

# Resident Evil Zero FAQ/Walkthrough (Dutch)

by Tyrasibion

Updated to v1.75 on Jul 7, 2004

Resident Evil Zero FAQ/Walkthrough (Dutch)

```

_ _ | _ _ | _ _ | _ _ | _ _ | _ _ | _ _ | _ _ | _ _ | _ _ |
| ,_||_|/_||_||_||_||_||_|_||_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
| \_||_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

```

```

_ _ _ _
|_|_|_|
|_|_|_|
|_|_|_|
|_|_|_|
|_|_|_|
|_|_|_|
|_|_|_|
|_|_|_|
|_|_|_|
|_|_|_|
|_|_|_|
|_|_|_|
|_|_|_|
|_|_|_|
|_|_|_|
|_|_|_|

```

~~~~~  
Geschreven Door: Robin Stafleu "Tyrasibion"

E-Mail: [tyrasibion@gmail.com](mailto:tyrasibion@gmail.com)

Datum Gemaakt: 1 Mei 2003

Datum Laatste Gewijzigd: 7 Juli 2004

Versie: 1.75  
~~~~~

Welkom bij deze Resident Evil Zero Nederlandstalige Walkthrough!  
Dit is de eerste FAQ die ik ook gemaakt heb, en dus heb ik nog veel te leren. Het kan dus ook zijn dat er wat dingen zijn die waarschijnlijk beter hadden gekunt, of dat bepaalde dingen beter weg gelaten hadden kunnen worden. Ik heb er m'n best op gedaan en ik ben er zeer trots op. Ik hoop dat jullie er veel van leren en dat het jullie helpt om verder te komen in het beste Resident Evil spel dat momenteel op de markt is, natuurlijk voor Nintendo GameCube!

-----  
Hoofdstukken:

1. Introductie
  2. Verhaal
  3. Besturing
  4. Pauze Scherm
  5. Karakters
  6. Walkthrough
  7. Vijanden
  8. Eindbazen
  9. Spel Modes
  10. Gezondheid Items + Chemicaliën
  11. Wapen Lijst
  12. Leech Hunter
  13. Vaak Gestelde Vragen (Frequently Asked Questions - FAQ)
  14. Iets Over De Auteur
  15. Copyright
-

=====  
1. INTRODUCTIE  
=====

Resident Evil Zero is een 'Survival Horror' (Overlevings Horror), dat eigenlijk gepland was voor de Nintendo 64. Maar het spel werd stop gezet in het jaar 2000. Capcom besloot toch het spel uit te brengen, maar dan op de nieuwe Nintendo 'GameCube', wat nu dus ook gebeurd is. Dit werd ons duidelijk gemaakt in September 2002, toen de directeur van alle Resident Evil spellen, Shinji Mikami, dat ons vertelde. Het spel zou exclusief voor GameCube verschijnen, en niet voor een andere console, wat dus ook niet gebeurd is. Dus als je dit spel wilt spelen zul je toch echt een GameCube moeten aanschaffen. De originele naam van dit spel is 'Biohazard Zero'. Dit is een Japanse naam die gebruikt wordt voor de Japanse versie van het spel. De PAL Versie, die wij in Nederland en in de rest van Europa gebruiken, heet Resident Evil Zero. Veel plezier met het lezen van deze Walkthrough/FAQ!

=====  
2. VERHAAL  
=====

Het verhaal speelt zich af voor het originele Resident Evil spel. Waarvan nu een 'REmake' is gemaakt voor de GameCube. Dat spel speelt zich af op 24 Juli 1998. Resident Evil Zero speelt zich één dag voor dat spel af: 23 Juli 1998. Het begint allemaal in een trein. De trein van Umbrella. Hier zitten werknemers in van Umbrella, niets wetend van wat er komen gaat.

Umbrella is een bedrijf dat zorgt voor alle huishoudelijke producten in de wereld. Het is een mega groot bedrijf. 90% van elk huishouden van over de hele wereld bezitten spullen van Umbrella. Zelfs alle werknemers weten nog niet eens wat er allemaal gaande speelt in dat bedrijf. Sommige werknemers zijn in het geheim bezig met een bepaald virus te creëren om mensen veel sterker te maken, om te gebruiken in het leger. Helaas liep het virus uit de hand en werden de mensen die er mee geïnfecteerd waren gedood door het virus. Ze werden Zombies. De naam van het dodelijke virus: 'T-Virus'. De T staat voor 'Tyrant', het krachtigste wezen dat gemaakt kon worden met het T-Virus. De gene die het T-Virus gemaakt heeft, William Birkin, probeerde er voor te zorgen dat het T-Virus niet verder 'uitlekt' en nog meer mensen en andere levende wezens tot Zombies maakt. Maar je hebt altijd van die mensen die dat juist wel willen. Of ja, mensen...?

De laatste tijd werden er in Raccoon City, een westerse stad in Amerika, bizarre moorden geconstateerd. Om uit te zoeken wat er gaande was, had de politie van Raccoon City 'S.T.A.R.S.' erbij geroepen. S.T.A.R.S. staat voor 'Special Tactics And Rescue Service'. S.T.A.R.S. bestaat uit twee teams: Bravo Team en Alpha Team. Bravo Team werd gestuurd om de moorden te onderzoeken, maar toen ze richting Raccoon City vlogen in hun helikopter, kregen ze motor problemen en moesten ze een noodlanding maken. Ze landde in Raccoon Forest, een bos dichtbij Raccoon City. Toen ze er landde zagen ze een MP wagen die over de kop was geslagen, onder de wagen lagen allemaal doden politie mannen. Vlakbij de wagen lag een koffer. Rebecca Chambers, de jongste en het nieuwste lid van S.T.A.R.S. Bravo Team, pakte het koffertje op en maakte het open.

Er bleek een formulier in te zitten over een gevangene die 23 mensen gedood bleek te hebben. Zijn naam was Billy Coen en hij was 26 jaar. Bravo Team dacht nu de oorzaak te hebben gevonden voor alle moorden die er gebeurde de laatste tijd, maar helaas zaten ze er naast...

Het team splitste op, en iedereen ging voor zichzelf zoeken naar deze gevangene. Rebecca stuitte op een stilstaande trein... DE trein...? Toen Rebecca de trein binnen ging zag ze iets wat ze liever niet had willen zien. In plaats van Billy Coen te hebben gevonden, vond ze iets was nog dodelijker en gevaarlijker is: Zombies! Zo begint het avontuur om te overleven en het kwaad te doden.

-----  
Lees verder om er achter te komen hoe het virus in de 'Train' en het 'Training Facility' is gekomen, ook kom je dan te weten wie die zingende man is in het begin filmpje.  
PAS OP: Dit zal het verhaallijn voor je verpesten! Als je het nog niet wilt weten en er liever achter komt door het spel te spelen, moet je dit stuk tekst over slaan en naar het volgende hoofdstuk gaan!  
-----

De zingende man in het begin filmpje heet James Marcus. Hij was de eerste generale directeur van Umbrella. En eigenlijk is hij ook een Zombie, maar een iets andere soort. Hij heeft het T-Virus in zijn lichaam. Hij was gespecialiseerd in 'Leeches', een vreemd soort sluimerige insecten soort. Ze lijken op grote naakt slakken. Deze Leeches zijn geïnfecteerd met het "Progenitor Virus", dit is het 'moeder virus' van het T-Virus. Toen hij op een gewone werkdag in 1988 bezig was met het inspecteren van zijn Leeches, werd hij door Albert Wesker en William Birkin doodgeschoten. William Birkin is een van de mensen die het T-Virus heeft gecreëerd. En Albert Wesker in de baas van het S.T.A.R.S. Alpha Team, maar stiekem werkt hij voor Umbrella, samen met William Birkin. Hij is dus eigenlijk een verader (Speel Resident Evil REmake om daar meer over te weten te komen). Maar dankzij het T-Virus en zijn Leeches leeft James Marcus nu weer. Hij heeft zijn jeugdige 'look' als uiterlijk genomen. Dankzij het Progenitor Virus in zijn lichaam is hij nu in staat controle te hebben over al de Leeches. Om wraak te nemen op Umbrella omdat ze hem vermoord hebben, gebruikt hij nu zijn Leeches om het T-Virus over heel Raccoon City te verspreiden, en om te beginnen met de "Train", de "Training Facility" en de "Spencer Mansion" (Zie Resident Evil REmake). In het spel zul je nog veel te horen krijgen over deze mysterieuze man. Al vraag je je misschien af: Wie is dan die man op dat schilderij in de Training Facility? Dat is ook James Marcus, maar dit was hoe hij eruit zag voordat hij vermoord werd.

=====  
3. BESTURING  
=====

Control Stick: Het bewegen van je karakter, naar voren drukken om naar voren te lopen, naar achter drukken om achteruit te lopen, naar rechts drukken om rechtsonder te draaien, naar links drukken om linksonder te draaien. Cursor bewegen in de menu's.

A Knop: Het activeren van voorwerpen, het openen van deuren,

het afvuren van je uitgeruste wapen (Samen met de R Knop),  
het verder bladeren als je "Files" aan het lezen bent, klimmen  
op objecten.

B Knop: Het annuleren van voorwerpen, rennen (samen met de  
Control Stick).

X Knop: Het verwisselen van karakter.

Y Knop: Het openen van het pauze scherm.

Start Knop: Verwisselen tussen "Team" en "Solo".

Z Knop: Het openen van je map.

C-Stick: Het bewegen van je Partner karakter.

R Knop: Wapen afvuren (Samen met de A Knop).

L Knop: Van doel wisselen als er meer vijanden in de buurt zijn.

=====  
4.           PAUZE SCHERM  
=====

Als je het pauze scherm opent, zie je aan de rechter kant  
je Hoofd-Karakter, en aan de linker kant je Partner-Karakter.  
Hier kun je zien welke wapens of voorwerpen je karakters bij  
zich dragen en welk wapen er uitgerust is, ook kun je dit  
wijzigen. Met voorwerpen kun je bepaalde dingen doen:

- Use (Gebruik)
- Combine (Combineren)
- Examine (Bekijken)
- Leave (Achter Laten)
- Exchange (Verwisselen)

Dit kun je ook met wapens maar dan word het woordje "Use"  
vervangen met het woordje "Equip" (Wapen uitrusten).

-----  
Boven in beeld staan 5 vakken:  
Partner - Map - File - Option - Exit

Vertaalt in het Nederlands:  
Partner - Map - Bestand - Optie - Uit

Dit is wat het allemaal inhoudt:

Partner: Hier verander je de gegevens van je Partner:  
Aanval/Niet Aanvallen en Team/Alleen.

Map: Hier kun je de map bekijken.

Bestand: Hier kun je al de bestanden lezen die je tot nu  
toe gevonden hebt.

Optie: Hier kun je de opties in het spel veranderen, zoals Geluid  
en Beeld en of je Rumble (Trillen) aan wilt ja of nee.

Exit: Ga uit het pauze menu, en terug naar het spel.

-----  
Ook staat er bij de Item lijst een "Personal" (persoonlijk) vakje met een Item erin.

Billy: Lighter (Een aansteker). Je moet eerst aansteker gas vinden voordat je hem kunt gebruiken.

Rebecca: Mixing Set. Een scheikundig voorwerp om chemicaliën en kruiden te mixen.

=====  
5.           KARAKTERS  
=====

-----  
Rebecca Chambers  
-----

Rebecca is het nieuwste lid van S.T.A.R.S. Bravo Team, ze is pas 18 jaar en is gespecialiseerd in het mixen van kruiden. Ze is niet zo sterk in gevechten en raakt snel gewond. Ook kan ze geen zware voorwerpen verplaatsen.

-----  
Billy Coen  
-----

Billy is een ontsnapte gevangenen. Hij was een ex-luitenant van de Marine. Hij is 26 jaar en schuldig voor de dood van 23 mensen. Naast Rebecca is Billy het enige karakter wat je kunt besturen. Hij is heel sterk in gevechten en hij raakt niet snel gewond. Ook kan hij zware voorwerpen verplaatsen.

-----  
James Marcus  
-----

Dit is de man in de jurk die in het begin filmpje de Opera aan het zingen is. Zijn leeftijd is onbekend. Hij was de eerste generale directeur van Umbrella Corporation. Hij is verantwoordelijk voor al de Zombies in Raccoon Forest. Wil je meer over hem weten? Ik heb hierboven een groot stuk tekst over deze mysterieuze man geschreven.

-----  
Albert Wesker  
-----

Hij is de leider van S.T.A.R.S. Alpha Team. Hij is 38 jaar oud. Maar stiekem werkt hij ook aan een onderzoek over virussen samen met z'n beste vriend William Birkin van Umbrella. Speel Resident Evil REmake om meer over Wesker te weten te komen.

-----  
William Birkin  
-----

Hij is een van de personen die het T-Virus gecreëerd heeft. Hij is 36 jaar oud en hij werkt samen met Albert Wesker en is samen met hem verantwoordelijk voor de dood van

James Marcus.

-----  
Enrico Marini  
-----

Hij is de leider van S.T.A.R.S. Bravo Team. Hij is altijd stink jaloers geweest op Albert Wesker om wat die man allemaal kan. Hij is 41 jaar en word in Resident Evil REmake dood geschoten door Albert Wesker. Op deze manier komt Jill Valentine / Chris Redfield (hoofdrolspelers in Resident Evil REmake) erachter dat S.T.A.R.S. een verader heeft.

-----  
Kenneth J. Sullivan  
-----

DE man op het gebied van chemicaliën, hij is de persoon die Rebecca alles geleerd heeft over het mixen van kruiden, enz. Hij is 45 jaar en zal in REmake gedood worden door een Zombie.

-----  
Edward Dewey  
-----

Hij is samen met Kevin Dooly de piloot van S.T.A.R.S. Bravo Team, helaas is hij het eerste Bravo Team lid dat gedood zal worden in het spel. Hij is dan 26 jaar geworden.

-----  
Kevin Dooly  
-----

De piloor van S.T.A.R.S. Bravo Team. Zijn leeftijd is onbekend en hij zal dood gevonden worden in het begin filmpje van Resident Evil REmake. Dat is een zeer smakelijk stukje... Er is bijna niks over hem bekend behalve dat hij zelfs als het nacht is een zonnebril draagt, net zoals Albert Wesker (die je ook alleen zonder bril ziet in Resident Evil Code: Veronica).

-----  
Richard Aiken  
-----

Hij was de communicatie kapitein, hij is ook zeer jong: 23 jaar. Maar zal ook niet ouder worden dan 23 jaar. In Resident Evil REmake word hij door een gigantische slang of door een gemuteerde haai gedood.

-----  
Forest Speyer  
-----

Een 29 jarige voertuigen specialist, toen de helicopter van Bravo Team neergestort was, bleef hij achter om het ding te repareren. Helaas werden ze snel op de hielen gezeten door een groepje Zombie honden en moest ook hij naar de Spencer Mansion om daar te schuilen. Helaas zul je hem dood aantreffen in REmake, vlakbij de Grenade Launcher.

=====  
6. WALKTHROUGH  
=====

-----  
Legenda:

[S]: Als je dit ziet, wil zeggen dat je in die kamer je spel kunt opslaan.

[W]: Als je dit ziet, wil zeggen dat er een nieuw wapen in die kamer ligt.

[N]: Als je dit ziet, wil zeggen dat er een vijand in de kamer is die je nog nooit eerder gezien hebt.

[B]: Als je dit ziet, wil zeggen dat er een baas in die kamer is.

-----  
-----  
\*\*\*\*\*  
~ ~ D I S C O N E ~ ~  
\*\*\*\*\*  
-----

\*\*\*\*\*  
T R A I N  
\*\*\*\*\*

Passagiers Cabine 1  
Rebecca

-----  
Ga door de deur links van Rebecca.

Passagiers Cabine 2 [N]= Zombies  
Rebecca

-----  
Bekijk de Cut-Scene en schiet daarna de 3 Zombies neer.  
Ga daarna door de volgende deur.

Hal  
Rebecca  
---  
Ga door de eerste deur die je tegen komt (Kamer 202).

Kamer 202  
Rebecca

-----  
Pak het bestand op wat er ligt, en ook de Handgun munitie en de First-Aid Spray (Eerste Hulp Spray). Bekijk oven de jas die naast de deur hangt, daarin zit een geheime Ink Ribbon (Inkt Lint) die er in zit. Soms moet je de jas twee keer bekijken voordat je hem vindt. Ga hierna de deur weer uit.

Hal  
Rebecca  
---  
Ga door de deur naast die waar je net in ging.

Kamer 201 [S]  
Rebecca

-----  
Pak de Ink Ribbon op die er ligt. Pak ook het bestand op wat er ligt en de Handgun munitie, de Herb (kruide) kun je nog even laten liggen voor als je hem nodig hebt. Al ben je al geraakt, kun je hem gebruiken. Sla je spel op als je wilt en ga uit de kamer als je klaar bent.

Hal [N]= Zombie Honden

Rebecca

-----

Loop helemaal door naar achter tot je niet verder kunt dankzij een gesloten deur. Bekijk het lichaam waar daar op de grond ligt en pak de sleutel. Bekijk nu even de In-Game Scene als je wilt. Je ontmoet nu Billy en ziet dat Edward zwaar gewond is geraakt door twee Zombie honden, schiet deze honden dood en examine (bekijk) de sleutel zodat hij 'Dining Room Key' (Eetkamer Sleutel) komt te heten. Bekijk ook nog even Edward voor wat Handgun munitie en ga helemaal terug naar de kamer waarin je het spel begon.

Passagiers Cabine 1

Rebecca

-----

Bekijk de In-Game Scene over Billy Coen en ga door de volgende deur. Gooi de sleutel weg, je hebt hem niet meer nodig.

Eet Hal

Rebecca

-----

Bekijk de In-Game Scene en pak daarna het bestand op wat op het tafeltje ligt. Ga daarna de trap op.

Eet Kamer [N]= Leech Zombie

Rebecca

-----

Pak de Handgun munitie op die er ligt en loop een stukje verder de kamer in. Bekijk de Cut-Scene en loop terug richting de trap. Vecht absoluut niet tegen deze vijand, dat is toch alleen maar munitie verspilling! Als je terug bent bij de trap, bekijk de Cut-Scene. Hierna zal Billy je Partner worden en kun je hem ook besturen. Geef Billy al je Ink Ribbons. Druk nu op START om alleen op pad te gaan en loop met Rebecca naar het achterste van deze kamer en klik bij de raam op A, klim de trap op.

Trein Dak

Rebecca

-----

Loop helemaal door naar het einde en druk op A bij de kabels, kies ja en bekijk de Cut-Scene, je ziet nu een deur ergens in de Trein open gaan.

Boven Keuken

Rebecca

-----

Zoals je zult zien kun je niet door de deur heen omdat de klink vast zit. Pak de sleutel op en examine die totdat hij 'Conductors Key' heet, de sleutel ligt op de plank naast de deur en doe de sleutel daarna in de lift. Kies ja om hem naar beneden te sturen. Switch nu naar Billy.

Eet Kamer

Billy

-----

Ga via de trap weer naar beneden.

Eet Hal

Billy

-----

Ga nu door de deur die eerst gesloten was, dit is de deur die



Rebecca opende toen ze de kabels weer aan elkaar maakten.

Beneden Keuken

Billy

-----

Loop naar rechts het kleine halletje in, en druk op A aan het eind.  
Het is een lift die in verbinding staat met de lift bij Rebecca.  
Pak de sleutel die Rebecca erin heeft gedaan en ga helemaal terug naar Hal waar je Edward vond en Billy voor het eerst hebt ontmoet. Je zult op de weg daar heen misschien wat Zombies tegen komen, maar die moet je gewoon dood schieten.

Hal

Billy

-----

Ga nu de derde deur in die je tegen komt, en gebruik de Conductors Key om de deur te openen.

Conductors Kamer

Billy

-----

Kijk in de kast en pak de Briefcase (Koffer) op die er in zit, pak ook het bestand op wat op de grond ligt. Druk op de schakelaar naast de deur die een luik laat openen. Klim de trap op die eruit komt.

Trein Bar

Billy

-----

Loop een eindje verder en bekijk de Cut-Scene, ben maar niet bang er gebeurd nog niks. Loop helemaal door tot het einde en ga de deur door.

Passagiers Cabine 3

Billy

-----

Pak de Ice Pick (IJs Priem) op die op het karretje ligt en loop helemaal door tot de volgende deur.

Kamer 101 [W]= Hunting Gun

Billy

-----

Pak de Hunting Gun (Jachtgeweer) die in die kamer ligt en de Shotgun munitie.

Zorg dat je dit nu bij hebt:

Handgun

Handgun Ammo

Hunting Gun

Shotgun Ammo

Ice Pick

Laat de Koffer die je bij hebt even achter in deze kamer en ga deze kamer weer uit.

Passagiers Cabine 3

Billy

-----

Ga terug naar de Trein Bar en zorg dat je voorbereid bent op

een baas gevecht.

Trein Bar [B]= Scorpion King

Billy

-----

De eerste baas in het spel. De Scorpion King (Schorpioen Koning) (Zie hoofdstuk 8: Eindbazen om meer te weten te komen over deze baas) Gebruik je Hunting Gun om met hem af te rekenen. En ga daarna terug naar Kamer 101 om je koffer weer op te halen.

Kamer 101

Billy

-----

Laat je Hunting Gun en je Shotgun Ammo hier weer achter en neem je koffer mee. Ga nu weer terug naar de Trein Bar.

Trein Bar

Billy

-----

Pak de Panel Opener. Ga nu helemaal terug naar de Beneden Keuken.

Beneden Keuken

Billy

-----

Doe nu de Ice Pick in de lift en druk op A om hem naar boven te sturen. Switch naar Rebecca.

Boven Keuken

Rebecca

-----

Bekijk de lift en pak de Ice Pick die Billy erin heeft gedaan, gebruik deze om de deur te openen en ga er door heen. Schiet de twee brandende Zombies neer en ga via de trap naar beneden.

Eet Hal

Rebecca

-----

Ga door de deur naar de Beneden Keuken.

Beneden Keuken

-----

Voeg je weer samen met Billy en laat Billy met de Panel Opener het luik openen naast de gesloten deur. En ga er door heen.

Opslag Ruimte

-----

Dood de twee Zombie Honden die uit de kooien zijn ontsnapt en pak de Gold Ring (Gouden Ring) op en Combine (Combineer) deze met de Koffer. En ga door de deur.

Hookshot Kamer

-----

Dit is het achterste kamertje van de Trein. Druk op START en laat Billy bij de knipperende schakelaar staan en Rebecca bij de Hookshot. Druk nu op A als je Billy bent en druk meteen op X om naar Rebecca te wisselen. Druk nu snel op A om de Hookshot te pakken. Druk nogmaals op START om weer als team samen te werken. Ga nu naar Passagiers Cabine 2.

## Passagiers Cabine 2

-----

Geef Billy de Hookshot, zorg dat je in ieder geval nog ruimte hebt voor één item. Gebruik de Hookshot bij de raam die je meteen aan de rechter kant ziet als je de cabine binnen komt. Kies ja om naar het dak te gaan.

## Trein Dak 2

Billy

-----

Loop door tot je een gat ziet en druk op A, kies ja om er door heen te gaan.

## Kamer 102

Billy

-----

Schiet de Zombie neer en pak de Handgun munitie en de Jewelry Box (Sieraden Doosje) en examine die. Er komt een Silver Ring uit (Zilveren Ring), combineer die met de Koffer en examine ook de Koffer nu. Er komt een Blue Keycard (Blauw Pasje) uit. Loop naar de deur en druk op A, bekijk de Cut-Scene en ga door de deur.

## Passagiers Cabine 3

Billy

-----

Negeer de Leeches en ga naar rechtsaf (voor Billy linksaf) de trap af.

## Passagiers Cabine 2

-----

Druk op START om Rebecca weer mee te nemen en loop helemaal weer naar de Hal, waar Edward ligt.

## Hal

---

Je kunt ook nog even naar Kamer 201 gaan om je spel te saven. Maar loop helemaal door tot de deur die eerste gesloten was, gebruik nu de Blue Keycard om de deur te openen en bekijk de Cut-Scene. Ga er daarna doorheen.

## Buiten Hal

-----

Loop helemaal door tot de volgende deur en ga er door heen. Negeer de lijken die er liggen.

## Controle Kamer

-----

Bekijk de In-Game Scene en kies daarna om Rebecca daar achter te laten. Pak de Magnetic Card (Magnetische Kaart) en de twee Herbs. Laat Rebecca ze nog even samen combineren en ga daarna met Billy helemaal terug naar de Hookshot Kamer. Je zult onderweg heel veel vijanden tegen komen, daarom heb je nu ook die Herbs bij. Schiet ze allemaal neer en loop door tot je helemaal achter in de Trein bent.

## Hookshot Kamer

Billy

-----

Gebruik de Magnetic Card op het 'computertje' tegen de muur.

Je moet nu een puzzel oplossen.

Je krijgt 9 nummers (1 t/m 9), met deze nummers moet je het getal 36 krijgen, je mag de nummers zo vaak gebruiken als je wil maar het moet in 10 keer drukken precies op 36 eindigen.

Voorbeeld:

$$9 + 4 + 4 + 4 + 4 + 2 + 2 + 1 + 3 + 3 = 36$$

Als dit gelukt is moet je bij Billy het zelfde doen maar dan met het nummer 81.

Voorbeeld:

$$9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 2 + 7 = 81$$

Als dit je gelukt is kun je een mooie Cut-Scene bekijken en jezelf feliciteren omdat je zonet de Trein al helemaal hebt uitgespeeld!

```
*****  
T R A I N I N G   F A C I L I T Y  
*****
```

Tunnel

-----

Schiet de brandende Zombies neer, die nu opstaan.  
En loop richting de deur aan de rechterkant, ga er door heen.

Riool

-----

Loop helemaal door het riool heen naar de andere kant en klim de ladder op.

Hal [S]

---

Bekijk de Cut-Scene, en loop de trap af waar je dan op staat. Loop naar de rechterkant van de trap, daar ligt wat munitie en Ink Ribbons, je kunt je spel opslaan als je wilt. Ga nu door de deur rechts van de Typewriter (Typemachine).

Eet Kamer

-----

Dood de Zombies in deze kamer en ga door de deur links van de deur waar je vandaan kwam.

Smalle Gang

-----

Ga door de deur rechts van de deur waar je vandaan kwam.

Opslag Kamer [W]= Shotgun

-----

Je kunt je Zombies al horen grommen, schiet ze allemaal neer en pak de Shotgun. Pak ook meteen de 'Black Statue' (Zwart Beeldje) en klim de ladder op.

Balkon

---

Dood al de Zombies in deze hal, en loop door tot het einde en ga door de deur.

Vergader Kamer [S]

-----

Loop helemaal naar de andere kant van de kamer en pak de munitie en de Ink Ribbon die bij de Typewriter ligt op, je kunt je spel opslaan als je wilt, en ga daarna door de dubbele deur de kamer uit.

Hal [S]

---

Draai naar rechts en ga de kamer in die je als eerste tegen komt. Dit is op het moment ook de enige deur die nu open is op de eerste verdieping (op de dubbele deur na). Ga door de deur.

Kraai Kamer [N]= Kraaien

-----

Je zult er zo wel achter komen waarom ik deze kamer zo genoemd heb. Pak het bestand op de tafel en loop naar het kastje naast de raam en druk op A, pak de Crank Handle. Nu vliegen er door de ramen Kraaien naar binnen, schiet ze neer en ga de kamer uit. Loop nu naar de grote deur voor het standbeeld, ga er door heen.

Vergader Kamer [S]

-----

Draai naar links en ga door de smalle deur rechts van de deur waar je vandaan kwam.

Hunter Gang

-----

(Neem de naam van deze hal niet te letterlijk, in Leech Hunter zitten in deze hal veel Hunters (Zie Hoofdstuk 7. Vijanden voor meer informatie) dus daarom heb ik deze gang zo genoemd) Schiet de Zombies neer die in deze gang zitten en loop door tot je bij de dubbele deuren komt en ga er door heen.

Studeer Kamer

-----

Pak de Map die voor je op een tafeltje ligt en draai naar rechts en pak de Ink Ribbon die op het bureau ligt. Pak nu ook de 'Microfilm A' die voor de gesloten deur ligt. Ga nu naar de linker kant van de kamer en zet Rebecca op de lift. Druk nu op START om haar stil te laten staan. Ga met Billy ernaast staan en gebruik de Crank Handle om de lift te activeren.

Klok Kamer [N]= Kakkerlakken

Rebecca

-----

De nieuwe vijanden in deze kamer: Twee grote Kakkerlakken, ze komen van boven en vallen naar beneden vlak voor je voeten, schrik dus niet en loop niet te snel. Schiet ze neer en pak de Handgun munitie in de kamer. Ga door de deur (Er is er maar één dus dat wordt niet moeilijk).

Fontein Balkon

Rebecca

-----

Hier zitten een paar Kraaien, schiet ze neer. Als je ondertussen een keer geraakt bent door Zombies of zo, kun je hier je gezondheid weer op peil brengen door de grote hoeveelheid Herbs in deze kamer. Als Billy gewond is kun

je er ook een paar voor hem mee nemen. Ga door de volgende deur.

Grote Machine Kamer

Rebecca

-----  
Loop de trap af en ga door de eerste deur die je daar ziet.

Kunst Kamer [W]= Grenade Launcher

Rebecca

-----  
Schiet de twee Kakkerlakken in die kamer neer en neem de Grenade Launcher (Granaat Lanceerder) mee als je nog genoeg ruimte hebt. Neem ook de White Statue mee. (Heb je niet genoeg ruimte? Laat de spullen dan maar even liggen, de grote Hal is hier vlak bij. Je kunt later even een keer terug lopen om de spullen te halen) Ga de deur weer uit.

Grote Machine Kamer

Rebecca

-----  
Ga door de deur links van Rebecca.

Hall [S]

Rebecca

-----  
Gooi hier je spullen even neer die je niet nodig hebt. En ga terug naar de Kunst Kamer als je de Grenade Launcher en de White Statue niet gepakt. Als dat niet nodig is of als je klaar bent, switch dan naar Billy.

Studeer Kamer

Billy

-----  
Billy is nog steeds in die kamer aan het wachten. Loop met hem helemaal terug naar de Hal. Pas op voor de Zombie in de Hunter Hal!

Hal [S]

---

Roep Rebecca weer met START en ga weer als team samen werken. Neem de Shotgun en de Grenade Launcher mee met flink wat munitie en sla je spel op, want jegaat tegen een baas vechten. Heb je je spel opgeslagen? Loop dan weer door de deur heen waar je met Rebecca net uitkwam.

Grote Machine Kamer [B]= Roach King

-----  
Loop de trap op en draai naar rechts, als je langs de afgrond loopt zie je ergens een kleine trapje. Druk op START om alleen Rebecca naar beneden te sturen, en laat haar naast de kooi staan. Switch nu naar Billy en loop met hem naar de machines tegenover het trapje, één daarvan moet je activeren. Druk op A en kies Ja. Bekijk even snel het filmpje en switch naar Rebecca. Laat haar de sleutel oppakken. (Examine de sleutel en hij blijkt de 'Fire Key' te heten). Bekijk de In-Game Scene.

Tweede baas in het spel: Roach King (Kakkerlak Koning), gebruik eerst je Shotgun om hem neer te schieten. (Zie hoofdstuk 8: Eindbazen om meer te weten te komen over deze baas) Deze baas is best makkelijk en de

Grenade Launcher zul je later nog veel nodig hebben.  
Als je met hem hebt afgerekend, kun je misschien wat Herbs gebruiken als je bent geraakt. Laat Rebecca haar wapen weer uitrusten en loop weer naar beneden met de trap.  
Ga weer door de deur aan het einde naar de Hal.

Hal [S]

---

Je kunt weer je spel opslaan als je wilt. Ben maar niet bang dat je niet zuinig bent op je Ink Ribbons, de eerste keer dat ik het spel speelde, was ik totaal niet zuinig en had ik er op het eind nog zo'n veertig over. Als je klaar bent loop je weer naar de deur rechts van de Typewriter, de Eet Kamer in.

Eet Kamer

-----

Loop alsmaar rechtdoor, je ziet dan een rode deur. Gebruik de Fire Key om deze te openen, en ga er doorheen.

Keuken

-----

Op een tafel in de keuken ligt de Lighter Fluid (Aansteker Gas), combineer dit met Billy's aansteker. Ga nu de keuken weer uit.

Eet Kamer

-----

Loop naar de Hal.

Hal [S]

---

Ga door de dubbele deur boven het standbeeld om weer naar de Vergader Kamer te gaan.

Vergader Kamer [S]

-----

Ga door de deur rechts van je karakters.

Hunter Gang

-----

Loop helemaal door te het einde, hier is weer zo'n rode deur. Gebruik de Fire Key om hem te openen en gooi de sleutel daarna weg. Ga door de deur.

Kantoor

-----

Dit is nou typisch zo'n kamer waar ik kippenvel van krijg, daarom zal ik je gerust stellen: In deze kamer zitten geen vijanden. Druk op START, en laat Billy over het tafeltje heen klimmen. Druk op de schakelaar bij de raam zodat het licht aan gaat. Laat Rebecca nu het tafeltje naar voren duwen. Als hij niet meer verder kan, moet Billy het tafeltje opzij duwen, totdat ie voor de openhaard staat. Klim erop en pak de Iron Needle (IJzeren Naald) die op het gewei ligt van het hert. Ga nu de kamer weer uit richting de Hal.

Hal [S]

---

Ken je die kamer nog met die grote klok? Daar moet je nu weer heen, maar deze keer kan het niet via de lift. Ga dus via de Grote Machine Kamer naar het Fontein Balkon en dan door de

deur naar de Klok Kamer.

#### Klok Kamer

-----

Gebruik de Iron Needle bij de klok, het blijkt de grote wijzer van de klok te zijn. Gebruik het bestand dat je in de Kraai Kamer vond om deze puzzel op te lossen... Geen zin in? Oké, voer dan maar 8:15 in. De kleine wijzer op de 8. De grote wijzer op de 3. Dan is het dus kwart over acht. Bekijk het filmpje over twee deuren die open gaan, en ga terug naar de Hal.

#### Hal [S]

---

Zoals je zag in het filmpje is de deur naast de Grote Machine Kamer deur open gegaan. Ga daarin.

#### Openhaard Kamer

-----

Dood de grote hoeveelheid Zombies in deze kamer en pak de Shotgun munitie op die naast de openhaard ligt en het bestand wat op de tafel ligt. Op de openhaard ligt ook 'Microfilm B', en ga deze kamer uit. Sla je spel op een neem sterke wapens mee. Weet je nog, die sterke Zombie in de Eet Kamer van de trein? Die kom je nou ook eentje tegen. En deze keer zul je hem wel moeten verslaan. Sla je spel dus op en ga op de begane grond de deur in links van de trap (Tegenover de deur naar de Eet Kamer).

#### Lange Leech Hal

-----

Loop helemaal door naar het einde van deze gang, je ziet dat hier de andere deur is die geopend is door de klok. Ga er door heen.

#### Projectie Kamer

-----

Dood de Zombie en stop de twee Microfilms in de diaprojector. Onthoud het beeld en neem de MO-Disc mee die eruit komt. Pak ook nog even de Handgun munitie. Ga nu terug naar de Lange Leech Gang.

#### Lange Leech Gang

-----

Niet schrikken! Bij de deur die naar de Hal leidt, staat nu een Leech Zombie. Knal hem met alle kracht neer en net voordat z'n benen willen exploderen ga je de zijdeur in.

#### Badkamer

-----

Loop deze kamer niet verder in! Er zit alleen maar een paar Herbs en wat munitie, als je terug wil lopen zul je weer een Leech Zombie tegen komen. Dan raak je meer gezondheid en munitie kwijt dan dat je er had gepakt. Ga deze deur dus meteen weer uit! De reden dat ik je in de kamer liet lopen, was omdat je dan niet geraakt zou worden door de ontploffende benen van de Leech Zombie die je in je Lange Leech Gang doodde.

#### Lange Leech Gang

-----



De Leech Zombie is nu weg. Ga weer door de deur naar de Hal.

Hal [S]

---

Loop weer de trap naar boven naar de Vergader Kamer.

Vergader Kamer [S]

-----

Loop alsmaar naar voren en loop het podium op. Doe de MO-Disc in de computer en wacht tot je een code krijgt, bijv: D4. Weet je nog die projectie die je kreeg op het scherm in de Projectie Kamer? Dat is een foto van deze kamer van bovenaf genomen. Die nummers die erbij zitten horen bij de monitoren op de banken. Bekijk je bestand als je bent vergeten welke monitor bij welk nummer hoort. Druk op START en laat Billy voor het eerste juiste monitor staan (Bijv: D) en laat Rebecca voor de tweede staan (Bijv: 4). Laat eerst Billy drukken en dan meteen op X om van karakter te wisselen. Druk nu ook met Rebecca. Als je het goed gedaan hebt, zullen 3 deuren die eerste geblokkeerd waren door zwaarden nu open gaan. Ga terug naar de Hal en sla je spel op als je wilt.

Hal [S]

---

Weet je nog, dat zwarte en witte beeldje? Neem die nu mee want die puzzel gaan we nu oplossen. Ga weer terug naar de Vergader Kamer.

Vergader Kamer [S]

-----

Loop naar links voor je karakters en ga door de deur die eerst geblokkeerd was door zwaarden.

Knights Gang

-----

Hier zullen wel wat Zombies zitten, schiet ze neer en loop naar de deur helemaal achterin de gang. Ga er door heen.

Slaapkamer

-----

Dood de Zombies hier en pak wat Herbs en First-Aid Sprays als je die nodig hebt. Achterin deze kamer staat ook een grote groene container, laat Rebecca wat chemicaliën hiervan in haar Mixing Set doen. Ga nu weer de deur door.

Knights Gang

-----

Ga door de dubbele deur.

Schaak Kamer

-----

Loop naar links voor je karakters en pak de Grenade Shells (Granaat Kogels) en de Ink Ribbon. Nu loop je naar het bureau en bekijk het schaakbord wat daar op staat. De bedoeling is dat het schaakbord op de vloer er net zo uit komt te zien als deze op het bureau. Zie je de Witte Koning? Duw hem richting de deur totdat je hem van links kan duwen, ga er nu links van staan en duw hem naar rechts. Duw hem nu weer richting het bureau. Het schaakbord op het bureau zal verdwijnen en er zal een boek tevoorschijn komen: "The Book Of Evil"

(Het Boek Van Het Kwaad), ook ligt er een bestand. Examine het boek van de zijkant waar je hem open kunt maken en hij gaat open. Er zit een 'Black Wing' in. Combineer die met je Black Statue en je krijgt het "Statue Of Evil". Ga nu terug naar de Hal.

Hal [S]

---

Zet nu de Statue Of Evil op het grote standbeeld en ga naar de Vergader Kamer.

Vergader Kamer [S]

-----

Ga naar links voor je karakters door je deur naar de Hunter Gang.

Hunter Gang

-----

Ga door de dubbele deur de Studeer Kamer.

Studeer Kamer

-----

Loop naar rechts van je karakters en gebruik Billy's aansteker om de kaars aan te steken. Ga door de deur die nu open gaat.

Bibliotheek

-----

Dood die smerige Zombies in deze kamer en klim op het eind een opstapje op. Loop nu door tot het einde en laat Billy de boekenkast naar rechts toe duwen. Hier achter staat een pilaar met "The Book Of Good" (Het Boek Van Het Goede) erop. Examine ook dit boek en er komt de 'Angel Wings' uit, combineer deze met de White Statue om de "Statue Of Good" te krijgen. Ga hierna terug naar de Hal.

Hal [S]

---

Plaats nu ook de Statue Of Good op het standbeeld en je ziet dat het portret van James Marcus verdwijnt. Sla je spel op en ga naar beneden.

```
*****  
F A C I L I T Y   B A S E M E N T  
*****
```

Spinnen Gang [N]= Spinnen

-----

Schiet de spinnen neer in deze gang, en loop helemaal door tot de achterste deur. Ga erdoorheen.

Facility Save Kamer [S]

-----

Pak de Ink Ribbons, Handgun munitie, het bestand op in de Kamer. Ook hangt hier een Map. Ga daarna door de deur.

Ketting Kamer

-----

Loop door tot het einde tot je een klein filmpje ziet, ga naast het ventilatie gat staan en druk op A, geef Rebecca een boost en bekijk het filmpje als je wilt.

Martel Kamer [N]= Apen

Rebecca

-----

Bekijk het filmpje als je wilt, en pak daarna het bestand op wat naast de gesloten deur ligt. Loop de andere kant op naar de machine die tegen de muur staat. Je moet hier een code invoeren om wat deuren te openen. Selecteer dadelijk Up, Up, Down, Up, Up om de code op te lossen. Bekijk het leuke filmpje als je dit eenmaal gedaan hebt. Ben bereidt om te gaan rennen!

Ketting Kamer

Billy

-----

Oké, zoals je zag in het filmpje heeft Rebecca hulp nodig. Je hebt best veel te tijd om te rennen dus je hoeft je geen zorgen te maken. Je zult dadelijk wat Apen tegen komen, schiet ze neer als je wilt, zodat je dat later niet hoeft te doen. Ga deze kamer uit.

Facility Save Kamer [S]

Billy

-----

Hier is zo'n Aap, schiet hem neer en ga door de deur.

Spinnen Gang

Billy

-----

Hier zitten geen vijanden meer. Loop helemaal terug de trap op.

Hal [S]

Billy

-----

Je bent weer terug in het Training Facility. Ga nu de deur in rechts van de trap om de Eet Kamer in te gaan.

Eet Kamer

Billy

-----

Weet je nog, die Zombie die daar op de grond lag? Die staat op, dus niet schrikken. Schiet hem neer en ga door de deur.

Smalle Gang

Billy

-----

Sla (voor Billy) linksaf het trapje af en loop helemaal door, ga daarna door de deur.

Beelden Hal

Billy

-----

Hier zitten wat Apen, schiet ze neer als je wilt en loop rechtdoor, negeer de eerste deur en ga naar rechts de achterste deur in.

Gat Kamer [S]

-----

Bekijk het filmpje (het mooiste filmpje in het spel,

wel heel zielig voor die mensen... Maar ja) Pak de Ink Ribbons en sla je spel daarna op als je wilt en ga de kamer uit.

Beelden Hal

-----

Schiet de Apen neer als je dat net niet gedaan had. Nu gaan we Billy's aansteker gebruiken. Je kunt als je wilt deze leuke puzzel zelf op lossen maar als je dat niet wilt, is hier de volgorde:

Hert  
Wolf  
Paard  
Tijger  
Slang  
Adelaar

Het hek hier rechts van verdwijnt, ga door de doorgang en neem de eerste deur rechts.

Oude Slaapkamer

-----

Loop helemaal door tot de open haard en pak de 'Unity Tablet' die er in ligt. Ga daarna de kamer weer uit.

Beelden Hal

-----

Ga naar rechts door de volgende deur.

Stapelbedden Kamer

-----

Dood de Zombies in de kamer en pak de Ink Ribbons die op het tafeltje liggen. Ook kun je de Herbs gebruiken om je beter te maken als dat nodig is. Ga hierna de kamer weer uit.

Beelden Hal

-----

Loop naar de deur waar je nog niet in geweest bent. Dat is er maar één.

Spinnen Tunnel

-----

Dood alle spinnen in deze gang en ga de eerste deur rechts in.

Waterval Kamer

-----

Dood de twee Kakkerlakken die lekker een soort genoot aan het eten zijn. Pak de 'Locker Key' (Kluis Sleutel) en ga de kamer uit.

Spinnen Tunnel

-----

Ga door de dubbele deur aan het einde van de tunnel.

Wapen Kamer [W]= Custom Handgun [N]= Hunters

-----

Loop rechtdoor de trap op, hierboven ligt heel veel munitie, pak deze en loop naar de kast toe naast het bureau, gebruik je Locker Key om deze te openen. In deze kast zit een 'Duralumin Case' (Koffer), voer de code "385" in en de Koffer

gaat open. Hierin zitten 'Handgun Parts'. Combineer deze met één van je Handgun om de 'Custom Handgun' (Verbeterde Handgun) te krijgen.

TIP: Gebruik dit op Billy's Handgun omdat deze sterker is. Druk als je daarmee klaar bent op START om alleen verder te gaan. Loop met Billy naar beneden en draai naar rechts. Loop alsmear door totdat je tegen gehouden wordt door hekken. Laat Rebecca van bovenaf op wat knopjes drukken om de hekken te openen (Welk knopje maakt niet uit, friemel maar een beetje), en loop met Billy dan door totdat je een rode knop ziet op de muur. Druk op deze en er gaan twee hekken open in de muur. Uit deze hekken komen Hunters, versla ze allebei om de 'Water Key' te krijgen. Loop nu terug naar de dubbele deur, druk voordat je er door gaat op START.

#### Spinnen Tunnel

-----  
Ren weer helemaal terug naar de Beelden Hal.

#### Beelden Hal

-----  
Loop weer helemaal de andere kant op om naar de Smalle Gang te gaan.

#### Smalle Gang

-----  
Loop het trapje op en ga de eerste deur rechts in, naar de Eet Kamer.

#### Eet Kamer

-----  
Ga weer de eerste deur rechts in om de Hal te bereiken.

#### Hal [S]

---  
Dump hier even je Unity Tablet. Je kunt je spel saven als je dat wilt. Zorg dat je nog wat ruimte hebt om meer Items mee te kunnen nemen, gooi de dingen die je niet nodig hebt even op de grond. Neem flink wat geweren mee en je Water Key. Ga nu de trap op door de deur rechts van de dubbele deuren de Grote Machine Kamer in.

#### Grote Machine Kamer

-----  
Ga meteen de eerst volgende deur in.

#### Kunst Kamer

-----  
Loop naar de blauwe deur en gebruik je Water Key om deze te openen.

#### Water Gang

-----  
Ga door de deur die je meteen aan je rechterkant ziet.

#### Camera Kamer

-----  
Draai naar links en daar is weer één van onze grote vrienden. Schiet de Leech Zombie dood en pak de 'Vise Handle' (Bankschroef Handelaar), en ga de kamer uit. Voor het geval

het je interessant lijkt om te weten: Dit is de kamer waar James Marcus zat in de Cut-Scene toen je net de Training Facility binnen kwam. Hm best creepy, hè?

#### Water Gang

-----

En hier is ALWEER een Leech Zombie, schiet hem neer als je wilt, of loop langs hem af. (Mijn advies is om hem te doden, dan heb je later geen last meer van hem) Ga de deur in aan de linkerkant van de gang (rechts van je karakters).

#### Bar En Piano Kamer

-----

Loop naar piano toe en laat Billy die bespelen. Je ziet een deur open gaan, loop met ALLEEN Rebecca deze gang in en laat haar de Battery (Batterij) pakken die achter in de muur zit. De deur gaat nu weer dicht. Laat Billy nog een keer de piano bespelen om de deur weer te openen, loop met Rebecca en de Battery dit kleine kamertje uit, meng je weer met Billy en ga deze kamer uit.

#### Water Gang

-----

Ga door de enige deur waar je nog niet in bent geweest.

#### Kleine Gang

-----

Ga door de deur aan de rechterkant.

#### Bouw Kamer

-----

Dood de Zombies in deze kamer, en pak de munitie die er ligt. Loop naar de bankschroef en gebruik de Vise Handle om deze te openen. Pak de Obedience Tablet en ga de kamer uit.

#### Kleine Gang

-----

Loop naar de deur aan de overkant.

#### Rotzooi Kamer

-----

In deze kamer ligt flink wat munitie, pak wat je nodig hebt en ben klaar om te gaan rennen. Ga door de deur waar je doorheen kwam.

#### Kleine Gang

-----

Er is een nieuwe Leech Zombie verschenen, probeer hem niet te doden want je hoeft hier niet meer te zijn. Ontwijk hem en ga door de eerst volgende deur terug naar de Water Gang.

#### Water Gang

-----

Loop de Water Gang door en ga door de Water Deur om in de Kunst Kamer uit te komen.

#### Kunst Kamer

-----

Ga deze kamer uit terug naar de Grote Machine Kamer.

#### Grote Machine Kamer

-----  
Draai naar links en neem de deur naar de Hal.

Hal [S]

---

Dump hier even je Obedience Tablet naast de Unity Tablet, en sla je spel op als je wilt. Ga nu door de voordeur naar buiten.

Voortuin

-----

Oh ja, tuin? Er is weinig gras en een ingestorte brug. Loop naar rechts toe (links voor je karakters) en stop de Battery in het gat in de muur. Ga dan de lift op, over de krat heen springen en duw hem naar voren toe tot dat ie niet meer verder kan, duw hem dan naar links naar de pilaar toe. Als ie er eenmaal goed voor staat laat je Billy erop klimmen en de Discipline Tablet pakken die erop ligt. Ga nu terug naar binnen.

Hal [S]

---

Pak nu alle Tablets op die er liggen en ga nog even beneden in de tunnel waar de trein is gecrasht, je Hookshot halen (die heb je dadelijk weer nodig). Als je eenmaal je drie Tablets en de Hookshot hebt gepakt, sla je even je spel op en loop je daarna de trap op en neem je de deur naar de Grote Machine Kamer.

Grote Machine Kamer

-----

Loop de trap op en sla daarna rechts af, naar de dubbele deur waar je nog nooit in bent geweest.

Telescoop Kamer

-----

Loop de kamer in totdat je een trapje ziet, ga hiermee naar beneden en steek je Tablets in de drie gaten die je bij de telescoop ziet. Bekijk de Cut-Scene en zorg dat je Disc 2 bij de hand hebt!

-----  
\*\*\*\*\*  
                  ~~ D I S C   T W O ~~  
\*\*\*\*\*  
-----

Telescoop Kamer

-----

Ga door de deur die zonet geopend werd.

\*\*\*\*\*  
          L A B O R A T O R Y  
\*\*\*\*\*

Laboratorium Ingang [N]= Vleermuizen

-----

Negeer de vleermuizen die daarboven vliegen, ze doen je niks. Loop helemaal door tot de gesloten dubbele deur. Laat Billy daar staan en druk op START en ga met Rebecca in het huisje staan rechts van de dubbele deur. Laat Rebecca op de schakelaar staan naast de Shotgun munitie (die je ook meteen kunt pakken)

en ga met Billy door de dubbele deur. Helaas zal Rebecca even buiten moeten wachten. Geef Billy wel eerst de Shotgun en de Hookshot.

Kerk  
Billy  
-----

Hier is de heiligste plek in het spel, letterlijk...  
Loop met Billy een eindje de kerk in en ga dan de deur in die je aan de rechterkant ziet.

Kerk Save Kamer [S]  
Billy  
-----

Pak de Ink ribbons en de First-Aid Spray omdat je die misschien nodig zult hebben dadelijk. Sla je spel op want er komt weer een baas gevecht aan.

Kerk [B]= Bat King  
Billy  
-----

Het derde baas gevecht. Dit keer is het een gigantische vleermuis. Gebruik de Shotgun om met hem af te rekenen. (Zie hoofdstuk 8: Eindbazen om meer te weten te komen over deze baas) Als je met hem klaar bent, gebruik je de Hookshot om bij het gat dicht bij de dubbele deur omhoog te komen.

Dak  
Billy  
-----

Loop rechtdoor tot de ladder, ga hiermee naar beneden.

Achtertuint  
Billy  
-----

Laat Billy de schakelaar omzetten naast de ladder, en ga door de poort.

Laboratorium Ingang  
-----

Druk op START om Rebecca te roepen. Pak de Herbs die er vlakbij liggen om je beter te maken, als dat nodig is. Ga nu door de lift vlakbij de poort.

Kapotte Trap Gang  
-----

Ja sorry, ik wist geen goeie naam voor deze gang. Ga de enige deur door waar je nu in kunt.

Laboratorium Bibliotheek [S]  
-----

Pak het bestand op in deze kamer en de Ink Ribbons en de First-Aid Spray als je die nodig hebt. Ben maar niet bang, die gast die daar ligt word nog niet wakker. Sla je spel op als je wilt. Loop nu naar de die gast toe die daar ligt en draai naar links. Loop door tot je boekenkast en gebruik je Hookshot om weer naar boven te gaan.

Tip: Wat je ook doet, stuur NOOIT Billy naar boven!

Stuur ALTIJD Rebecca naar boven omdat je boven met chemicaliën



gaat mixen en dit kan Billy niet. Dus laat Billy hier achter!  
Voordat je Rebecca naar boven stuurt moet je haar alle sterke wapens mee geven en flink wat munitie.

Leech Onderzoek Kamer

Rebecca

-----  
Pak het bestand op dat op de stoel ligt en loop een eindje verder, hier staat weer een Leech Zombie, dood hem met whatever aan vuurkracht dat je maar hebt. En loop naar de plek toe waar hij stond. Druk A bij de machine en pak de 'Leech Capsule'. Ga dan door de volgende deur in deze kamer, maar pak eerst even de Map die aan de muur ernaast hangt.

Laboratorium Hal

Rebecca

-----  
Druk op de schakelaar die je ziet aan je rechterkant als je binnen komt. Bekend deuntje? Loop nu de bocht om en ga door de deur aan de rechterkant.

Controle Kamer [S]

Rebecca

-----  
Hier kun je je Hookshot even weg leggen, die heb je nu niet meer nodig (later pas weer), pak de Ink Ribbons en de Herb als je die nodig hebt. Ga hierna de kamer weer uit.

Laboratorium Hal

Rebecca

-----  
Draai naar rechts en ga door de deur.

Gas Kamer

Rebecca

-----  
Loop de kamer in en pak het bestand op die er ligt. Pak ook de Shotgun munitie die er ligt. Pas op voor de Zombie die op de grond ligt. Die pakt je bij je benen als je dichtbij komt. Draai bij het gas hokje naar rechts om een rode container te vinden. Druk op A en neem er wat chemicaliën uit, en mix deze met de groene chemicaliën die je al in je Mixing Set had zitten. Als dat niet zo is, geen paniek: In de kamer hiernaast staat ook een groene container. Als je klaar bent met mixen, heb je nu de Stripping Agent. Combineer deze met de Leech Capsule om de 'Bl. Leech Charm' te krijgen. Ga nu de volgende deur in tegenover die waar je vandaan kwam.

Operatie Kamer

Rebecca

-----  
Hier is een lift (net zoals die in de trein), stuur de Ink Ribbons naar beneden. In deze kamer bevindt zich ook een groene container, voor het geval je de groene chemicaliën nog niet had. Als dat zo is, doe wat ik hierboven beschreven heb. Doe daarna de Bl. Leech Charm in de lift, en stuur hem naar Billy. Switch daarna naar Billy.

Laboratorium Bibliotheek [S]

Billy

-----  
Bekijk even de lift in deze kamer (naast de Typewriter) en pak de Bl. Leech Charm. Loop nu deze kamer helemaal uit.

Kapotte Trap Gang  
Billy

-----  
Er is een nieuwe deur geopend aan de linkerkant. Hier is ook een Leech Zombie dus dood die maar even. Als je dat gedaan hebt loop je helemaal door tot het einde en doe je de Bl. Leech Capsule in de deur. Ga er nu doorheen.

Kantoor  
Billy

-----  
Pak de Ink Ribbons in deze kamer en de 'Input Reg. Coil' en het bestand. Loop door de volgende deur.

Marcus' Kunst Kamer  
Billy

-----  
Schiet de Zombies neer in deze kamer en pak de 'Gr. Leech Charm' van het beeld af. Ga de kamer uit.

Kantoor  
Billy

-----  
Loop naar de Kapotte Trap Gang.

Kapotte Trap Gang  
Billy

-----  
Loop naar de deur naar de Laboratorium Bibliotheek en ga er door heen.

Laboratorium Bibliotheek [S]  
Billy

-----  
Doe de Gr. Leech Charm in de lift en stuur deze naar Rebecca. Switch naar Rebecca.

Operatie Kamer  
Rebecca

-----  
Pak de Gr. Leech Charm uit de lift en loop verder deze kamer in. Ga naar de groene deur die je ziet en doe de Gr. Leech Charm erin. Ga door de deur.

Mortuarium  
Rebecca

-----  
Dit is een zeer... smaakvolle kamer! Loop rechtdoor en pak de 'Sterilizing Agent' dat op de grond staat. Pak ook de Handgun munitie. Pas op voor rond kruipende Zombies! Ga deze kamer uit.

Operatie Kamer  
Rebecca

-----  
Ga deze kamer ook uit, door de deur aan de linkerkant van de lift.

Gas Kamer

Rebecca

-----

Loop naar de machine toe naast het hokje vol met gas en doe de Sterilizing Agent erin. Loop hierna zelf erdoor heen. Schiet de Zombie neer die erin ligt en ook de andere die je nu achterna komt. Pak de 'Breeding Rm. Key' en ga deze kamer uit naar de Laboratorium Hal.

Laboratorium Hal

Rebecca

-----

Loop nu naar de enige deur waar je nog niet in bent geweest en open deze met de Breeding Rm. Key. Ga door de deur.

Opvoed Kamer

Rebecca

-----

Loop helemaal door naar achter en schiet de twee Hunters dood die uit de hokken komen. Pak daarna de 'Dial' in één van de hokken. Ga deze kamer uit.

Laboratorium Hal

Rebecca

-----

Ga weer helemaal naar de Operatie Kamer.

Operatie Kamer

Rebecca

-----

Doe de Dial in de lift om hem naar Billy te sturen. Switch naar Billy.

Laboratorium Bibliotheek [S]

Billy

-----

Pak de Dial uit de lift en ga deze kamer uit.

Kapotte Trap Gang

Billy

-----

Loop naar de deur waar je nog niet in bent geweest en doe de Dial op die deur zetten. Voer de code "4863" in om de deur te openen. Ga er door heen.

Kabelwagen Kamer

Billy

-----

Bekijk de In-Game Scene en loop naar de schakelaar aan de muur, activeer deze en pak de 'Output Reg. Coil' en ga de ladder op.

Controle Kamer

Billy

-----

Switch je naar Rebecca.

Operatie Kamer

Rebecca

-----

Ga deze uit en loop helemaal naar de Controle Kamer.

Controle Kamer [S]

Rebecca

-----  
Druk nog niet op START, geef Billy eerst de Hookshot, de Input Reg. Coil en de Output Reg. Coil. Ga nu weer de ladder af.

Kabelwagen Kamer

Billy

-----  
Loop naar de hoek tegenover de deur waar Billy vandaan kwam, en schiet jezelf omhoog met de Hookshot.

Controle Kamer [S]

Billy

-----  
Doe de deur open aan de overkant. Ga nu terug het hokje in en plaats de twee Coils in de computer en bekijk het filmpje, loop dit hokje uit en druk op START. Sla nu je spel op. Ga hierna met de ladder naar beneden.

Kabelwagen Kamer

-----  
Loop naar de Kabelwagen toe en druk op A bij de deur. Bekijk de Cut-Scene over Billy en dood de Leech Zombie die even later verschijnt. Loop nu terug omhoog met de ladder, en ga de Controle Kamer weer in.

Controle Kamer [S]

Rebecca

-----  
Doe de Output Coil terug in de computer. Leeches hebben die eruit gegooid, maar als je hem er terug indoet, doet de Kabelwagen het weer. Ga hierna het hokje uit, en terug met de ladder naar beneden.

Kabelwagen Kamer

Rebecca

-----  
Loop naar de Kabelwagen, en druk op A bij de deur om te enteren.

Kabelwagen [W]= Magnum

Rebecca

-----  
Het is tijd om Billy terug te vinden! Pak de Magnum die de man vast houdt. Ben maar niet bang: Hij wordt niet wakker! Ga naar de voorkant van de Kabelwagen en activeer hem. Bekijk het filmpje en ga daarna de Kabelwagen uit.

\*\*\*\*\*  
F A C T O R Y  
\*\*\*\*\*

Kabelwagen Station

Rebecca

-----  
Loop bij de kabelwagen vandaan en ga de trap op, ga door de enige deur die open is.

Grote Lift Kamer

Rebecca

-----

Pak de munitie op die hier ligt en negeer de deur aan de linkerkant, ga met de kleine lift naar beneden, druk op A om de lift te starten. Als je beneden bent, volg je de gang en ga je door de deur.

Lift Observatie Kamer

Rebecca

-----

Loop helemaal door tot het einde en pak de sleutel die er ligt, examine deze en het wordt de "Up Key". Voor alle Resident Evil 2 spelers: Komt dit gebied je niet bekend voor? Loop nu weer terug maar pas op voor de twee Hunters die voor je springen. Schiet ze neer en ga door de deur.

Grote Lift Kamer

Rebecca

-----

Ga weer met de kleine lift omhoog en ga daarna door de deur aan de linkerkant.

Fabriek Save Kamer [S]

Rebecca

-----

Pak de nuttige voorwerpen in deze kamer en sla je spel op, gebruik daarna je Up Key bij de computer aan de achterhoek van de kamer. Ga daarna de kamer weer uit.

Grote Lift Kamer

Rebecca

-----

Loop nu naar rechts toe en ga op de grote lift staan. Druk op de schakelaar om de grote lift te laten dalen. Bereid je voor op een Baas gevecht!

Birkin Laboratorium [B]= Tyrant

Rebecca

-----

Loop naar de linkerkant toe en bekijk de Cut-Scene over Enrico. Pak daarna de 'Elevator Key' op die op de grond ligt, ga daarna de andere kant op totdat je bij de lift komt. Gebruik nu de Elevator Key en bekijk de Cut-Scene over de Tyrant. (Zie hoofdstuk 8: Eindbazen om meer te weten te komen over deze baas). Dood dit mannetje en ga door de lift.

Level 1: Dit brengt je helemaal terug naar de Training Facility.

Naar de plek waar helemaal in het begin je trein is gecrasht.

Level 2: Dit brengt je naar de plek waar je zonet uit de Cable Car kwam, aan de andere kant van de gesloten deur.

Level 3: Daar ben je nu.

Level 4: Hier moet je naar toe om verder te komen in het spel en om Billy te vinden.

Je kunt zelf even kiezen naar welk level je wilt, maar je moet naar level 4 gaan om verder te komen. Ik ga nu dus verder vertellen vanuit de lift in level 4.

Lift

Rebecca

-----

Pak level 4 om verder te komen en bekijk de Cut-Scene, ga daarna door de deur.

\*\*\*\*\*  
T R E A T M E N T P L A N T  
\*\*\*\*\*

Dam  
Rebecca  
-----

Nu een Cut-Scene over Billy. Wat in Godsnaam is dat beest daar bij Billy?! Ga door de dubbele deur als de Cut-Scene afgelopen is.

Dam Controle Kamer [S]  
Rebecca  
-----

Zin in een puzzeltje om de dam te laten leeg lopen? Loop rechtdoor en daarna rechts af en loop het kamertje in. Bekijk de muur met rode lichtjes erop. Dit is een moeilijke puzzel om uit te leggen maar om het zo makkelijk mogelijk te maken is hier een uitleg:

De puzzel bevat 22 rode lampjes. Het is de bedoeling om ze binnen drie keer drukken allemaal groen te krijgen. Elk knopje wat je indrukt is gelinkt met twee andere. Om de puzzel op te lossen druk je (in volgorde) nummer 4, 15, 16 in. (Helemaal linksboven is nummer 1, helemaal rechtsonder is nummer 22.

Als je dit gedaan hebt kun je je spel opslaan als je wilt, en ga met de lift naar beneden.

Dam Computer Kamer  
Rebecca  
-----

Hier zitten flink wat Zombies, maar die zijn makkelijk te doden met je Handgun. Achter de volgende deur zit een Leech Zombie dus misschien moet je wat Herbs meenemen en de Empty Bottle en de Gasoline in deze kamer. Ga door de deur.

Kantine Gang  
Rebecca  
-----

Dood de Leech Zombie die je ziet met je Molotov Cocktails en ga door de tweede deur die je ziet, want de eerste is gesloten.

Kantine  
Rebecca  
-----

Dood de Zombie in deze kamer en pak de Map die aan de muur hangt. Ga met de trap naar beneden.

Heftruck Kamer  
Rebecca  
-----

Er is in deze kamer op het moment nog niks te doen, behalve dat je wat Herbs kunt pakken als je deze nodig hebt. Ga daarna door de deur.

Kratten Kamer  
Rebecca  
-----

Weer een kamer die je even moet negeren, ga door de deur aan de overkant.

Trap Gangetje

Rebecca

-----

Loop de trap af en ga door de deur.

Riool Dumpkamer

Rebecca

-----

Yeah! BINGO! Je hebt Billy terug gevonden! Bekijk de niet zo vriendelijke Cut-Scene en ga terug door de deur waar je vandaan kwam. De andere is op slot.

Trap Gangetje

-----

Trap maar wat Leeches dood die daar rondkruipen. Ga door de deur.

Kratten Kamer

-----

Zin in de moeilijkste puzzel van het spel? Ik heb hier 4 uur op liggen fitten voordat ik wist hoe hij werkt! Dankzij mij kun jij hem nu binnen 5 minuutjes oplossen. Ahum... Ik zal stoppen met opscheppen en aan het werk gaan:

-Zet Rebecca boven bij de schakelaar neer.

-Ga met Billy de ladder naar beneden, en duw de blauwe krat helemaal naar rechts bovenin de hoek neer.

-Laat Rebecca het hek naar rechts draaien.

-Gebruik Billy om de meest linkse krat helemaal naar voren te duwen.

-Duw nu de gene die nog vlak bij de trap staat eerst helemaal naar links en dan helemaal naar beneden totdat ie tegen de andere aan staat. Ga nu op het rooster staan aan de linkerkant.

-Laat nu het hek naar links draaien met Rebecca.

-Duw nu de krat die voor je staat helemaal naar rechts.

-Gebruik Rebecca om het hek weer naar links te draaien.

-Loop nu om het hek heen en duw de krat naast de twee andere. Ga nu met de ladder omhoog.

-Laat Rebecca nu alles vol lopen met water door 'Fill/Drain' aan te klikken. De puzzel is voltooid!

Druk op START om weer samen met Billy samen te werken, loop over je nieuw gemaakte brug en pak de 'Handle' en ga naar de Heftruck Kamer.

Heftruck Kamer

-----

Loop de trap weer op.

Kantine

-----  
Ga door de deur richting de Kantine Gang.

Kantine Gang  
-----

Pas op voor onze lieve vrienden (Zombies) die ineens verschenen zijn. Schiet ze makkelijk neer met je Handgun, gebruik daarna je Handle om de gesloten deur te openen. Ga erdoor heen.

Boiler Kamer [N]= Tyrant Failures  
-----

Als je je afvraagt wat dat voor maffe Zombies zijn: Dat zijn Tyrant Failures (Tyrant Mislukkelingen) Lees hoofdstuk 7 voor meer informatie. Schiet de Tyrant Failures dood en klim de ladder op.

Boven Boiler Kamer  
-----

Schiet de Zombies neer en pak het bestand op en de Herbs als je die nodig hebt. Loop daarna naar de rode container toe en laat Rebecca wat chemicaliën in haar Mixing-Set doen. Loop daarna weer met de ladder naar beneden.

Boiler Kamer  
-----

Draai naar links en ga door de deur waar je nog niet door geweest bent.

Gangetje  
-----

Hier zitten twee Hunters, dood deze en ga door de volgende deur.

Stapelbedden Save Kamer [S]  
-----

Pak het bestand op het meeste rechtse bed en de Herbs en de munitie als je dit nodig hebt. Pak daarna de Ink Ribbons en sla je spel op. Ga daarna door de volgende deur.

Overstroomde Kamer  
-----

Loop de trap af en ga door de volgende deur.

Smalle Brug Kamer  
-----

Ook niks te doen, volg het pad en ga door de volgende deur.

Gondola Kamer  
-----

Er is een machine in deze kamer die een Gondola (Soort lift) kan besturen, helaas ontbreekt het 'Motherboard' (Moederbord) die je dus moet vinden. Schiet de Zombies neer in deze kamer en ga met de lift naar beneden.

Tyrant Boiler Kamer [B]=Tyrant  
-----

Geef de karakter die je bestuurt de Magnum en ben voorbereid om de Tyrant voor de tweede keer te verslaan. Loop de kamer door en negeer alle deuren totdat je een In-Game-Scene ziet. Als je meer wilt weten over hoe je de Tyrant moet verslaan kun je naar hoofdstuk 8 kijken van deze FAQ. Als de Tyrant dood is, is ie voor goed dood. Loop de kamer helemaal door totdat je bij een ladder komt,



gebruik de groene schakelaar ernaast om de ladder te roepen. Ga naar boven.

Boven Tyrant Boiler Kamer

-----  
Hier ligt de Motherboard die je nodig hebt voor de Gondola, pak deze en loop het hele eind terug naar de Gondola Kamer.

Gondola Kamer

-----  
Doe de Motherboard in de Gondola en doe daarna Rebecca erin, laat Billy de Gondola activeren.

Controle Kamer

Rebecca

-----  
Loop naar de hendel toe aan het dashboard, draai deze en pak daarna de Acid Shells als je deze nodig hebt. Ga daarna door de deur.

Computer Kamer

Rebecca

-----  
Loop helemaal naar het einde en druk op A om de deur te openen, niet twee keer op A drukken want dan ga je er doorheen! En dat moet niet. Loop naar de blauwe container en doe de chemicaliën, mixen met de rode die er al inzit om 'Sulfuric Acid' te krijgen. Draai daarna naar links en pak het potje 'Industrial Water' op. Mix dit met je Sulfuric Acid om de 'Battery Fluid' te krijgen. Ga daarna met de trap naar beneden.

Capsule Kamer

Rebecca

-----  
Als je hier bent switch je naar Billy.

Gondola Kamer

Billy

-----  
Ga met de lift weer naar beneden.

Tyrant Boiler Kamer

Billy

-----  
Ga door de eerst volgende deur die je ziet.

Dam [N]= Kikker

Billy

-----  
Blijf doorlopen totdat je bij de andere kant bent, ontwijk de Frog (Kikker) die uit het water komt gesprongen en ga door de deur boven de trap.

Generator Kamer

Billy

-----  
Dood de Zombies in deze kamer en pak de munitie op als je wilt. Ga daarna door de enige deur die open is.

Capsule Kamer

Billy

-----  
Druk op START om je weer samen te mengen met Billy. Loop naar de plank naast de trap en geef Rebecca een boost omhoog zodat ze de 'Empty Battery' kan pakken. Dood daarna de Kakkerlakken en mix de Battery Fluid in Rebecca's Mixing-Set met de Empty Battery om de 'High-Power Battery' te krijgen. Ga de trap weer op.

Computer Kamer  
-----

Ga door de deur naast de blauwe container.

Riool Dumpkamer  
-----

Ah, hier weer? Yep, ga helemaal terug naar de Heftruck Kamer (Dit kan via de deur waar je net niet vandaan kwam).

Heftruck Kamer  
-----

Loop om de heftruck heen en laat de gene die NIET de High-Power Battery vast heeft op de krat staan. De andere gaat aan de zijkant van de heftruck staan en gebruik de High-Power Battery om de heftruck te activeren, pak nu de 'Keycard'.

Nu je dit hebt zou ik als ik jou was terug lopen naar de Stapelbedden Save Kamer om je spel op te slaan, want je hebt nu veel belangrijke dingen gedaan en je moet dadelijk te een baas vechten. Als je dit gedaan hebt moet je weer helemaal naar de Generator Kamer lopen.

Generator Kamer  
-----

Loop nu naar de enige gesloten deur waar je nog niet in bent geweest. Gebruik de Keycard om de deur te openen en ga erdoor heen. Zorg dat je voorbereid bent op een moeilijke baas!!

Marcus Lange Gang  
-----

Loop door tot het einde en pak de Magnum Rounds op die op de grond liggen.

Marcus Gevecht Kamer [B]= Jamer Marcus  
-----

Bekijk de ongelooflijk mooie Cut-Scene en zorg dat je je Magnum Rounds spaart!! Gebruik alles wat je nog over hebt aan munitie behalve de Magnum Rounds. Bekijk hoofdstuk 8 voor meer informatie over deze baas. Als je dit pittige baasje de baas bent, pak je de twee 'Shaft Key's op die Marcus achterlaat en examine deze. Gebruik ze bij de grote deur aan de andere kant van deze kamer. Voordat je door deze deur gaat, pak nog even de Magnum Rounds op die in de linker hoek liggen van deze kamer. Ga daarna door de deur.

Laatste Save Kamer [S]  
-----

Pak alle Herbs, First-Aid Sprays enz. enz. op die hier liggen want je gaat zo dadelijk beginnen aan het laatste gevecht van het spel! Ben NIET zuinig met munitie want hierna zul je niemand meer neer hoeven te schieten! Sla als alles in orde is voor de aller laatste keer je spel op. Ga daarna met de lift omhoog!

Bekijk de filmpjes even en neem diep adem...!

Finale Gevecht Kamer DEEL 1 [B]= Queen

-----  
Gebruik alleen je Grenade Launcher en Shotgun op deze baas.  
Bewaar je Magnum Rounds nog even voor dadelijk! Als je helemaal  
zonder Grenade Launcher en Shotgun munitie zit, kun je alvast je  
Magnum gebruiken. Om DEEL 1 van dit gevecht te eindigen, hoef je  
alleen maar te blijven schieten.

Finale Gevecht Kamer DEEL 2 [B]=Queen

-----  
Bekijk de In-Game-Scene en probeer hierna met Billy de Queen  
af te lijden zodat ze niet bij Rebecca komt! Gebruik hiervoor  
je Magnum Rounds, als je er meer dan 15 hebt (wat wel zou moeten  
als je mijn FAQ gevolgd hebt) is deze baas een eitje. Het gevecht  
duurt ongeveer twee - drie minuten als je de Queen bij Rebecca  
uit de buurt weet te houden. Ga niet zomaar zitten schieten op  
de Queen, doe dit alleen als ze naar Rebecca toe kruipt.

Als je de Queen eenmaal verslagen hebt, kun je jezelf een  
schouder klopje geven omdat je zonet Resident Evil Zero  
hebt uit gespeeld! Gefeliciteerd!!!

=====  
7. VIJANDEN  
=====

-----  
Hier is een kleine uitleg over alle vijanden die in het spel  
voorkomen. Het nummer tussen de haakjes vertelt je hoe gevaarlijk  
deze vijanden zijn, met 1 = ongevaarlijk en 12 = super gevaarlijk!  
-----

- Zombie {3}
- Zombie Dog {2}
- Leech {1}
- Humanoid Leech (Leech Zombie) {8}
- Crow {1}
- Roach {4}
- Monkey {6}
- Hunter {7}
- Spider {5}
- Bat {1}
- Frog {5}
- Tyrant Failures {3}

-----  
Uitleg:  
-----

Zombie

- 
- Kracht: 3
  - Uiterlijk: Ze lijken op mensen maar zien er verrot en dood uit.
  - Dodend: Gewone Handgun kogels moet genoeg zijn.
  - Entree: Train

Zombie Dog (Zombie Hond)

- 
- Kracht: 2

-Uiterlijk: Ze lijken op gewone honden, maar dan veel enger!  
-Doden: Handgun is het beste wapen tegen ze.  
-Entree: Train

#### Leech

-----

-Kracht: 1  
-Uiterlijk: Een grote naaktslak!  
-Doden: Voetenwerk! Loop over ze heen om ze te pletten.  
-Entree: Train

#### Humanoid Leech (Leech Zombie)

-----

-Kracht: 8  
-Uiterlijk: Eerst lijken ze op groene mensen, en daarna veranderen ze in bruine wezens.  
-Doden: Molotov Cocktails, Incendiary Shells (Grenade Launcher)  
-Entree: Train

#### Crow (Kraai)

-----

-Kracht: 1  
-Uiterlijk: Het zijn gewoon kraaien.  
-Doden: Handgun of Shotgun  
-Entree: Training Facility

#### Roach (Kakkerlak)

-----

-Kracht: 4  
-Uiterlijk: Grote kakkerlakken... bah!  
-Doden: Shotgun  
-Entree: Training Facility

#### Monkey (Aap)

-----

-Kracht: 6  
-Uiterlijk: Zeer lelijke apen!  
-Doden: Shotgun  
-Entree: Facility Basement

#### Hunter

-----

-Kracht: 7  
-Uiterlijk: Groene reptielen op twee poten.  
-Doden: Magnum, Acid Shells (Grenade Launcher)  
-Entree: Facility Basement

#### Spider (Spin)

-----

-Kracht: 5  
-Uiterlijk: Zeer grote spinnen!  
-Doden: Shotgun  
-Entree: Facility Basement

#### Bat (Vleermuis)

---

-Kracht: 1  
-Uiterlijk: Ja, hoe zou nou een vleermuis eruit zien...?  
-Doden: Niet, deze beesten kun je niet doden, zelfs niet eens raken.  
-Entree: Laboratory

Frog (Kikker)

-----

-Kracht: 5

-Uiterlijk: Een zeer grote kikker.

-Doden: Shotgun

-Entree: Treatment Plant

Tyrant Failures (Tyrant Mislukkelingen)

-----

-Kracht: 3 (Precies hetzelfde als gewone Zombies)

-Uiterlijk: Het zelfde als gewone Zombies, maar dan naakt en wit.

-Doden: Handgun

-Entree: Treatment Plant

=====  
8. EINDBAZEN  
=====

-----  
Hier is een kleine uitleg over alle eindbazen die in het spel  
voorkomen. Het nummer tussen de haakjes vertelt je hoe gevaarlijk  
deze vijanden zijn, met 1 = ongevaarlijk en 12 = super gevaarlijk!  
-----

-Scorpion King {6}

-Roach King {6}

-Bat King {5}

-Tyrant [1] {7}

-Tyrant [2] {8}

-James Marcus [1] {10}

-Queen (James Marcus) [2] {10}

-Queen (James Marcus) [3] {12}

-----  
Uitleg:  
-----

Scorpion King (Schorpioen Koning)

-----

-Kracht: 6

-Uiterlijk: Een gigantische Schorpioen.

-Doden: Hunting Gun

-Entree: Train

-Strategie: Blijf met je wapen naar beneden richten en schiet als ze dichtbij komt, met je Hunting Gun heb je misschien 4 kogels nodig om hem neer te krijgen op Easy. Op Normal en Hard heb je ook je Handgun nog nodig, want anders lukt het niet.

Roach King (Kakkerlak Koning)

-----

-Kracht: 6

-Uiterlijk: Als een gigantische kakkerlak.

-Doden: Shotgun

-Entree: Training Facility

-Strategie: Je moet snel zijn om hem te doden, want anders dood hij Rebecca en dat mag niet gebeuren! Loop om hem heen en schiet zoveel je kan.

Bat King (Vleermuis Koning)

-----

-Kracht: 5

-Uiterlijk: Een gigantische vleermuis.

-Doden: Shotgun

-Entree: Laboratory

-Strategie: Blijf omhoog richten en druk af en toe op L om naar hem te kijken en schiet meteen met je Shotgun om hem goed te raken. Doe dit zo'n 5 keer en hij gaat neer.

Tyrant (1)

-----

-Kracht: 7

-Uiterlijk: Een gemuteerde Zombie die op een man lijkt met een klauw.

-Doden: Magnum

-Entree: Factory

-Strategie: Je bent in dit gevecht in je uppie, dus zul je zeker op moeten passen om niet geraakt te worden. Schiet met de Magnum alleen als hij rechtop staat om hem goed te raken. Doe dit zo'n 3 keer en hij is neer.

Tyrant (2)

-----

-Kracht: 8

-Uiterlijk: Hetzelfde als de eerste, maar hij kijkt nu een beetje bozer...

-Doden: Magnum

-Entree: Treatment Plant

-Strategie: Je bent nu weer met z'n tweeën, gebruik weer de Magnum om hem te doden. Drie keer schieten en hij is dit keer echt dood.

James Marcus

-----

-Kracht: 10

-Uiterlijk: Vies, laat ik het daar maar op houden...

-Doden: Acid Shells (Grenade Launcher)

-Entree: Treatment Plant

-Strategie: Geen strategie bij dit gevecht, alleen een tip:  
OPEN FIRE!

Queen {1}

-----

-Kracht: 10

-Uiterlijk: Een uitgerekte pissebed.

-Doden: Alles wat je nog over hebt, behalve Magnum

-Entree: Treatment Plant

-Strategie: Blijf voortdurend op haar schieten totdat je een Cut-Scene ziet. Als je lekker door aan het schieten bent duurt het zo'n 10-20 seconden voordat de Cut-Scene komt. Schiet nog NIET met de Magnum!

Queen {2}

-----

-Kracht: 12

-Uiterlijk: Lelijk...

-Doden: Magnum

-Entree: Treatment Plant

-Strategie: Oké, het is tijd om Rebecca te beschermen en om eindelijk je Magnum te gebruiken! Zodra je ziet dat de Queen Rebecca wil aanvallen, schiet je om haar aandacht te trekken. Schiet niet

teveel want je moet op je munitie letten, schiet daarom alleen om de Queen af te lijden.

=====

9. SPEL MODES

=====

Easy

-----

Dit is zeer makkelijk, in deze mode is veel munitie te vinden en ook heel veel Ink Ribbons. Mensen die nog nooit een Resident Evil spel hebben gespeeld kunnen het beste hier mee beginnen.

Bonus voorwerpen die je kunt krijgen in Easy:  
Leech Hunter, Magnum Revolver, Oneindig Munitie.

Normal

-----

Voor alle standaard Resident Evil spelers. Er zijn voldoende tot weinig Ink Ribbons in het spel en voldoende munitie. Als je Easy al ooit uitgespeeld hebt kun je nu hieraan beginnen.

Bonus voorwerpen die je kunt krijgen in Normal:  
Leech Hunter, Magnum Revolver, Oneindig Munitie, Rocket Launcher, Sub-Machine Gun, Kast Sleutel (Voor andere kleding).

Hard

-----

Alleen voor de Resident Evil fanaten! Deze spel mode is zeer moeilijk en er zijn maar weinig Ink Ribbons en zeer weinig munitie. Deze mode is alleen als je zeker weet dat je goed bent in het spel, en zelfs dan is het spel nog moeilijk.

Bonus voorwerpen die je kunt krijgen in Hard:  
Leech Hunter, Magnum Revolver, Oneindig Munitie, Rocket Launcher, Sub-Machine Gun, Kast Sleutel (Voor andere kleding).

=====

10. GEZONDHEID ITEMS + CHEMICALIËN

=====

Er zijn verschillende Herbs en chemicaliën, in dit hoofdstuk worden ze uitgebreid uitgelegd.

-----

Gezondheid van je karakter:

-----

Fine: Gezond (Groen) = 100% - 75%

Caution: Opgepast (Geel) = 75% - 50%

Caution: Opgepast (Oranje) = 50% - 25%

Danger: Gevaar (Rood) = 25% - 1%

Poison: Vergiftigd (Paars) = 100% - 1%

-----

Herbs Mix:

\*\*\*\*\*

Enkel:

\*\*\*\*\*

Groen: Geneest 25% Health

Rood: Geneest niks.

Blauw: Geneest vergif.

\*\*\*\*

Mix:

\*\*\*\*

Groen + Rood = Volledige genezing.

Groen + Blauw = Geneest 25% Health en vergif.

\*\*\*\*\*

Dubbele Mix:

\*\*\*\*\*

Groen + Rood + Blauw = Ultieme genezing! Geneest alles volledig!

Groen + Groen + Blauw = Geneest 50% Health en vergif.

Groen + Groen + Groen = Volledige genezing.

\*\*\*\*\*

First-Aid Spray:

\*\*\*\*\*

Geen Herb maar wel een Gezondheid Item, geneest ook alles volledig, behalve vergif.

-----  
Chemicaliën:  
-----

Er zijn 3 soorten chemicaliën: Rood, Blauw en Groen. Als je deze met elkaar mixed krijg je bepaalde soorten chemicaliën die je later in het spel nodig hebt.

Rood + Groen = Stripping Agent

Rood + Blauw = Sulfuric Acid

Blauw + Groen = Stripping Agent

Stripping Agent + Blauw = Sulfuric Acid

Sulfuric Acid + Blauw = Sulfuric Acid

Sulfuric Acid + Groen = Stripping Agent

Stripping Agent + Groen = Stripping Agent



Stripping Agent + Rood = Sulfuric Acid

Sulfuric Acid + Rood = Sulfuric Acid

=====

## 11. WAPEN LIJST

=====

-----

Hier is een lijst van alle gewone wapens in het spel:

-----

Mes:

- Het zwakste wapen in het spel.
- Gevechts Kracht: 1/10
- Gebruik het alleen als je door je munitie heen bent.
- Munitie: N/A
- Magazijn: N/A
- Item Plaatsen: 1

S.T.A.R.S. Handgun:

- Een zwak wapen, de standaard van alle S.T.A.R.S. leden.
- Gevechts Kracht: 3/10
- Dood normale vijanden in een paar schoten.
- Munitie: Handgun Ammo
- Magazijn: 15
- Item Plaatsen: 1

Marine Handgun:

- Een beetje sterker dan de S.T.A.R.S. Handgun.
- Gevechts Kracht: 4/10
- Gebruik dit in plaats van de S.T.A.R.S. Handgun, deze is een beetje sterker en verbruikt de zelfde munitie.
- Munitie: Handgun Ammo
- Magazijn: 15
- Item Plaatsen: 1

Custom Handgun: (Combineer met een Handgun om hem te gebruiken)

- Verbeterde apparatuur, de Handgun is nu nauwkeuriger.
- Gevechts Kracht: N/A (Dat ligt aan de Handgun)
- Het is nu makkelijker de hoofden van Zombies eraf te schieten.
- Munitie: Handgun Ammo
- Magazijn: 15
- Item Plaatsen: 1

Hunting Gun:

- Een groot geweer dat voor jacht gebruikt word.
- Gevechts Kracht: 6/10
- Niet teveel munitie gebruiken voor dit wapen, maar bewaar het voor de Shotgun.
- Munitie: Shotgun Shells
- Magazijn: 2
- Item Plaatsen: 2

Shotgun:

- Het is een beetje sterker dan de Hunting Gun en kan meer kogels bewaren in het magazijn.
- Gevechts Kracht: 7/10
- Dit is het beste wapen dat je op Zombies kunt gebruiken, na de Handguns.

- Munitie: Shotgun Shells
- Magazijn: 7
- Item Plaatsen: 2

#### Grenade Launcher:

- Een sterk wapen dat sterke granaten kan afvuren.
- Gevechts Kracht: 8/10
- Het beste wapen om op Bazen te gebruiken.
- Munitie: Regular Shells, Incendiary Shells, Acid Shells
- Magazijn: Oneindig
- Item Plaatsen: 2

#### Molotov Cocktails:

- Een mix tussen Empty Bottles en Gasoline.
- Gevechts Kracht: 7/10
- Leech Zombies kunnen niet tegen vuur, gebruik dit tegen ze.
- Munitie: Gasoline
- Magazine: Oneindig
- Item Plaatsen: 1

#### Magnum:

- Het sterkste (niet geheime) wapen in het spel.
- Gevechts Kracht: 9/10
- Dood alle vijanden (behalve Leech Zombies en Bazen) in één schot.
- Munitie: Magnum Rounds
- Magazijn: 8
- Item Plaatsen: 1

-----  
Hier is een lijst van alle geheime wapens:  
-----

#### Magnum Revolver:

- Het sterkste wapen in het hele spel.
- Gevechts Kracht: 10/10
- Dood alle vijanden in één schot! Van alle Zombies die je neer schiet, gaan hun hoofden eraf, 100%!
- Munitie: N/A
- Magazijn: 5
- Item Plaatsen: 1

#### Sub-Machine Gun:

- Een machine geweer om meerdere vijanden in één keer neer te maaien.
- Gevechts Kracht: 7/10
- Het enige wapen dat meer kogels tegelijk schiet.
- Munitie: Machine Gun Ammo
- Magazijn: 100%
- Item Plaatsen: 2

#### Rocket Launcher:

- Net zo sterk als de Magnum Revolver, maar veel groter.
- Gevechts Kracht: 10/10
- Dood alle vijanden in één schot!
- Munitie: N/A
- Magazijn: N/A
- Item Plaatsen: 2

-----  
Weapon locaties:  
-----

-S.T.A.R.S. Handgun: Rebecca heeft het aan het begin van het spel.  
-Marine Handgun: Billy heeft het als je hem vind.  
-Custom Handgun: In een kluis in de Facility Basement.  
-Hunting Gun: In de Train, naast de gang met alle Leech Eieren.  
-Shotgun: In de Training Facility, in de donkere kamer die naar het dak lijdt.  
-Grenade Launcher: In de Kunst Kamer, naast de Water Deur.  
-Molotov Cocktails: Verschillende plaatsen.  
-Magnum: In de Cable Car, als je net uit de Laboratory ontsnapt.

-Magnum Revolver: Pak 90-99 Leeches in Leech Hunter om dit wapen in Kamer 202 van de Train te laten verschijnen.  
-Sub-Machine Gun: Speel Normal of Hard Mode uit in 5:00 uur.  
-Rocket Launcher: Speel Normal of Hard Mode uit in 3:30 uur.

-----  
Billy's wapen in het eind filmpje:  
-----

Dit is de .44 Magnum Revolver. Hetzelfde wapen dat je krijgt als je 90-99 Leeches pakt in Leech Hunter. Dit wapen bevindt zich dan in Kamer 202 van de Train.

=====  
12. LEECH HUNTER  
=====

In dit hoofdstuk vertel ik je wat je krijgt als je Leech Hunter uit speelt, en ik geef wat tips.

Zorg voordat je begint dat iedereen zijn normale kleren draagt en zorg dat je in het voorfilmpje een groene EN blauwe Herb ziet. Zo niet, ga dan weg en start Leech Hunter opnieuw op totdat je dat ziet. De reden dat dat moet is omdat je op deze manier de Magnum kunt vinden in Leech Hunter, in plaats van de Sub-Machine Gun. En geloof me: Met de Magnum is Leech Hunter veel makkelijker!

-----  
Prijzen:  
-----

1-29 Leeches: Sub-Machine Gun Munitie  
30-59 Leeches: Oneindig Handgun Munitie  
60-89 Leeches: Oneindig Hunting Gun Munitie  
90-99 Leeches: Magnum Revolver in Kamer 202 van de Train  
100 Leeches: Oneindig Munitie voor elk wapen in het spel

-----  
Tips:  
-----

Geef meteen in het begin alle spullen die je hebt aan Billy, hij is sterker dus je gaat in het begin alleen met hem op pad. Zorg dat je nog ruimte hebt voor 3 Items en ga door het luik naar beneden richting het riool. Je ziet het niet maar er ligt in het water een Shotgun en Shotgun Munitie. Pak deze en loop terug naar boven. Ook nu blijf je gewoon met Billy spelen totdat je alle vijanden vermoord hebt. Je zult de volgende vijanden tegen komen in Leech Hunter:

- Zombies
- Leech Zombies
- Hunters
- Apen
- Kakkerlakken
- Spinnen
- Leeches (Licht eraan hoe je de Leech Zombies doodt)

Pas als je alle vijanden hebt vermoord haal je Rebecca op om alle Leeches te gaan verzamelen.

-----  
 Moeilijk te vinden Leeches:  
 -----

In de keuken liggen er 7. Twee in de gootsteen helemaal achteraan en een paar op de vloer.

In de Bibliotheek liggen er 3. Eentje achter de pilaar op de grond. Deze is zeer moeilijk te zien en ik heb er lang op gezeten voordat ik hem eindelijk gevonden had.

In de Wapen Kamer ligt er 1. Deze ligt onder de tafel.

In de Grote Studeer Kamer ligt er 1 in de lift, deze is niet te zien maar hij is er wel.

-----  
 Wapen Locaties:  
 -----

- Magnum: Ketting Kamer (Facility Basement)
- Grenade Launcher: Oude Slaapkamer (Facility Basement), Rotzooi Kamer (Training Facility)
- Shotgun: Riool (Training Facility), Martel Kamer (Facility Basement)
- Custom Handgun: Slaapkamer (Training Facility)

=====  
 13. VAAK GESTELDE VRAGEN (FREQUENTLY ASKED QUESTIONS - FAQ)  
 =====

-Wat is een Leech Zombie?  
 -----

~Een Leech Zombie (Humanoid Leech) is een Zombie gemaakt van Leeches. Deze Leeches klimmen op elkaar om het lichaam van een normaal mens na te maken. Ze zijn heel erg sterk en kunnen zichzelf uitrekken om mensen van ver af te raken. Pas op voor deze wezens en dood ze met vuur!

-Ik heb 100 Leeches gevonden in Leech Hunter. Waar is mijn Magnum Revolver?  
 -----

~Je krijgt alleen de Magnum Revolver als je 90-99 Leeches hebt gepakt. Pak je ze alle 100, krijg je alleen Oneindig Munitie.

-Ik heb Billy naar boven gestuurd in het Laboratorium, moet ik nu opnieuw beginnen?  
 -----

~Nee. Je moet alleen terug lopen naar de Training Facility, daar is in de Slaapkamer een container die je kunt gebruiken. Onthoudt dit voor de volgende keer: Stuur altijd Rebecca naar boven!

-Kan ik gewone Magnum Rounds gebruiken op mijn Magnum Revolver?

-----  
~Nee. De kogels die de Magnum Revolver gebruikt zijn 0.44 Inch kogels. De kogels die de gewone Magnum gebruikt zijn veel kleiner. Dus als je niet alle 100 Leeches hebt gepakt in Leech Hunter, zul je in het hele spel maar 5 kogels hebben voor de Magnum Revolver.

-Waarom kussen Billy en Rebecca niet in het eind filmpje?

-----  
~Omdat daarom niet.

-Wanneer was James Marcus vermoord, 10 of 20 jaar geleden?

-----  
~In de NTSC Versie: 20 jaar geleden  
In de PAL Versie: 10 jaar geleden

-De Magnum Revolver hoort toch alle vijanden in één keer te doden. Waarom is dit niet het geval bij de Scorpion King?

-----  
~Dit is ook het geval bij de Scorpion King. Het enige probleem is dat hij je aanvallen kan blokkeren, zodat je hem niet kunt raken. Als je ziet dat hij je wil gaan aanvallen, moet je schieten, dan is het vaak wel raak.

-Ik weet dat er een Tyrant in de REmake is, maar ik zag er twee in dit spel! Hoeveel Tyrants zijn er?

-----  
~De Tyrants die je zag in dit spel is één en dezelfde. Je vecht gewoon twee keer tegen hem. De Tyrant in REmake is anders. In het totaal zijn er nu 2 Tyrants.

-Wie is die man in die jurk? Hij is de Opera aan het zingen!

-----  
~Dat is de beruchte James Marcus, de eerste directeur van Umbrella. Hij was 10 (of 20) jaar geleden vermoord door Albert Wesker en William Birkin. Dankzij de T-Virus en zijn Leeches leeft hij nu weer.

-Wat is de beste manier om een Zombie's hoofd eraf te schieten?

-----  
~Magnum power! Of gebruik de Shotgun en richt recht omhoog als de Zombie heel dicht bij je is. De Magnums hebben een hele grote kans dat z'n hoofd eraf gaat, en bij de Shotgun ligt het eraan hoe je mikt en wat je timing is.

-Hoe dood ik een Zombie die op de grond ligt?

-----  
~Nou, misschien naar beneden richten?

-Wat zegt Billy in het eind filmpje, net voordat hij de Queen kapot schiet?

-----  
~"Hey Queenie! Feast on this!"

-Ik hoorde dat je een Leech Zombie kunt doden zonder dat hij uit

elkaar ploft. Is dit waar?

-----  
~Dat is waar. Als je hem neerschiet als hij nog in zijn menselijke vorm is (als hij groen is), moet je hem met een van de Magnums neer schieten. Je kunt ook een Molotov Cocktail of hem gooien, of een Incendiary Shell op hem schieten. Voor die laatste twee dingen hoeft hij niet per sé in zijn menselijke vorm te zijn.

-Als ik Leech Hunter haal op Easy, kan ik dan de prijzen gebruiken op Normal of Hard?

-----  
~Nee, dit kan helaas niet. Om alle voorwerpen te krijgen moet je het spel minstens op Normal helemaal uitspelen. Omdat je geen "S" Rank kunt krijgen op Easy, kun je dus ook nooit de Rocket Launcher op Easy krijgen.

-Ik heb alle prijzen gehaald bij Leech Hunter op Easy, maar nu wil ik Easy weer spelen zonder alle prijzen. Wat moet ik doen?

-----  
~Kies gewoon "New Game" in het hoofdmenu.

-Op het einde van Resident Evil Zero, kun je zien dat Rebecca Billy's Dog Tags pakt en om haar hals doet. Draag ze die Dog Tags in REmake ook?

-----  
~Laten we zeggen dat het niet zichtbaar is. Ze zal ze wel gewoon onder haar shirt dragen. Maar bedenk ook dat REmake eerder is gemaakt dan Zero, de makers van REmake hadden dus toen nog niet gedacht dat Rebecca de Dog Tags van Billy zou afpakken.

-Wat gebeurt er met Billy na Resident Evil Zero?

-----  
~Dat weet niemand. Sommige mensen zeggen dat Billy in Nemesis veranderd (Resident Evil 3). En sommige mensen zeggen dat hij in een gewone Zombie is veranderd. Wat ik denk, is dat Billy is ontsnapt en een lang en gelukkig leven gaat lijden. Het is meer een kwestie van meningen dan feiten.

-Ik heb zonet de "Iron Needle" gevonden, en ik weet dat ik die op de grote klok moet hangen. Wat is de tijd die ik moet invoeren?

-----  
~8:15

-Ik heb zonet de "Dial" gevonden, en ik weet dat ik hem op de deur moet doen die naar de Cable Car lijdt. Wat is de code die ik moet invoeren om de deur te openen?

-----  
~4863

-Ik heb wat moeite om de Leech Zombies te verslaan, heb je wat tips voor me?

-----  
~Humanoid Leeches (Leech Zombies) kunnen niet tegen vuur. Gooi daarom een Molotov Cocktail tegen ze aan of schiet een Incendiary Shell tegen ze aan om snel van ze af te komen. Ook gaan ze in één schot dood als je met een Magnum op ze schiet als ze nog in hun menselijke vorm zijn. Je hebt 1 Magnum Round nodig, 2 Incendiary Shells of 3 Molotov Cocktails om ze te doden.

-Is dit spel eng?

-----  
~Duh, het is een Resident Evil! Het is minder eng dan de REmake,  
maar het kan je soms toch wel laten springen.

=====  
14. IETS OVER DE AUTEUR  
=====

Mijn naam is Robin Stafleu, en ik ben een 17-jarige Resident Evil  
fanaat. Ik woon in Nederland, Noord Brabant, in het stadje  
Veldhoven. Ik ben nog niet zo heel lang een Resident Evil fan.  
Het begon allemaal toen m'n beste vriend van plan was om de REmake  
te kopen. Eerst was ik niet zo enthousiast, maar toen ik het spel  
gezien had en zelfs gespeeld had, wist ik gewoon dat ik het ook  
moest hebben. Helaas had ik op dat moment weinig geld, en kon  
ik het spel dus niet betalen. Dus toen besloot ik om te gaan  
sparen. Toen ik eenmaal genoeg geld had, had ik het spel al een  
keer van m'n beste vriend geleend, en al uitgespeeld. Toen hoorde  
ik over Resident Evil Zero, en wist ik meteen dat ik die beter  
kon gaan kopen dan de REmake. En dat was een zeer goede  
beslissing! Ik had het spel nog geen uurtje gespeeld, en het was  
al meteen een van mijn favoriete spellen. Toen ik het spel eenmaal  
had uitgespeeld, wilde ik er al een FAQ over schrijven, maar ik  
wist nog niet hoe het allemaal werkte, en er waren al zoveel FAQs  
over geschreven op GameFAQs. Maar toen leerde ik beetje bij beetje  
hoe het moest en kwam ik erachter dat er nog geen Nederlands-  
talige FAQ van was. Dus besloot ik er een te maken. En zo is dit  
allemaal begonnen. Nu ben ik klaar met de FAQ en ben ik de laatste  
beetjes aan het bijwerken om de FAQ zo goed mogelijk te maken.  
Ik hoop dat jullie de FAQ goed kunnen gebruiken en dat jullie  
dankzij deze FAQ nog meer plezier zullen beleven aan het beste  
Survival Horror spel op de markt!

=====  
15. COPYRIGHT  
=====

Copyright Robin Stafleu "Tyrasibion" 2003-2004

-----  
This Copyright is in English so everyone will understand it.  
-----

This FAQ belongs to me, and only to me. Nobody is allowed to  
use this FAQ with any purpose without my permission!  
Of course you are allowed to read the FAQ, but copying or  
stealing things from this FAQ is completely illegal!  
This FAQ may not be reproduced under any circumstances  
except for personal, private use. It may not be placed on  
any website or otherwise distributed publicly without  
advance written permission. Use of this guide on any other  
website or as a part of any public display is strictly  
prohibited, and a violation of copyright.

Where to find this FAQ?

-[www.gamefaqs.com](http://www.gamefaqs.com) (GameFAQs)

-[www.gamespot.com](http://www.gamespot.com) (GameSpot)

-[www.neoseeker.com](http://www.neoseeker.com) (NeoSeeker)

You found this FAQ somewhere else? Please contact me:

[tyrasibion@gmail.com](mailto:tyrasibion@gmail.com)

Thanks to:

- CJayC for posting this FAQ on his website; GameFAQs
- Leo Chan for posting this FAQ on NeoSeeker
- Capcom for making this fantastic game
- My mom for letting me use her computer to write this FAQ
- My dad for letting me borrow €50,- to get this game
- All the people on the Resident Evil Ø Message Board on GameFAQs
- All the people who are using this FAQ

Special thanks to:

- Cas "Sidiot Prolec" Borghouts for being my best friend and a Resident Evil companion.

=====

Feel free to contact me by E-Mail if you have any questions about the game or my FAQ.

~Tyrasibion~ (tyrasibion@gmail.com)

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