.

Dining Room

Ga verder naar de Kenneth Hallway.

Kenneth Hallway

De Zombie staat rechts van je, ongeveer aan het einde van de gang en beweegt aan ongeveer 1Km per uur! Loop naar links en onderzoek het lichaam van je S.T.A.R.S. teamgenoot, Kenneth, om een video cassette te nemen. Ga verder naar links en door de deur.

Far West Stairs

Ga de hoek om en neem de Handgun Clip bij de vogelkooi. Loop de trappen op en ga door de deur.

Yellow Corridor

Ga naar rechts en volg de gang (ontwijk de Zombie bij de spiegel, het is gemakkelijk want hij staat met zijn rug naar je) tot je iets ziet blinken, onderzoek het om de Golden Arrow te ontvangen. Neem de Handgun Clip bij de spiegel (pas op voor de Zombie) en loop verder. Open de deur rechts van je.

Dining Room 1F

Nu ben je op de eerste verdieping van de Dining Room. Neem de Dagger links van je en loop langs de andere kant. Dood of ontwijk de Zombie en duw het standbeeld langs de opening naar beneden. Ga nu via de dubbele deur naar de Mansion Foyer.

Mansion Foyer

Loop via de trappen terug naar het gelijkvloers en ga door de dubbele deur naar de Dining Room.

Dining Room

Onderzoek de brokstukken van het standbeeld dat we naar beneden hebben geduwd om de Blue Gemstone te vinden ga nu terug naar de Mansion Foyer.

Mansion Foyer

Ga de trappen op en ga door de deur recht voor je (die 'verborgen' is in het schilderij).

Graveyard

Volg het pad tot je niet meer verder kan en kijk zorgvuldig op de grafsteen. Er is een inkeping van een pijlpunt in. Open je statusscherm en Examine de Golden Arrow om de pijlpunt te verwijderen. Gebruik (Use) de pijlpunt om de punt in de inkeping te plaatsen. De steen schuift achteruit en onthult een lange trap naar beneden. Loop deze trap af.

Crypt

Zoek hier achter een boek, The Book Of Curse. Examine dit boek en draai het rond zodat je de sleutel op de achterkant vindt. Examine daarna de achterkant van de sleutel zelf om de sleutel de passelijke naam Sword Key te geven. Ga nu terug naar boven en terug de Mansion Foyer in.

Mansion Foyer

Ga de trappen af en door de dubbele deur links.

Statue Anteroom

Ga naar de kast die een doorgang blokkeert en klim erop (druk op A) en spring er langs de andere kant terug af. Duw nu de kast tegen het standbeeld en klim er op. Onderzoek nu de vaas om de F1 Mansion kaart te ontvangen. Loop door de gang waar de kast voor stond en neem op het einde de Dagger op. Probeer nu terug te lopen je zal 'in de val' worden gelokt door een Zombie. Loop er rond (geen zorgen als hij je vastgrijpt, je gebruikt dan toch de Dagger), maar verspil zeker geen ammo op hem! Loop nu terug naar waar het standbeeld staat en ga door de deur waar je nog niet bent door gegaan (dus niet de dubbele).

Kitchen Corridor

Loop vooruit en schrik je dood wanneer de ruit gedeeltelijk breekt, daar was ik de eerste keer van geschrokken :p. Duw de eerst Chinese kast uit de weg om een Dagger te vinden. Loop de hoek om en duw de laatste Chinese kast uit de weg om een Handgun Clip te vinden. Ga nu door de deur.

East Window Corridor

Open de eerste deur die je tegen komt met je Lock Pick. Tijd voor wat frisse lucht...

Side Garden

Hier zitten Cerberus maar kunnen (voorlopig) niet aan je aan. Loop om de hoek en neem de zak die daar in de kruiwagen ligt. Examine om de naam te veranderen in Herbicide. Ga nu terug naar binnen.

East Window Corridor

Open de eerstvolgende deur.

Bathroom

De badkuip zit vol met vuil water, dus examine de kuip en laat ze leeglopen. Wat blijkt? Er lag een Zombie in (wat een verrassing)! Hij probeert Jill aan te vallen, maar Jill eindigt zijn miserabel Zombie leven met een trap tegen het hoofd en gaat dan wat braken in het toilet. Behoort allemaal tot de job!:p. Examine de badkuip om een Dagger te vinden. Ga nu terug de badkamer uit.

East Window Corridor

Ga de hoek om, loop voorbij wat ramen, ga de volgende hoek om en ga door de deur.

Quaint Little Room

Ga door de volgende deur.

Antique Anteroom

Neem de Dagger en Ink Ribbon die op de koffietafel liggen. Neem de Shotgun van de haken vanachter in de kamer en ga terug door de deur.

Quaint Little Room... Of Death

Als je binnenkomt zal het plafond naar beneden komen, letterlijk! probeer eerst de verste deur te open en dan de andere, ze zijn beiden op slot! Geen nood! Barry redt je wel! Na de cut-scène ben je terug in de...

East Window Corridor

Ga verder en door de de dubbele deur.

East Hallway

Ga door de eerste deur rechts.

Bottom of East Stairs

Ga verder en onmiddelijk rechts van je is een Zombie, dood hem snel met je Handgun voor hij je een knuffel geeft. Ga nu door de deur rechts.

East Stairs Storage Room

Dit is één van de kamers die volledig veilig is. Hier staat een Typewriter en een Item Box. Neem de Fuel Canteen en de nota over "Body Disposal", lees deze nota goed. Neem ook nog de Handgun Clip op de dozen met de lamp. Loop nu naar de Type Writer, ernaast staat een plastic, witte kruik. Dit is een Kerosene Tank en wordt gebruikt om je Fuel Canteen te vullen. Deze Kerosene wordt gebruikt, in combinatie met de lighter die je binnenkort vindt, om Zombies die je gevloerd hebt in brand te steken, zodat ze niet meer verrijzen in Crimson Heads. Save je spel en loop naar de Item Box. Deponeer alle overbodige Items. Eigenlijk heb je enkel je Handgun, Handgun ammo en je Shotgun nodig. Ga nu terug naar buiten.

Bottom Of East Stairs

Loop op de trappen.

East Stairs Hallway

Rechts (en links op normal) zal een Zombie je begroeten. Pomp hem vol met lood en loop naar rechts tot je niet meer verder kan. Ga door de deur.

Dilapidated Brown Hallway

Loop onmiddelijk naar recht en ga door de deur.

Study

Onmiddelijk rechts van je ligt een Handgun Clip en de Dog Whistle, neem ze beiden. Ga naar het volgende deel van de kamer en neem de Lighter die op de bureau ligt. Ernaast ligt ook een "Book Of Botany". Ga nu naar buiten langs de andere deur.

East Stairs Hallway

Voor je verder gaat, MOET je eerst eens terug gaan naar de Item Box.

East Stairs Storage Room

Dump alles wat je niet nodig hebt en vertrek met dit in je Inventory:

- Slot 1: Handgun
- Slot 2: Handgun ammo
- Slot 3: Shotgun
- Slot 4: Sword Key
- Slot 5: Dog Whistle
- Slot 6: leeg
- Slot 7: leeg
- Slot 8: leeg

Bottom Of East Stairs

Ga nu terug naar boven.

East Stairs Hallway

Ga nu terug helemaal naar rechts en door de deur.

Dilapidated Brown Hallway

Je kan op dit moment nog maar 2 deuren open doen in deze gang. De deur naar de Study en de deur naar de Mansion Foyer. Loop voor deze deur te vinden helemaal naar links (kijk uit voor de Zombies hier als je op Normal speelt!). Ga door deze deur.

Mansion Foyer

Kijk naar de Cut-scène om wat Acid Shells te krijgen van Barry. (Als je geen plaats hebt in je inventory zal Barry je geen Acid Shells geven). Ga naar de andere kant en ga terug door de dubbele deur.

Dining Room 1F

Loop naar de verste deur en ga er door.

West Stairs Hallway

Ga naar rechts en ga door de eerste deur die je tegenkomt.

Outside Terrace Balcony

Gebruik de Green Herbs die daar staan als je die nodig hebt, en volg dan de rand van het balkon naar de plek waar het balkon wijder word. Ga de trappen af en ga in het midden van dit gebied staan. Blaas nu op de Dog Whistle.

Dood beide honden (met wapen van keuze) en neem dan het blinkende ding op

(Dog Collar). Examine die om een Coin te krijgen. Examine de achterkant hiervan om de Imitation Of A Key te krijgen. Ga nu verder en open de deur, MAAR GA ER NIET DOOR. Ga terug en ga naar binnen door waardoor je buitenkwam.

West Stairs Hallway

Ga vooruit en door de deur.

Yellow Corridor

Ga de hoek om en volg de gang, ontwijk de zombie nogmaals en loop de spiegel voorbij. Ga naar rechts, Volg de gang (blijf nu niet stil staan, want op het moment dat je dat lijkt dat daar ligt passeert, staat die Zombie terug op als een Crimson Head) en ga door de deur.

Knights' Hallway

Ga de trappen op. In deze gang staan 3 verdachte standbeelden en op elk ervan staat een beschrijving in verband met de dood. Zoek de steen met de sleutel op en onderzoek die:

" May whoever take this emblem find peace in death "

Neem de Mansion Key...

=====

Key Puzzel

=====

De eerste echte "puzzel" in het spel en is makkelijk, heel makkelijk. Nadat je de sleutel hebt genomen, moet je de Imitation Of A Key in de plaats leggen. Het harnas met de messen zal terugkeren naar zijn oorspronkelijke plaats en de omgevingen zullen terug normaal worden. Wow,... dat was moeilijk!! :D

Onderzoek de achterkant van de Mansion Key om de naam te veranderen in Armor Key! Ga nu terug langs de zelfde deur naar buiten.

Yellow Corridor

Ga recht vooruit en door de deur.

Far West Stairs

Loop de trappen af en ga de donkere hoek om. Ga door de deur.

Kenneth Hallway

Ga naar de smalle gang, waar je een Zombie zal zien. Probeer hem te doden met een Headshot maar als dat niet lukt, schiet je gewoon tot hij neervalt. We willen niet nog een Crimson Head. Open de tweede deur links, maar ga er nog niet door. Loop in de plaats daarvan verder, negeer de lift, ga de trappen af, open de deur en smijt je Sword Key weg als ze je het vragen. Ga nu binnen.

Kitchen

Hier is niet erg veel... neem de Dagger en Handgun Clip in deze kamer op.

Probeer terug buiten te gaan langs de zelfde deur, Cut-Scène. We zien door de ogen van een Zombie dat hij naar binnenkomt en dat op zijn eigen tempo! (1 meter per uur, nota bene). Dit is gewoon te gemakkelijk! Ontwijk hem en ga naar buiten.

Kenneth Hallway

Loop de trappen op en ga terug naar de Dining Room.

Dining Room

Loop langs de tafel naar de Mansion Foyer.

Mansion Foyer

Loop de trappen op en ga door de dubbele deur naar de Dining Room

Dining Room 1F

Loop rechts en ga door de tweede deur.

West Stairs Hallway

De deur die naar het terras leidt beweegt...loop er voorbij (wees gerust er gebeurt niets, nog niet :D). Loop de trappen rond en ga om de hoek, dood de Zombie die je daar vindt. Ga nu naar de trappen en de deur van het terras zal open gaan... negeer dat eventjes. Dood de Zombie die op de trappen loopt met je Handgun. Loop nu de trappen terug op en dood de Zombie die door de deur is binnengekomen. Het gevaar is nu eventjes verdwenen en ik kan nu stoppen met "Zombie" om de vijf seconden te schrijven! Ga nu de trappen af...

Bottom Of West Stairs

Ga door de deur.

Drug Room

Dit is nog zo'n veilige kamer zoals aan de andere kant van het huis. Save en ga terug buiten met dit in je Inventory:

- Slot 1: Handgun
- Slot 2: Handgun ammo
- Slot 3: Shotgun
- Slot 4: Herbicide
- Slot 5: Armor Key
- Slot 6: Blue Gemstone
- Slot 7: leeg
- Slot 8: leeg

Ga nu naar buiten.

NOTA: Je wilt misschien een beetje tijd nemen om alle Zombies die boven liggen te verbranden met je Fuel Canteen en Lighter. De "Stairs" zijn één van de meest bezochte plaatsen in het huis.

Bottom Of West Stairs

Ga de hoek om en volg de gang. Ga door de rechtse deur.

Furniture Storage Closet

In deze kamer staat een Kerosene Tank...maar wij moeten eigenlijk alleen de Ink Ribbon, die in de lade van de bureau ligt, en de Battery Pack, die op de andere kast ligt, hebben. Negeer de Broken Shotgun... Jill heeft dit voorwerp niet nodig. Ga nu terug naar buiten.

Bottom Of West Stairs

Ga door de deur rechts van je.

Long Window Hallway

Neem de Battery Pack op de kast (ja dat is een Zombie die op de ruiten aan het slagen is... Wees gerust er kan nog niets gebeuren) Ga van waar je binnen bent gekomen naar rechts. Volg de gang en ga links het kleine zijgangetje in. Ga door de deur.

Tiger Altar Room

Gebruik de Blue Gemstone op het standbeeld en Jill zal het in het rechter-oog plaatsen. Neem de Shotgun Shells die verschijnen op en ga de kamer uit.

Long Window Hallway

Loop verder in de gang en ga door die deur.

Keeper's Room

Wat is er hier gebeurd ?! Neem de Handgun Clip dat op het bed ligt en loop er rond. Bewoog die kast hierjuist? Loop naar de bureau en lees de hilarische file van de Keeper's Diary. Houd je vast -- draai je om en de deuren van de kast zullen open vliegen! En eruit komt een Zombie! Ontwijk hem en neem de Dagger die in de kast ligt en maak dat je weg bent! Pas wel op want de andere Zombie is ook terug levend geworden! Zoals ik al zei, ga terug naar buiten.

Long Window Hallway

Ga naar links en dan naar rechts. Volg de gang en ga door de deur.

Nursery

Hier zijn een heleboel planten en een waterpomp in de hoek waar je binnenkomt. Ga naar de waterpomp en gebruik je Herbicide. Jill zal de zak in het water plaatsen. Onderzoek nu de waterpomp. Als ze je vragen als je het water wilt pompen, zeg ja. POMP HET WATER NAAR DE RODE ZIJDE. Het mooie rode water zal uit de fontein spuiten en zal de leuke gemuteerde plant doden. Loop nu naar het einde van de kamer en neem de Death Mask dat aan de muur hangt. Examine het masker om de naam te veranderen in Mask W/Out Eyes. Ga terug naar buiten.

Long Window Hallway

Volg de gang en BLIJF LOPEN wanneer de Zombies door de ruit vliegen. Ga naar links, volg die gang naar het einde, open de deur en ga er door.

Kenneth Hallway

We hebben eigenlijk in een cirkel gelopen. Ga terug naar de Dining Room.

Dining Room

Ga terug naar de Mansion Foyer

Mansion Foyer

Nu gaan we de resterende Armor Key deuren openen. Er zijn er nog 4. Ga de trappen op en ga naar de linkerzijde (de zijde met de 2 enkele deuren.). Open de verste deur, maar ga er nog niet door. Ga door de andere deur aan deze zijde.

Dilapidated Brown Hallway

Open de eerste deur die je tegenkomt, maar ga er niet door. Ga de hoek om en open de metalen deuren, maar ga er weer niet door. Ga nog verder en ga door de eerste deur die je ziet.

East Stairs Hallway

Loop vooruit, ga de hoek om, volg de gang en open de eerste deur met je Armor Key en je raadt het! Ga er nog niet door! :D. Nog 1 deur te gaan! Ga nu terug en ga de trappen af.

Bottom Of East Stairs

Ga door de verste deur.

East Hallway

Loop rond de stoel (pas op voor de Zombie die om de hoek!! staat) en open de laatste deur in de hoek! Smijt je sleutel maar weg en ga door de deur.

Portrait Gallery

Ok, de eerste puzzel waar je je hersenen even voor moet pijnigen. ;D.

=====

Portrait Puzzel

=====

In deze gang zijn 5 portretten en op het einde is er een portret van Lisa, wie bewaakt wordt door 3 "Spirits". Als je goed kijkt zie je dat Lisa een GROENE KROON opheeft en een PAARSE HALSBAND en een ORANJE ARMBAND draagt.

De zes portretten:

- 2 Valiants (Helden), die armbanden dragen
- 2 Sages (Wijzen), die halsbanden dragen
- 2 Saints (Heiligen), die kronen op hebben

Elk portret heeft een schakelaar om de kleur van een portret te wijzigen. Je moet een Valiant oranje laten worden, een Heilige groen en een Wijze paars.

Ga naar het schilderij van Lisa en druk op de knop die zich onder het schilderij bevindt. De muur zal openen. Neem de Death Mask op en onderzoek die om de naam te veranderen in Mask W/Out Mouth. Open de poort met je Lock Pick en ga er door.

Graveyard

Ga de trappen terug op en ga door de deur terug naar binnen.

Mansion Foyer

Ga de trappen op naar LINKS en ga door de enkele deur in de verste hoek.

Garden Balcony

Loop door dit gebied tot je bij het lichaam van je S.T.A.R.S. teamgenoot, Forest, komt. Neem na het filmpje de Grenade Launcher en de Dagger op de bank. Ga nu niet VERDER, maar terug naar de Foyer.

Mansion Foyer

Ga door de andere deur aan deze kant.

Dilapidated Brown Hallway

Ga vooruit en door de eerste deur rechts.

Richard Hallway

Loop vooruit, waar je begroet wordt door nog een S.T.A.R.S. teamgenoot, Richard Aikens. Hij is gebeten door een slang en de de beet was giftig. We moeten hem wat Serum halen, dat zich in de Drug Room bevindt, aan de andere kant van het huis. Hier zijn de kamers die je moet door gaan als je het niet meer weet:

1. Dilapidated Brown Hallway
2. Mansion Foyer
3. Dining Room 1F
4. West Stairs Hallway
5. Bottom Of West Stairs
6. Drug Room

Drug Room

Neem het serum dat in de rechtse kast staat. Ga nu naar de Item Box. Laat de 2 maskers achter en NEEM JE LIGHTER MEE. Je zal die binnenkort nodig hebben. Laat ook 2 plaatsen vrij. Loop nu snel terug naar Richard.

Richard Hallway

Geef het Serum aan Richard om hem te genezen. Joepie! :D. Ga om de hoek en door de volgende deur.

NOTA: Als je er te lang over doet om het Serum naar Richard te brengen, zal je hem dood op de vloer terug vinden.

Attic Hallway

Draai naar links en dood de Zombie die daar op je wacht. Loop naar het einde van de gang en ga door de deur.

Attic Dining Room

Neem de Handgun Clip op de tafel en loop dan naar de kaarsen die op de tafel staan, gebruik je Lighter hierop om ze aan te steken. Onderzoek de kast die in de hoek staat voor wat Shotgun Shells. Loop nu naar de andere verdachte groene kast. Duw die opzij. Kijk uit voor de Zombie in de geheime

ruimte en neem de Musical Score die in de kast ligt. Ga terug naar buiten.

Attic Hallway

Ga door de deur terug naar de Richard Hallway.

Richard Hallway

Ga om de hoek en ga naar buiten.

Dilapidated Brown Hallway

Ga naar rechts, om de hoek en door de dubbele metalen deuren.

Knight Armory

Wanneer je binnenkomt schuiven 4 harnassen naar voren. Puzzel!!

=====

Knight Puzzel

=====

Deze puzzel is erg gemakkelijk. Je moet maar drie harnassen herschuiven:

- # 1 -- Herschuif het verste rechtse harnas terug op zijn plaats.
- # 2 -- Herschuif het dichtste linkse harnas terug op zijn plaats.
- # 3 -- Herschuif het dichtste rechtse harnas terug op zijn plaats

En het laatste harnas herschuift automatisch terug op zijn plaats

Onderzoek het voetstuk in het midden van de kamer en druk op de knop. Loop nu naar de achterkant van de kamer en neem de Jewelry Box. Examine dit item aan de voorkant en druk op de knop. Examine het nu aan de achterkant en druk op de andere knop. De doos zal nu open gaan. Binnen zit de derde Death Mask. Examine het om de naam te veranderen in Mask W/Out All. Ga deze kamer uit.

Dilapidated Brown Hallway

Ga naar links, de hoek om en ga door de eerste deur.

East Stairs Hallway

Loop vooruit en ga de trappen af.

Bottom Of East Stairs

Naast de deur hangt een bruin papier:

" I left you some bullets in the room on the right. Feel free to use'em if you manage to get yourself in trouble. - Barry - "

Ga de kamer binnen...

East Stairs Storage Room

Woohoo! Ammo! Neem alle Clips, Grenade (Incendary) Shells en First Aid Sprays en ze ze in de Item Box. Save je spel en dump alle overbodige

items. Vertrek met dit:

- Slot 1: Handgun
- Slot 2: Handgun ammo
- Slot 3: Shotgun
- Slot 4: Grenade Launcher
- Slot 5: leeg
- Slot 6: leeg
- Slot 7: leeg
- Slot 8: leeg

Ga de kamer uit.

Bottom Of East Stairs

Loop de trappen op.

East Stairs Hallway

Loop naar links en ga door de eerste deur.

Deer Head Gallery

Neem de Rode en Groene Herb op en combineer ze voor een Full Heal Mixed Herbs. Ga door de deur links van Jill.

Specimen Lab

Cut-Scène. Loop na de Cut-scène naar de kader met alle vishaken naast het aquarium. Onderzoek deze kader voor de Fish Hook. Ga naar de kader met alle insecten en onderzoek deze voor de Lure Of A Bee. Combineer nu de Fish Hook met de Lure Of A Bee. Ga nu naar de kader met alle lokazen en onderzoek deze ook eens voor de Bee Specimen. Ga naar de kader met alle lokazen en plaats de Lure Of A Bee With Hook in de lege plaats. Ga nu naar de kader met alle insecten en plaats de Bee Specimen in de lege plaats. Druk op de knop. Schiet na de cut-scène de Giant Bee dood en neem de Wind Crest. Ga de kamer uit.

Deer Head Gallery

Ga door de deur aan de overkant.

Upstairs Bedroom

Neem de FAB (First Aid Box) op die op de stoel ligt en onderzoek de bovenkant hiervan voor een FAS (First Aid Spray). Onderzoek de bureau voor wat Ink Ribbon. Ga de kamer uit.

Deer Head Gallery

Ga door de middenste deur.

East Stairs Hallway

Ga de trappen af.

Bottom Of East Stairs

Ga de Save-kamer in.

East Stairs Storage Room

Ga naar de Item Box en herschik je inventory zo:

- Slot 1: Handgun
- Slot 2: Handgun ammo
- Slot 3: Shotgun
- Slot 4: Grenade Launcher met Acid Shells
- Slot 5: Musical Score
- Slot 6: leeg
- Slot 7: leeg
- Slot 8: leeg

Ga de kamer uit.

Bottom Of East Stairs

Loop de trappen op.

East Stairs Hallway

Ga naar rechts, de hoek om, en door de laatste deur.

Dilapidated Brown Hallway

Ga naar links en loop helemaal naar het einde van de gang. Ga door laatste deur.

Mansion Foyer

Ga de trappen af en ga door de dubbele deur naar de Dining Room.

Dining Room

Loop naar de open haard aan de andere kant van de kamer en neem de Emblem die boven de haard hangt. Ga door de deur naar de Kenneth Hallway.

Kenneth Hallway

Ga naar links (de eerste deur links kan bewegen, dat is een Zombie die probeert binnen te komen). Ga door de tweede deur van links.

Bar And Lounge

Onderzoek de toog voor wat Ink Ribbon en loop dan door de smalle doorgang naast de piano. Duw de kast opzij en neem nog een Musical Score. Combineer de twee Musical Scores om de volledige Moonlight Sonata te verkrijgen. Ga naar de piano en gebruik de Sonata. Jill zal nu de Sonata spelen, nadat ze het gespeeld heeft zal er een geheime ruimte openen. Neem de Gold Emblem en de muur zal terug naar beneden gaan. Wat nu? Simpel. Plaats de gewone Emblem in de plaats. De muur zal terug openen. Neem eerst de Trevor's Diary op die op de grond ligt en ga dan terug naar de Kenneth Hallway.

Kenneth Hallway

Ga terug naar de Dining Room

Dining Room

Ga naar de open haard en plaats de Gold Emblem waar de gewone Emblem zich bevond. De klok naast de tafel zal nu open gaan. Ga er naar toe en onderzoek ze... Ik denk dat het puzzeltijd is!

=====

Clock Puzzel

=====

Deze puzzel is heel makkelijk als je een paar aanwijzingen goed bekijkt, maar eerst onthoud dit:

- De Small Gear (het kleine tandrad) beweegt de grote wijzer.
- De Large Gear (het grote tandrad) beweegt de kleine wijzer.
- De twee wijzers wijzen naar boven, het is dus middernacht.

Als je de klok onderzoek, lees je de inscriptie:

" When the two have run each other trough, the path to your destiny will open."

Vertaald zegt dit:

" Als de twee elkaar hebben doorlopen, zal je lotspad openen "

Als je dan ook het schilderij ernaast onderzoekt:

"A picture of two knights striking each other. The short sword has been thrust into the breast of one knight, while the long sword has pierced the head of the other."

Vertaald zegt dit:

" Een foto van twee ridders die elkaar steken. Het korte zwaard is in de borstkas van de ene ridder gestoken, en het lange zwaard heeft het hoofd van de andere doorboort."

Dit maakt deze puzzel te gemakkelijk:

- Het korte zwaard in borstkas gestoken --> korte wijzer moet naar het harnas embleem wijzen
- Het lange zwaard heeft het hoofd doorboort --> lange wijzer moet naar het helm embleem wijzen

Dit is wat je moet doen:

Draai de Large Gear tweemaal naar rechts en stop dan met draaien.

Neem de Mansion Key en onderzoek die voor de naam te veranderen in Shield Key. Ik hoop dat je goed bewapend bent... Ga naar de Mansion Foyer.

Mansion Foyer

Ga de trappen op en loop naar de kant met de twee enkele deuren.

Ga door de deur die het dichtste bij de trappen is.

Dilapidated Brown Hallway

Ga door de eerste deur rechts.

Richard Hallway

Loop vooruit, ga de hoek om en door de deur.

Attic Hallway

Loop rechtdoor en door de deur.

Attic

Loop naar het midden van de kamer en ineens verschijnt Yawn! Tijd voor de eerste baas!

Baas 1 - Yawn, the Python

Voor je begint met vechten, stormt Richard binnen en begint met zijn Assault Shotgun op Yawn te schieten.

Deze baas lijkt moeilijk maar is het eigenlijk niet. Gebruik je Shotgun en Grenade Launcher en mik naar zijn hoofd! Halverwege het gevecht zal Yawn veinzen dat hij dood is maar dat is hij nog niet! Hij zal Richard opeten en nu moet je alleen vechten tegen Yawn. Doe hetzelfde als voordien tot hij terug verdwijnt.

NOTA: Als je Richard niet gered hebt voordien zal hij je dus ook niet helpen tijdens gevecht en zul je nooit de Assault Shotgun krijgen.

Op de plek waar Richard opgegeten is, ligt zijn Assault Shotgun. Dit wapen kan meer Shells ineens dragen en is gewoon veel cooler. Ga nu naar de achterzijde van de kamer en neem de laatste Death Mask. Onderzoek deze om de naam te veranderen in Mask W/Out Nose. Ga de kamer uit.

Attic Hallway

Loop vooruit en ga door de deur.

NOTA: Als je gebeten bent zal Jill zeggen dat ze wat Serum nodig heeft.
Je vind deze weer in de Drug Room.

NOTA 2: Naar het schijnt gebeurt het soms als je heel erg veel schade hebt, dat Barry je dan naar het bed in de Drug Room draagt. Ik kan dit niet bevestigen want ik heb het nog nooit gezien. Als iemand dit al gezien heeft mag je altijd me eens een mailtje sturen.

Richard Hallway

Ontwijk de Zombie en ga door de deur.

Dilapidated Hallway

Nu zijn er twee verschillende wegen:

- De eerste: als je gebeten bent door Yawn.
- De tweede: als je niet gebeten bent door Yawn.

Gebruik welke je nodig hebt.

- De eerste:

Ga naar links en door de deur.

Mansion Foyer

Loop naar de overkant en ga door de dubbele deur.

Dining Room 1F

Loop links en ga door de tweede deur.

West Stairs Hallway

Ga in dit gebied te trappen af.

Bottom Of West Stairs

Ga door de deur de Drug Room in.

Drug Room

Neem wat Serum, Save en ga naar de Item Box. Vertrek met dit:

- Slot 1: Handgun
- Slot 2: Handgun ammo
- Slot 3: Shotgun
- Slot 4: Grenade Launcher met Incendary Shells
- Slot 5: Mask W/Out Eyes
- Slot 6: Mask W/Out Mouth
- Slot 7: Mask W/Out All
- Slot 8: Mask W/Out Nose

Ga de kamer uit.

Bottom of West Stairs

Ga de trappen op.

West Stairs Hallway

Ga terug naar de Dining Room 1F.

Dining Room 1F

Ga door de dubbele deur.

Mansion Foyer

Ga door de 'verborgen' deur in het schilderij.

Hier eindigt de eerste weg

De tweede weg:

Ga naar rechts en volg de gang helemaal naar het einde. Ga door de voorlaatste deur.

East Stairs Hallway

Ga de trappen af.

Bottom Of East Stairs

Ga de save-kamer in.

East Stairs Storage Room

Save en ga naar de Item Box. Vertrek met dit:

- Slot 1: Handgun
- Slot 2: Handgun ammo
- Slot 3: Assault Shotgun
- Slot 4: Grenade Launcher met Incendary Shells
- Slot 5: Mask W/Out Eyes
- Slot 6: Mask W/Out Mouth
- Slot 7: Mask W/Out All
- Slot 8: Mask W/Out Nose

Ga de kamer uit.

Bottom Of East Stairs

Ga naar links (uit het standpunt van Jill), ga de hoek om en ga door de deur (je breekt hiermee de deurknop af, maar dat geeft niet).

East Hallway

Ga rond de stoel en ga door de deur naar de Portrait Gallery.

Portrait Gallery

Volg de gang en ga door het poortje.

hier eindigt de tweede weg.

Graveyard

Loop helemaal naar achter en ga de lange trap af.

Crypt

Zie je de vier standbeelden (de gezichten)? Plaats de vier Death Masks op het juiste standbeeld. Elke keer dat je een masker plaatst, zal de nabije doods-kist lossen komen... nadat je het 4de masker geplaatst hebt zal de doods-kist op grond vallen. Ga er naar toe en er zal een cut-scène spelen. Oh oh! Baas Tijd!!!

Baas 2 - Mega Crimson Head AKA Coffin Henry

Deze baas is echt een lachertje!!!! Druk op R (op Easy, op de andere moeilijkheidsgraden moet je manueel mikken), met de Grenade Launcher met Incendary Shells gevuld en schiet!! Elke rake klap van de Incendary Shells zal hem op grond smijten. Tenzij je er echt niets van kan zou je niet geraakt moeten worden en zou je zelfs niet moeten bewegen!!

Neem de Shotgun Shells die naast de kist liggen en onderzoek dan de kist. Druk op de knop en neem de Stone & Metal Object. Ga de Crypt uit.

Graveyard

Loop vooruit en ga onmiddelijk naar rechts (naar waar de boom zich bevindt)

en neem de Shotgun Shells die bij de boom liggen. Ga nu terug verder en ga via het poortje naar de Portrait Gallery

Portrait Gallery

Volg de gang en ga door de deur.

East Hallway

Loop recht vooruit en ga door de deur.

Vine Passage

Volg de weg tot er een Cerberus over de omheining springt. Knal die neer met je Shotgun of Handgun, jouw keuze. Vervolg je weg en plaats de Stone & Metal Object in de inkeping naast de deur. Ga door de deur.

Garden Supply Shed

Neem de Shotgun Shells, die in de hoek liggen, en de Battery Pack, die op de plank boven de trap ligt, op. Ga door de deur onderaan de trappen.

Desolate Side Path

Loop tot je een wegwijzer tegen komt. Puzzel-tijd!!

=====

Cerberus Puzzel

=====

Onderzoek de wegwijzer:

North: Valley of Destruction

South: Cave of Hatred

East: Summit of Madness

West: Path of Revenge

Hou deze locaties in je achterhoofd. Volg het pad totdat je bij een poort en twee standbeelden komt. Op de poort staat:

"The gates will open when the guard dog's desires are fulfilled."

Vertaald: " De poorten zullen open gaan wanneer de wachthonden hun wensen zijn uitgekomen."

Onderzoek nu beide standbeelden:

Standbeeld links: "The Last Gasps of Destruction"

Standbeeld rechts: "The War Cry of Revenge"

Je zou op de weg naar deze poort twee windwijzers moeten gezien hebben. De blauwe is gelinkt met het linkse standbeeld en de rode met het rechtse.

Onderzoek de blauwe en doe de pijl stoppen zodat hij naar het noorden wijst.

Onderzoek nu ook de rode en doe deze pijl stoppen zodat hij naar het westen wijst.

Tah-dah! De poort is open en nu kan je verder gaan!

Forest Graveyard

Loop vooruit en ga onmiddelijk naar rechts.

=====
Crest Puzzel
=====

Ga naar het rechtse graf en onderzoek het voor een verdachte inkeping te ontdekken. Plaats je Wind Crest erin om nog 3 Crests te laten verschijnen. Neem deze alle drie op. Onderzoek de achterkant van elke Crest en druk telkens op de knop. Ga nu naar het linkse graf en plaats de 3 Crests in de inkepingen.

En de prijs is... (tromgeroffel) ... De MAGNUM! Woohoo! Dit wapen is ongelooflijk sterk! De enige nadelen zijn dat het traag vuurt en dat de ammo moeilijk te vinden is. Gebruik dit wapen enkel op de bazen! Ga nu terug en ga deze keer rechtdoor, door de andere poort.

Path Trough The Woods

Dat enge geluid gehoord? Spooky! Hoe dan ook, volg het pad tot je helemaal boven een houten hut vindt. Ga er binnen.

Cabin

Ga de hoek om en de volgende hoek ook om. Hier hangen overal van die gigantische spinnenwebben en het ligt hier vol met rommel. Maar vreemd genoeg is de open haard wel aangestoken... hmmm. Loop de paar trappen op en neem de kaart van de Courtyard op en ga dan verder naar de volgende kamer. In deze kamer staat een Typewriter en wat verderop staat een Item Box. Neem er wat Ink Ribbon uit en save je spel. Loop terug naar de Item Box en leg de Ink Ribbon terug. Ga nu verder naar rechts. Spring naar beneden en neem de Crank die op de plank ligt. Onderzoek het uiteinde van dit item om de naam te veranderen in Square Crank.

Ga nu terug naar de Item Box en leg alle rommel weg, vertrek met dit:

- Slot 1: Handgun
- Slot 2: Handgun ammo
- Slot 3: Assault Shotgun
- Slot 4: Shotgun Shells
- Slot 5: Magnum
- Slot 6: Square Crank
- Slot 7: leeg
- Slot 8: leeg

Ga terug naar de slaapkamer... wat was dat? Dat was de voordeur die open ging...als je door de ruit kijkt kan je nog net een deel van een vreemd monster zien... loop door de deuropening... BONK!! Het ding geeft een klap op Jill haar hoofd en ze verliest het bewustzijn...

Baas 3 - Lisa Trevor

Probeer niet te vechten met Lisa want ze is onsterfelijk!!! Loop in de plaats daarvan zo snel als je kan naar buiten!!! Ze zal je waarschijnlijk 1 klap geven, maar dat is niet erg.

Path Trough The Woods

Op Easy staan naast de hut 2 Green Herbs. Op Normal niet maar dat geeft niet. Loop helemaal terug naar beneden. Als je de Zombie tegenkomt, ontwijk hem dan door langs de andere zijde van de boom te lopen. Ga eens helemaal beneden door de poort.

Forest Graveyard

Loop rechtdoor en door de andere poort.

Desolate Side Path

Volg het pad helemaal terug naar het begin en ga door de deur.

Garden Supply Shed

Ga de trappen op en ga door de dubbele HOUTEN deur.

Pillar Courtyard

Loop wat vooruit en Brad zal je contacteren met je radio. Ga na de cut-scène wat verder en je zal wat stappen horen. Dit komt van een groep Cerberus. Er zijn twee manieren voor dit probleem:

1:Neem je Shotgun en loop naar het gebied met de Cerberus. Ga heel dicht bij een Cerberus staan en schiet. Als je geluk hebt is hij dood in 1 schot. Doe dit bij alle Cerberus.

2:Loop tegen de rechtermuur en volg deze zo. Loop op deze manier naar de trappen en door de poort.

Ik heb liever de eerste methode, want dan heb je later geen last meer van de Cerberus. Hoe dan ook, loop naar de achterkant van dit gebied en door de poort.

Storage Pool

Waarom staat hier een zwembad!? Hoe dan ook, Loop links van de ladder en ga naar de pillaar met de vierkante gleuf. Gebruik je Square Crank om het zwembad leeg te laten lopen. Ga nu naar de ladder en klim naar beneden. Volg dit pad en klim langs de andere kant ook op de ladder. Volg ook dit pad naar het einde en gebruik de lift.

Waterfall Courtyard

Loop vooruit, voorbij de waterval en door de andere poort.

Brick Corridor

LOOP helemaal naar het einde van dit pad en ga door de deur.

=====

I I . ' T h e R e s i d e n c e '

=====

Front Hallway

Voor je liggen wat Blue Herbs dus als je vergiftigd raakt kun je naar hier terug komen. Hoe dan ook, ga de hoek om en door de eerste deur rechts.

Residential Storage

Een Save room. Rechts staat de Type Writer op een tafel en achteraan staat een Kerosene Tank en een Item Box. Neem de First Aid Spray die voor je voeten ligt op en neem de Battery Pack en Ink Ribbon die in de kast liggen. Save je spel en ga naar de Item Box. Dump AL je items in de kist en neem enkel de Lighter mee. Ga de kamer uit.

Front Hallway

Ga naar rechts en door de dubbele deuren op het einde.

Recreation Room

Negeer de Giant Spider (zoals je met alle Giant Spiders zou moeten doen). Loop snel naar rechts en in de hoek zou je een RODE kaars moeten zien. Gebruik je Lighter hierop om een vreemd silhouet te laten verschijnen:

```
  _ \| / _  
< _ ( ) _ >  
  |
```

Ga terug naar de deur, ontwijk de Giant Spider en loop de hoek om. Ga de eerste paar trappen af. Eens beneden, neem de Shotgun Shells op van op de eerste tafel, dan de Red Book en FAB van op de toog. Examine de bovenkant van de FAB om deze te openen, er zitten Mixed Herbs in -- 1 groen en 1 blauw. Steek nu de GROENE kaars aan. We krijgen volgend silhouet:

```
  _ \| / _  
< _ ( ) _ >
```

Ga terug de trappen op en ga nu de andere trappen op. In de hoek staat een tafeltje met een ORANJE kaars op, steek deze ook aan:

```
  _____  
-< _ ( ) _ >-
```

Check nu de biljarttafel, Er liggen hier verschillende ballen met elk een eigen nummer:

Blauw --> 2
Rood --> 3
Paars --> 4
Oranje --> 5
Groen --> 6

Al deze dingen vormen de oplossing voor een puzzel die er staat te wachten. Ga nu deze kamer uit.

Front Hallway

Ga terug naar de storage...

Residential Storage

Deponeer al de dingen die je hierjuist gevonden hebt in de Item Box. Ga de kamer uit met je Handgun en Handgun ammo.

Front Hallway

Ga naar rechts. Zoals je al gemerkt zal hebben is er hier een zijgang. Je kan niet zomaar deze gang door gaan want als je over het gat in de vloer loopt, grijpt Plant 42 je met één van zijn tentakels vast. Wat je moet doen is als volgt:

```
d e u r
|       |
|       |
|       |
|   [B] |_____
|   '--->[ ][ ] d
|                   e
|                   u   Legende: [B] --> beweegbare kist
|                   r       [ ] --> kist die je niet kan duwen
|       |
|       |
|       |
```

De beweegbare kist moet je zo duwen dat het het pad van stippellijnen volgt en dat de kist tegen de vaste kisten komt te staan. Klim nu op de kist dat je geduwd hebt, klim dan op de andere kist, spring van deze kist af en spring dan uiteindelijk van deze kist af. Ga door de deur.

Inner Hallway

Loop door deze gang en ga de hoek om. Ga door de tweede deur rechts. Voor ze binnengaat luistert Jill eerst naar een erg interessante conversatie tussen Barry en een onbekend karakter. Daarna gaat Jill binnen en loopt Barry weg.

Room 002

Neem de deur links van Jill.

002 Bathroom

Neem hier snel de sleutel van op de plank. Ja, dat is de deur die je hoort. Houd je klaar en pomp de Zombie die binnenkomt vol met lood. Examine nu de sleutel die je gevonden hebt. De naam verandert in: Key for Room 001. Ga de kamer uit.

Room 002

Ga nu naar links en check de bureau voor de "Plant 42 Report". Lees dat document eens, het bevat zeer interessante informatie. Ga nu naar de twee boekenkasten achteraan in de kamer. Duw de linkse boekenkast tot helemaal tegen de muur en duw de andere helemaal naar rechts. Je ziet dan een ladder maar ga nog niet naar beneden. Ga eerder naar buiten, terug de gang in.

Inner Hallway

Ga terug de hoek om en loop terug naar de deur waardoor je deze gang bent binnengekomen. Ga er terug door.

Front Hallway

Klim terug over de kisten en ga door de enige ongeopende deur in deze gang, er staat 001 op.

Room 001

Schrik niet wanneer je kamer binnenkomt (héhéhé). Loop rechtdoor en neem hier de uiterst krachtige Self Defence Gun, hij ligt op het bureau, en lees de Suicide Note die erbij ligt. Neem ook de twee Handgun Clips, één op het bureau en één op de schommelstoel. Loop nu terug naar de deur maar ga eerst door de deur rechts van Jill.

001 Bathroom

Laat het bad leeglopen en neem de Control Room Key. KRAK -- een touw breekt en het zou nogal duidelijk moeten zijn van waar het kwam. De Zombie naast het bad komt ook tot leven, dus maak dat je weg bent.

Room 001

Maak dat je deze kamer uit bent.

Front Hallway

Klim terug over de kisten en ga door de deur.

Inner Hallway

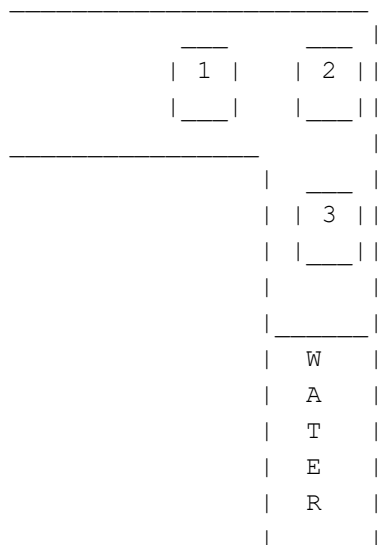
Loop deze gang door en ga terug door de deur, Room 002 in.

Room 002

Loop naar de ladder achteraan in de kamer en ga ze af.

Aqua Ring -- Access Tunnel A664-1

Volg deze tunnel tot je weg geblokkeerd wordt door wat water. Tijd voor een ASCII-art oplossing!



Duw eerst kist 3 in het water, dan kist 2 en duw dan kist 1 op de plaats waar kist 2 stond en duw ze dan vanop die plaats in het water. Tah-Dah!! Overgang gecreërd! Loop nu over deze 'brug' en NEEM de Green Herb! Loop door het water en door de dubbele metalen deur.

NOTA: Je wilt misschien je wapen un-equippen. Door het water dat tot aan je middel komt, loop je immens veel trager.

Aqua Ring -- Shark Enclosure

Ik zou in deze kamer niet te lang blijven stilstaan, tenzij je het niet erg vind om voedsel voor reuzehaaien te worden!!

Volg het pad naar links om een filmpje van inkomende haaien te laten spelen. Ik zou beginnen te lopen. Volg het pad tot je aan de trappen komt. Nu zou ik me pas haasten, want het veranderende lied op de achtergrond kondigt de komst van Mother Neptune aan... Ja, de andere zijn dus maar de kleintjes! Ik zou me haasten want Mother Neptune kan je in 1 beet opeten, dus HAAST JE!!! Open de dubbele deur met je Control Room Key en ga er VLUG door.

Aqua Ring -- Control Room

Indien je gebeten bent kun je de Herb, die je in de Access Tunnel meenam, gebruiken. Ga de ladder af en kijk eens beneden op de tafel op het blad. Onthoud het Valve nummer dat er opstaat. Neem de kaart van de Aqua Ring van de muur. Nu is het de bedoeling om het water in de vorige kamer weg te doen lopen. Je moet je haasten dus ik zal het duidelijk en stap voor stap uitleggen:

- Loop naar het zijraam (het kleinere raam) en gebruik de computer dat daar staat, om te proberen het water te doen weglopen. Er zal een fout optreden en een haai zal tegen de ruit zwemmen waardoor de ruit barst. Er zal nu een kritiek verlies van druk in de kamer zijn.
NOTA: afhankelijk van de moeilijkheidsgraad zal het kritieke procent sneller of trager oplopen.
- Loop naar de computer met de zwarte stoel voor, gebruik deze en zeg yes om de veiligheid af te zetten.
- Ga nu naar de computer voor het grote raam en gebruik deze om de Pressure Doors te laten zakken. Er zal nog een fout optreden en de luiken zullen halfweg stoppen.
- Loop naar de gang en naar de drie olietanken links van Jill. Gebruik die en kies de juiste Valve (het nummer dat je moest onthouden (1,2 of 3)). en zet die terug aan.
- Ga terug in de kamer en gebruik nog eens de computer met de zwarte stoel voor en zet de veiligheid nog eens af.
- Gebruik nu nog eens de computer voor het grote raam om (deze keer met succes) de luiken te laten zakken (nu moet je je niet meer haasten).
- Loop naar het zijraam en laat nu het water in de vorige kamer weglopen.

Loop nu naar de gang en neem de FAB op. Examine de bovenkant voor Mixed Herbs (twee groene). Loop door de gang en door de deur op het einde.

Aqua Ring -- Storage Room

Ga naar rechts en door de gang. Neem de Grenade Shells op, die bij de stapels dozen liggen. Draai je om en ga door de ENKELE deur aan de andere kant (dus niet de dubbele mocht je het nog niet door hebben).

Aqua Ring -- Enclosure Floor

Volg de gang, loop de haai voorbij (hij doet je niets) en loop door het water Mother Neptune voorbij (wees gerust, die doet je ook niets). Klim op het verhoog en neem de sleutel in het kastje... VERASSING! Neptune is niet dood en slaat de sleutel weg... Je kan niet terug in het water gaan, wat nu ?

Baas 4 - Mother Neptune

Er zijn twee manieren om Neptune te verslaan, een domme en een slimme:
(dom) Pomp haar vol lood! Hiermee verkwest je een groot aantal kogels, maar
ze zal uiteindelijk dood gaan...

(Slim) Duw die groene doos (een generator) in het water en haal de
schakelaar om, die zich naast je bevindt. Het water zal Neptune
elektrocuter en doden.

... blij dat je de juiste keuze hebt gemaakt. Spring terug in het water en
loop haar lichaam. Neem de sleutel op en examine die. De naam wordt Gallery
Key. Loop nu helemaal terug naar het begin van de kamer en ga door de deur.

Aqua Ring -- Storage Room

Loop naar rechts, door de gang en door de dubbele deur.

Aqua Ring -- Exit Tunnel

Loop vooruit en neem de Magnum kogels op de kist op. Ga naar rechts en klim
dan de ladder op. Ga bovenaan door de deur.

Aqua Ring -- Access Tunnel A664-1

Ga naar links en loop helemaal terug naar het begin van de gang. Klim de
ladder op.

Room 002

Ga terug door de deur naar de Inner Hallway.

Inner Hallway

Ga door de deur links van Jill. Discard de key als ze je het vragen.

Gallery

Wow, heel veel Bees hierbinnen!! Loop vooruit en ga links door de gang.
Onderzoek het lijk in de hoek om de Insecticide Spray op te nemen. Draai
je nu snel om en loop terug naar de deur en ga er door. Als je snel genoeg
was zou je niet gestoken moeten zijn.

Inner Hallway

Ga (vanuit Jills standpunt) naar rechts en loop helemaal naar het einde van
de gang. Neem de kaart van de Residence. Er zit een gat achter, maar laat
Jill er niet door kijken. Er achter zit een gigantische bijennest en als
je er door kijkt, komen er 3 Bees door. Gebruik in de plaats daarvan de
Insecticide Spray op het gat. Jill zal een wolk naar binnen spuiten en zo
de Bees allemaal doden. Ga nu terug de Gallery binnen.

Gallery

Nu kun je hier lopen zonder vrees, daar je alle bijen hebt gedood. Loop
vooruit en neem de Handgun Clip van de tafel. Loop nu terug naar het lijk
en loop er voorbij. Neem de sleutel op het einde van de gang en examine
de achterkant. Dit is de 'Key voor Room 003'. Ga nu de Gallery uit en loop

helemaal terug naar de save kamer.

Residential Storage

Save. Ga nu naar de Item Box en nu heb je twee keuzes:

- Ofwel dood je Plant 42 met wapens en verspil je geen tijd met J-Volt te maken (de korte en moeilijkere manier, neem deze als je toch een degelijke tijd wilt hebben);
- Ofwel dood je Plant 42 met J-Volt die je maakt (dit is de langere en makkelijke manier met veel backtracking, neem deze als je niet inzit over je tijd en natuurlijk de methode waarmee je geen ammo verspeelt);

Als je voor wapens kiest stel ik voor om je Inventory zo te rangschikken:

- Slot 1: Grenade Launcher met Incendary Shells
- Slot 2: Self Defense Gun
- Slot 3: Red Book
- Slot 4: Key for Room 003
- Slot 5: Magnum
- Slot 6: Magnum ammo
- Slot 7: (leeg)
- Slot 8: (leeg)

De Magnum en Magnum ammo zijn niet echt nodig, je kan Plant 42 afmaken met je Self Defense Gun en 2 of 3 Incendary Shells. Maar als je zeker wilt spelen (het mikt immers moeilijk met de Grenade Launcher, wat soms zorgt voor verspilde ammo), neem je die best mee. Als je geen Incendary Rounds meer hebt kan je eventueel ook je Assault Shotgun meenemen. Vertrek met minstens 1 slot open.

Als je voor J-Volt kiest stel ik voor om te vertrekken met dit:

- Slot 1: Key for Room 003
- Slot 2: Red Book
- Slot 3: (optioneel, anders leeg) Handgun
- Slot 4: (optioneel, anders leeg) Handgun ammo
- Slot 5: (leeg)
- Slot 6: (leeg)
- Slot 7: (leeg)
- Slot 8: (leeg)

De Handgun en ammo zijn niet nodig want normaal zou je geen vijanden zien.

Maak je keuze en loop terug naar de Gallery.

Gallery

Loop vooruit en door de enkele deur. Discard de key als ze je het vragen.

Room 003

Neem de Ink Ribbon voor je en ga door de deur links van je.

Room 003 Bathroom

Let niet op de wortels die door de muur steken, ze doen niets! Loop naar het bad en laat het leeglopen. Neem de Dagger die tevoorschijn komt. Ga terug naar buiten...

Room 003

Loop nu naar links (Jills standpunt). Onderzoek de boekenkast. Neem het witte boek en lees deze file eens (erg interessante file als je het je afvraagt). Gebruik de Red Book en tijd voor een simpele puzzel...

=====
Red Book Puzzel
=====

Nu moet je de "Bandage Of Blood" boeken in de juiste plaats zetten zodat de vrouw op de achterkant van de boeken juist gevormd wordt...

	1	2	3	4	5	6	7	8	

- Verwissel boeken 1 en 4.
- Verwissel boeken 2 en 7.
- Verwissel boeken 3 en 8.

Eens alle boeken op de juiste plaats staan zal de boekenkast verschuiven en een geheime deur onthullen. Wat je nu doet is afhankelijk van de keuze die je gemaakt hebt, wapens of J-Volt. Als je voor wapens hebt gekozen kun je gewoon doorbladeren tot aan de strategie om hem te verslaan.

Als je hier verder leest gaan we J-Volt maken, dat er voor zorgt dat Plant 42 zonder wapens kan worden verslagen. Ga terug naar de Gallery.

Gallery

Loop vooruit en ga naar de deur met de paswoordterminal naast. Gebruik de paswoordterminal.

=====
Entry Code puzzel
=====

Herinner je nog de kaarsen en biljartballen in de Recreation room ? Wel het is tijd om die gegevens te gebruiken!

- Rood -- 3
- Groen -- 6
- Oranje -- 5

Indien je zou spelen op hard, dan neemt het spel de kleuren weg en moet je het onthouden aan de hand van het silhouet. Moest je op deze moeilijkheidsgraad spelen hier zijn de silhouetten:

 _ \| / _
 < _ () _ > --> Rood --> 3
 |

 _ \| / _
 < _ () _ > --> Groen --> 6

staan. Ja, er staan er 4 maar we hebben er maar drie nodig.

2. Nu hebben we iets om de stoffen in te mixen. Kijk nu eens naar de waarden en gelijkheden om de muur. (zie ASCII kaart voor locatie)

```
.----- .-----
|          | |          | |
|  =====  | |  =====  |
|  gelijkheden  | |  Waarden  |
|  =====  | |  =====  |
|  1 + 3 = 4  | |  Water = 1  |
|  4 + 6 = 10 | |  Rood = 3   |
|  1 + 6 = 7  | |  Paars = 4  |
|  10 + 7 = 17 | |  Geel = 6  |
|  17 + 3 = 20 | |  '-----' |
|  '-----'  | |  |           |
|  '-----'  | |  |           |
```

Met deze instructies zou je de puzzel zelfs al kunnen oplossen C: ! Maar ik zal het nog eens uitschrijven.

3. Vul een van de flesjes met water. Vul dan een ander flesje met UMB No.3. Combineer deze twee nu om NP-004 te krijgen.
4. Neem wat Yellow-6 in een leeg flesje en combineer dat met de NP-004. Nu heb je UMB No.10.
5. Verzamel nog wat water in een leeg flesje en ook in nog een ander flesje wat Yellow-6. Combineer die twee om UMB No.7 te bekomen.
6. Combineer nu de UMB No.10 en de UMB N0.7 om VP-017 te bekomen.
7. Neem wat UMB No.3 in een leeg flesje en combineer die met de VP-017. Tah-Dah!! J-Volt.

Nu hebben we J-Volt, wat nu? Simpel we moeten het over de wortels van Plant 42 gieten. Waar zijn die? Volg deze aanwijzingen.

- 1) Ga de Chemical lab uit.
- 2) Ga de Gallery uit, terug naar de Inner Hallway.
- 3) Ga naar rechts (Jill's standpunt) en door de deur terug naar Room 002.
- 4) Loop naar de achterkant van de kamer en klim de ladder af.
- 5) Volg de gang tot je de deur tegenkomt. Ga er door.
- 6) Klim de ladder af en volg de gang. Ga door de deur.
- 7) Ga door de enkele deur naast je
- 8) Volg de gang en klim de ladder op. Ga door de deur bovenaan.
- 9) Ga links, volg het pad een beetje en ga door de deur.

Guard Room

Aha! Hier zijn de wortels! Loop naar de wortels toe (wees gerust ze bijten niet C;) en gebruik de J-Volt. De wortels zullen nu weg krimpen. Smijt de flesjes maar weg als ze je het vragen. Ga nu terug naar de Gallery.

Gallery

Loop vooruit en rond de tafel. Ga door de deur naar Room 003.

Room 003

Ga door de deur dat je ontdekt had...

Lair of Plant 42

Baas 5 - Plant 42

Nu afhankelijk van de keuze die je gemaakt hebt moet je Plant 42 op 1 van de 2 manieren aanpakken:

BRING IT ON! I'LL KILL YOU WITH MY WEAPONS! J-VOLT IS FOR WUSSES! :

De sleutel is hier om onmiddellijk naar boven te lopen met de trap links van je en als de kern opent enkel dan te schieten.

Je kan tijdens het gevecht op de trap komen staan als schuilplaats (het midden van de trap). Je moet tijdens het gevecht aandachtig luisteren, want je hoort als de kern opent. Als je dit hoort, moet je zo snel mogelijk naar boven lopen en zo lopen dat je Plant 42 in het zicht hebt. Schiet nu met je Self Defense Gun op de geopende kern. Dit schot zal immens veel schade doen. Soms laat dit schot het filmpje al spelen waar Plant 42 al stukken verliest, weet niet goed waarom. Loop nu terug naar je veilig plekje, probeer niet om er nog een schot tussen te krijgen! Meestal is je schot onderweg en verspil je nutteloos ammo! Equip nu je Grenade Launcher met Incendary Shells (of magnum als je geen incendary shells meer hebt.) Eens je de kern hoort opengaan, moet je weer als een bezetene naar de plek lopen waar je Plant 42 in het zicht hebt. Leg nu aan met je Grenade Launcher en mik goed! Dit is moeilijk omdat de granaat in een boog vliegt. Dus als je niet goed mikt resulteert dit in een misser en verspeel je nutteloos ammo. Als je denkt dat je er naast gaat schieten en je geen ammo wilt verspillen kun je in de plaats je Magnum gebruiken. De shotgun is ook handig als je die had meegenomen in de plaats van je Grenade Launcher. 2 à 3 granaten of Magnum Schoten zou hem moeten afmaken.

Nota 1: Pas op voor de lianen, soms slaan die als je bovenaan staat van het balkon af en terug naar de benedenverdieping.

Nota 2: Wanneer de kern geopend is wordt de plant ook aggresiever. Hij zal nu ook giftige pollen strooien.

Nota 3: Kijk uit voor die kleine "knopjes" op de muren, die strooien soms ook pollen.

J-VOLTING, FOR ME THE EASY WAY ! :

Er zal een filmpje spelen waarin Plant 42 doodgaat, maar niet voor dat hij Jill optilt. Barry Loopt binnen, wordt ook opgetild, maar barbequed de plant snel.

Als je boven staat moet je nu naar beneden lopen. Loop eens beneden naar de open haard en neem de Mansion Key op. Examine de achterkant, de key wordt nu de Helmet Key.

Inderdaad, we zijn helemaal naar hier gelopen voor een stomme Mansion Key! Och ja, wat ga je er aan doen? Niets natuurlijk! Loop nu via de dubbele deur terug de Gallery in.

Gallery

Loop vooruit en door de deur de Inner Hallway in.

Inner Hallway

Loop naar links (Jills standpunt) waar een filmpje zal spelen. Loop na het filmpje en plet de bijen bij het buitengaan :D

Front hallway

Loop vooruit, je moet niet meer over de kisten omdat Plant 42 je toch niet meer gaat vastgrijpen C: ! Loop links en ga de Residential Storage binnen.

Residential Storage

Als je wil, kan je nu eens saven. Loop nu naar de item box en vertrek met dit:

- Slot 1: Assault Shotgun
- Slot 2: Shotgun Shells
- Slot 3: Helmet Key
- Slot 4: (leeg)
- Slot 5: (leeg)
- Slot 6: (leeg)
- Slot 7: (leeg)
- Slot 8: (leeg)

Front Hallway

Loop naar links (Jills standpunt) en neem een Blue Herb, de kans bestaat dat je gaat gebeten worden en in het huis staan geen Blue Herbs. Ga naar buiten door de voordeur.

=====

I I I . T e r u g n a a r ' T H E S P E N C E R M A N S I O N '

=====

Brick Corridor

Volg dit pad helemaal naar het einde en ga door de poort.

Waterfall Courtyard

Wel, wel! Er staan nu hier je wat Cerberus op te wachten. Er ligt een recht voor je maar springt pas recht als je er voorbijloopt. Loop dus snel rechtdoor en naar de lift. Loop in de lift en ga naar boven. (druk op A)

Storage Pool

Volg het pad, pas op voor de slangen en klim de ladder af. Als je gebeten bent moet je eens kijken naar je status. Als je gepoisoned bent kun je je Blue Herb gebruiken (anders gebruik je het ook maar). Volg het pad, klim de ladder op en ga door de poort.

Pillar Courtyard

Ga de trappen af en loop vooruit. Ga door de houten deur in de alkoof.

Het volgende deel van het huis komt in de volgende Update.

/ _) () () (,) () / _)
((_) _ () \) (\ _ \
\ _) () () \) () (_ /

_ ,) (_) (_ \ (_) () (_) () (_ \
) \) _))))) _) () _) (_)))
(_) \ _) (_) (_ / () () (_) (_) (_ /

Zoals gezegd boven komt dit deel binnenkort. Dit deel zal niet door mij
maar door Nemesis geschreven worden.

=====
IV. Wapens

=====
Survival Knife
=====

Dit is in mijn mening het meest nutteloze wapen in RE. In mijn hele spel heb ik het geen enkele keer gebruikt! Trouwens je doet er immens weinig schade mee en het duurt een eeuwigheid voor een vijand neergaat.

Slaagsnelheid: Héél traag

Kracht: Héél laag

Waar gevonden?

Zowel Chris als Jill hebben dit wapen van in het begin van het spel. Hoewel als je de Rocket Launcher hebt verdiend, wordt dit wapen vervangen door de Rocket Launcher. Je vindt de Survival Knife dan terug in de Item Box. Je vindt nog een extra Survival Knife in de Catacomben in de kamer met de gigantische spin.

=====
Handgun
=====

Waarschijnlijk het tweede meest gebruikte wapen in het spel, naast de

Shotgun. Ik gebruikte de Shotgun nog ietsje meer. Al bij al, een goed all-round wapen. Je vindt genoeg extra ammo

Schietsnelheid: Gemiddeld
Kracht: Gemiddeld
Soort Ammo: Handgun Magazines
Capaciteit: 15 Kogels

Waar gevonden?

Jill begint het spel met dit in haar inventory. Chris krijgt dit kort na het begin van het spel, blijkbaar achtergelaten wanneer zijn teamgenoten verdwijnen.

=====

Shotgun

=====

Een ENORME upgrade qua kracht tegenover de Handgun. Je vindt helaas niet enorm veel ammo voor dit wapen, dus gebruik dit enkel op vijanden die niet echt snel dood willen. De verspreiding van de hagel is een extra bonus voor dit wapen.

Schietsnelheid: Traag
Kracht: Hoog
Soort Ammo: Shotgun Shells
Capaciteit: 6 Shells

Waar gevonden ?

Jill en Chris vinden dit wapen op dezelfde plaats op de oosterse kant van het huis. Als je het wapen neemt gaan er twee haken omhoog, waardoor het plafond naar beneden komt in de nabijgelegen kamer. Als je Jill bent kun je gewoon eerst de verste deur controleren en dan de deur naar de kamer waar de shotgun in lag om Barry je te laten redden. Maar als Chris moet je eerst de Broken Shotgun op de haken leggen zodat het plafond niet naar beneden komt?

=====

Assault Shotgun

=====

Laat de Shotgun 10 shells kunnen houden, laat het sneller vuren en maak het cooler en je krijgt de Assault Shotgun! Voor de rest is dit wapen het zelfde als de gewone shotgun.

Schietsnelheid: Gemiddeld
Kracht: Hoog
Soort Ammo: Shotgun Shells
Capaciteit: 10 Shells

Waar gevonden ?

Chris en Jill krijgen dit wapen elk op een andere plaats, maar je moet bij beiden eerst Richard redden met het Serum. Jill krijgt het tijdens het gevecht met Yawn op de Attic van Richard. Chris krijgt het in de Shark

Enclosure ook van Richard.

=====

Magnum Revolver

=====

Dit wapen is immens krachtig en héél handig... tegen bazen! Doordat de ammo schaars is en doordat het zo traag vuurt is dit wapen beter om te houden voor bazen.

Schietsnelheid: Héél traag

Kracht: Héél Hoog

Soort Ammo: Magnum Rounds

Capaciteit: 6 Rounds

Waar gevonden ?

Eerst moet je de Wind Crest uit het "Specimen Lab" in de oostkant van het huis halen. Dan op weg naar de Cabin vind je een Forest Graveyard. Hier moet je de Wind Crest op het rechtse graf plaatsen en dan de drie crests dat je vind in de andere grafsteen plaatsen.

=====

Grenade Launcher

=====

Als de job om serieuze vuurkracht vraagt, dan is dit het wapen dat je nodig hebt! Als 1 schot ze niet dood, dan verlamd het hun toch een beetje om je wat ademruimte te krijgen. Gebruik dit wapen op de bazen en de vijanden die gewoon niet dood willen.

Schietsnelheid: Gemiddeld

Kracht: Hoog

Soort Ammo: er zijn drie soorten, ik zal ze voor soort uitleggen:

- Grenade Shells (grijs): Zijn de standaard shells, ze hebben goede kracht en verlamd de vijanden tamelijk goed.

- Incendary Shells (rood): Zijn sterker dan de Grenade Shells en hebben een extra bonus: het zijn ontvlambare granaten. Deze granaten hebben dus de mogelijkheid om dingen in brand te steken. Als je hiermee een zombie dood, zal je direct ook zijn lichaam verbranden, dus ook er voor zorgen dat hij niet meer kan muteren in een Crimson Head.

- Acid Shells (groen): Even krachtig of een beetje krachtiger dan Incendary Shells. Deze granaten zijn gevuld met brandend zuur, dus als je een vijand hiermee raakt, blijft het zuur nog even branden op het lichaam van de vijand.

Capaciteit: Oneindig

Waar gevonden ?

Enkel Jill vind dit wapen, op het balkon op de tweede verdieping, de "Garden Balcony" waarvoor je de Armor Key nodig hebt om te bereiken. Dit wapen ligt bij het lijk van Forest.

=====

Self Defense Gun

=====

Dit is een .22 Magnum revolver. Dit is een zeer krachtig wapen, maar er is maar één kogel ervan dus gebruik het wijs. Ik stel voor op de Plant 42 of op de Tyrant.

Schietsnelheid: Gemiddeld

Kracht: Héél Sterk

Soort Ammo: GEEN

Capaciteit: 1 Round

Waar gevonden ?

In de Residence, Room 001 (de kamer waar die man zich heeft opgehangen). Je vindt dit wapen op het bureau naast het bed.

=====

Dagger

=====

Dit is het slapste verdedigingswapen. Als de vijand je vastgrijpt, kun je dit wapen gebruiken om los te geraken zonder schade te krijgen. Dit wapen wordt in het hoofd van de vijand gestoken.

Kracht: Gemiddeld

=====

Stun Gun

=====

Héél sterk verdedigingswapen en enkel Jill kan dit wapen gebruiken. Als een Zombie je vastgrijpt zal Jill hun een "schokje" geven waardoor de Zombie verlamd wordt en (meestal) doodt in één schot. Je moet Battery Packs vinden om dit wapen te gebruiken.

Kracht Héél hoog.

=====

V. Vijanden

=====

1 - Zombie

Dit is de standaard vijand van het spel. Dit is een mens dat door het virus besmet is geraakt. Zijn vel hangt rottend aan zijn lijf en heeft een verschrikkelijk honger naar bloed! Deze kunnen wel een heleboel kogels verdragen voor ze eindelijk neergaan!

2 - Crimson Head

Ook wel V-ACT genoemd, deze vijanden zijn verschrikkelijk. Dit is de gemuteerde versie van de 'dode' Zombies. Ze hebben een rode huid, GIGANTISCHE klauwen en lopen maar ietsjes trager als jij! Probeer zo weinig mogelijk zombies toe te staan te muteren. Maar moest het zo zijn dat je er tegen moet vechten, gebruik dan je Shotgun.

3 - Crow

Dit zijn doodgewone kraaien die je aanvallen. Ze proberen je te doden door op je hoofd met die bek van hun te pikken. Ze zijn meer vervelend dan gevaarlijk.

4 - Giant Bee

Zoals de Crows, zijn deze meer vervelend dan gevaarlijk. Niet veel speciaals. Oh ja, toch wel! Als ze je genoeg steken loop je de kans om vergiftigd te worden.

5 - Cerberus

Dit is een Dobermann die geïnfecteerd is met het virus. Zoals bij elke Zombie hangt het rottend vlees aan zijn lijf. Dit zijn geen vijanden waarvoor je angst zou moeten hebben, hun aanvallen doen namelijk weinig schade.

6 - Viper

Dit zijn doodgewone pythons. Ze bewegen tamelijk snel over land en over water. Negeer ze gewoon, tenzij je vergiftiging wil op lopen.

7 - Neptune

Een grote, gemuteerde Witte Haai! Blijf niet staan, tenzij je haaienvoer wilt worden. Probeer niet op hun te schieten, je krijgt je wraak wel als je het water laat weglopen.

=====

VI. FAQ

=====

Deze plaats is gereserveerd voor de vragen van de lezers van deze walktrough.

=====

VII. Geheimen en Easter Eggs

=====

Komt Binnenkort...

=====

VIII. Copyright

=====

Dit document is Copyright 2002 N_freak.

Je mag dit document niet stelen, verkopen, namaken, kopiëren. Je mag dit document enkel gebruiken voor privé gebruik. Je moet mij ook vragen als je deze walktrough voor één of de andere reden op je web site wilt zetten.

Contacteer me op N_freak128@Hotmail.com

Deze Walktrough is enkel legaal aanwezig op deze site:

- GameFaqs |<http://www.gamefaqs.com>|

=====

IX. Credits

- =====
- Mayonnaise: Voor de namen van de kamers.
 - CjayC: Voor het posten van deze walktrough.
 - Capcom: Voor het naar de GameCube brengen van deze schitterende reeks.
 - Nintendo: Voor het maken van de beste console van het moment.
 - Ik: Voor het schrijven van deze gids.
 - jij: Voor het lezen van deze gids.
- =====

X. Updates

- =====
- 25/09/2002 21:56: Versie 0.1:
Eerste versie. Nog niet echt veel geschreven, maar ik zend deze toch al maar op. Kwestie van eerste zijn met een Nederlandstalige Walktrough voor dit spel. Dus zoals ik al zei: er staat nog niet veel in, maar verwacht maar genoeg updates.
 - 17/10/2002 19:10: Versie 0.2
Tweede versie. Direct een heel groot stuk van de walktrough voor Jill geschreven. De wapens zijn ook geupdated. Dat is alles voor nu.
Ook ander nieuws : binnenkort krijg ik hulp! Hayabusa en Nemesis helpen mij binnenkort! Hayabusa gaat de wapens doen en Nemesis de walktrough voor Chris!!Ik dank ze beide voor hun hulp.
 - 08/02/2003 17:41 Versie 0.3
Derde versie. Een derde deel van de walktrough voor Jill staat er in. De wapens en de vijanden ook geupdated. Aangezien ik niets hoor van Nemesis of Hayabusa ben ik aan het denken voor de walktrough voor Chris en de wapens zelf te schrijven, dus Hayabusa of Nemesis, als je wilt dat jullie werk erin komt te staan zou ik me haasten...
- =====

XI. Ending Now...

=====

Zover mijn Walktrough voor dit magnifieke spel. Je mag binnenkort nog veel

meer verwachten maar tot dan moet je het maar met dit doen.

Contacteer mij op: N_freak128@Hotmail.com

Game On Forever !!!!!!!!!!!!!!!

N_freak

-----~Einde van document~-----

This document is copyright N_freak64 and hosted by VGM with permission.