

# Resident Evil FAQ/Walkthrough (German)

by Wakabajashij

Updated to v0.7 on Jan 26, 2015

---

## RESIDENT EVIL 1

---

RE 1 FAQ/walkthrough created by: Waka  
E-Mail: Waka@gmx.de  
GameFags Account: LordHorst  
Web: <http://waka.ohost.de>  
Started: 02.11.12  
Copyright 2010 Jan Drygalla  
For Playstation

---

### 1. Inhalt H0100

---

1.	Inhalt	H0100
2.	Disclaimer	H0200
3.	Einführung	H0300
3.1	E-Mail-Richtlinien	H0310
4.	Versionshistorie	H0400
5.	Vorgeplänkel	H0500
6.	Allgemeines zum Spiel	H0600
6.1	Die Charaktere	H0610
6.1.1	Chris Redfield	H0611
6.1.2	Jill Valentine	H0612
6.1.3	Albert Wesker	H0613
6.1.4	Barry Burton	H0614
6.1.5	Rebecca Chambers	H0615
6.2	Die Gegner	H0620
6.2.1	Zombies	H0621
6.2.2	Hunde	H0622
6.2.3	Krähen	H0623
6.2.4	Spinnen	H0624
6.2.5	Hunter	H0625
6.2.6	Chimären	H0626
6.3	Die Waffen	H0630
6.3.1	Jagdmesser	H0631
6.3.2	9mm Beretta	H0632
6.3.3	SHOTGUN	H0633
6.3.4	BAZOOKA	H0634
6.3.5	Colt Python	H0635
6.3.6	Flammenwerfer	H0636
6.3.7	Raketenwerfer	H0637
6.4	KRÄUTER	H0640
6.4.1	Grüne KRÄUTER	H0641
6.4.2	Rote KRÄUTER	H0642
6.4.3	Blaue KRÄUTER	H0643
7.	Der Walkthrough	H0700
7.1	Jill Valentine	H0710
7.1.1	Das Herrenhaus - Teil 1	H0711
7.1.1.1	Bosskampf: Große Schlange (Yawn)	H07111
7.1.2	Der Innenhof - Teil 1	H0712
7.1.3	Das Wachhaus - Teil 1	H0713
7.1.3.1	*Optional* V-JOLT *Optional*	H07131

7.1.3.2	Bosskampf: Pflanze 42	H07132
7.1.4	Der Innenhof - Teil 2	H0714
7.1.5	Das Herrenhaus - Teil 2	H0715
7.1.5.1	Bosskampf: Große Schlange (Yawn)	H07151
7.1.5.2	*Optional* Colt Python *Optional*	H07152
7.1.6	Der Innenhof - Teil 3	H0716
7.1.7	Die Untergrundhöhlen - Teil 1	H0717
7.1.7.1	Bosskampf: Die schwarze Witwe	H07171
7.1.8	Der Innenhof - Teil 4	H0718
7.1.9	Das Geheimplabor - Teil 1	H0719
7.1.9.1	Bosskampf: Tyrant	H07191
7.1.10	Der zweite Durchgang	H07110
7.2	Chris Redfield	H0720
7.2.1	Das Herrenhaus - Teil 1	H0721
7.2.1.1	Bosskampf: Große Schlange (Yawn)	H07211
7.2.2	Der Innenhof - Teil 1	H0722
7.2.3	Das Wachhaus - Teil 1	H0723
7.2.3.1	Bosskampf: Pflanze 42	H07232
7.2.4	Der Innenhof - Teil 2	H0724
7.2.5	Das Herrenhaus - Teil 2	H0725
7.2.5.1	Bosskampf: Große Schlange (Yawn)	H07251
7.2.5.2	*Optional* Colt Python *Optional*	H07252
7.2.6	Der Innenhof - Teil 3	H0726
7.2.7	Die Untergrundhöhlen - Teil 1	H0727
7.2.7.1	Bosskampf: Die schwarze Witwe	H07271
7.2.8	Der Innenhof - Teil 4	H0728
7.2.9	Das Geheimplabor - Teil 1	H0729
7.2.9.1	Bosskampf: Tyrant	H07291
7.2.10	Der zweite Durchgang	H07210
8.	Die möglichen Enden	H0800
8.1	Jill	H0801
8.2	Chris	H0802
9.	Unterschiede des "Director's Cut"	H0900
9.1	Normal	H0901
9.2	Training	H0902
9.3	Fortgeschritten	H0903
10.	Danksagung	H1000
11.	Webseiten	H1100
12.	Disclaimer (nochmal)	H1200

---

## 2. Disclaimer H0200

---

Dies ist meine Arbeit, also liegen auch alle Rechte bei mir.  
Du kannst das hier gerne ausdrucken und zu diesem Zweck auch bearbeiten.  
Wenn du dieses FAQ auf deine Seite stellen willst: Tu dies, aber sag mir vorher Bescheid.

Außerdem: Ich hab nichts zu tun mit Capcom und bin auch niemals in irgendwelche Sachen oder Geschäfte von Capcom involviert gewesen.

---

## 3. Einführung H0300

---

Dies hier wird also ein FAQ für Resident Evil Teil 1. Dieses FAQ wird - man kann es wohl bereits erahnen - auf deutsch geschrieben. Auf GameFAQs gibt es derzeit kein deutsches Walkthrough für dieses Spiel, überhaupt scheint es sehr wenige deutsche FAQs dort zu geben. Schade eigentlich.

-----  
3.1 E-Mail-Richtlinien H0310  
-----

Wenn mir wer ne E-Mail an Waka@gmx.de schreiben will, kann das gerne tun.  
Beachtet aber bitte folgende Punkte dabei:

SENDE mir E-Mails wenn:

- \* ...du etwas weißt, was hier nicht im FAQ steht
- \* ...du inhaltliche Fehler findest
- \* ...du mich loben willst für diese überaus tolle Arbeit ;)
- \* ...du bei dem Spiel nicht weiterkommst. Ich versuche dann so gut wie möglich zu helfen.

Die Mail sollte aber in einer Sprache verfasst sein, die ich auch lesen und verstehen kann (also Englisch oder Deutsch)

Und bitte nimm dir die Zeit, ORDENTLICH zu schreiben. Es gibt gewisse Regeln in der deutschen Rechtschreibung und Grammatik, bitte halte dich so gut wie möglich an diese. Für Mails auf englisch gilt natürlich das Selbe.

Sende mir KEINE E-Mails wenn:

- \* ...du einfach nur ne Hatemail schreiben willst. Das ist reine Zeitverschwendung für mich und für dich.
- \* ...du mir nur sagen willst, wie scheiße dieses FAQ doch ist. Kritik nehme ich gerne an, aber sie sollte begründet sein.

GANZ WICHTIG: In die Betreffzeile bitte 'Resident Evil 1' schreiben, sonst wird's von mir ungelesen gelöscht (weil ich die Mail dann für Spam halte).  
Also: In die Betreffzeile 'Resident Evil 1' schreiben!

-----  
4. Versionshistorie  
-----

H0400

Version 0.7 - 26.01.15 - Wie es aussieht, erfährt dieser Walkthrough aufgrund des HD-Remakes eine größere Aufmerksamkeit. Ich habe dem Ganzen deshalb nochmal einen sprachlichen Feinschliff verpasst. Da waren ja teilweise ziemlich abenteuerliche Verwirrungen zu lesen...  
Sobald ich das Re-Remake selbst gespielt habe, werde ich einen zusätzlichen Abschnitt hinzufügen.

Version 0.6 - 01.01.13 - Endlich habe ich den Director's Cut des Spiels wiedergefunden. Habe daher einen weiteren Abschnitt hinzugefügt, wo ich auf die Unterschiede eingehe.

Version 0.5 - 16.12.12 - Das Spiel sowohl mit Chris als auch mit Jill beendet. Inhaltsverzeichnis überarbeitet. Meine Arbeit ist nun fertig. Hochladen des Walkthroughs bei GameFAQS.com.  
:)  
GameFAQs erzählt mir aber, dass sie bis zum Jahresende nur noch sporadisch Updates einspielen. :(

Version 0.4 - 09.12.12 - Das Spiel mit Jill beendet. Den Abschnitt über die Videos hinzugefügt. Mit Chris angefangen.  
- 10.12.12 - Rebecca im Serumsraum getroffen.  
- 12.12.12 - Schrotflinte geholt.  
- 14.12.12 - Bis zum ersten Boss.

- 15.12.12 - Bis zum zweiten Boss.
- 16.12.12 - Spiel mit Chris beendet.

Version 0.3 - 06.11.12 - Bis zum Geheimlabor gekommen.  
- 08.11.12 - Ein paar kosmetische Änderungen.  
- 13.11.12 - Geheimlabor angefangen.  
- 14.11.12 - Geheimlabor fast fertig.  
- 04.12.12 - Hatte in letzter Zeit sehr viel um die Ohren.  
Bis zum Tyrant gekommen.

Version 0.2 - 04.11.12 - Walkthrough bis zum Beginn "Courtyard" fertig.  
- 05.11.12 - Das "Wachhaus" abgeschlossen.

Version 0.1 - 02.11.12 - Mit dem FAQ begonnen, jedenfalls mit dem drum herum  
- 03.11.12 - Walkthrough bis zum SCHILDSCHLÜSSEL fertig.

-----  
5. Vorgeplänkel H0500  
-----

Bevor's losgeht noch ein paar grundlegende Dinge zum Spiel und zum FAQ selbst.

Dies hier ist kein "Speedguide", kein "Knife only guide" und auch kein "no saves guide", sondern ein ganz normaler Walkthrough. Speichert so oft ihr Lust habt, bzw. so oft ihr FARBBÄNDER verwenden wollt, killt die Zombies die ihr wollt, aber beschwert euch hinterher nicht, dass ihr keine Munition mehr habt. ;)

Mit diesem Walkthrough werdet ihr auf jeden Fall den Weg durch das Spiel finden und die Items an der richtigen Stelle einsetzen. Wie schnell ihr das schafft, hängt ganz von euch ab. Die Items, die man aufsammeln kann, werden in GROSSBUCHSTABEN im Walkthrough erwähnt.

Ich werde auch versuchen, so viele Aspekte wie möglich in diesem FAQ ab zu decken, also "gutes Ende", "sehr gutes Ende" und "schlechtes Ende", was in welchem Raum ist, usw.

Ich behaute nicht, dass mein Weg der "Perfekte" ist, das ist er nämlich ganz sicher nicht. Wenn also jemand Verbesserungsvorschläge hat (z.B. "Wenn du erst in Raum X und dann erst in Y gehst, sparst du dir ein bisschen Lauferei") dann immer her damit. Ihr werdet dann natürlich im FAQ gebührend erwähnt, schließlich möchte ich mich nicht mit fremden Federn schmücken. ;)

Da dieses Spiel mit "statischen" Kameras und unterschiedlichen Blickwinkeln arbeitet wird die Orientierung etwas erschwert. Ich bemühe mich, Richtungsangaben aus der Sicht des Charakters zu machen, also wenn ich schreibe "Geht nach rechts", dann ist damit gemeint: "Geht nach rechts, vom Charakter aus gesehen". Angaben wie Norden, Süden, etc. orientieren sich an den Karten, die das Spiel anbietet.

-----  
6. Allgemeines zum Spiel H0600  
-----

In diesem Abschnitt gehe ich auf allgemeine Dinge des Spiels ein. Die einzelnen Personen, die vorkommen, die Gegner, die Waffen, etc.

-----

## 6.1 Die Charaktere H0610

-----

So, dann mal los, CD in die gute alte PlayStation einlegen (oder vielleicht auch in die PS2 oder die PS3), das kleine "Vorintro" genießen, Neues Spiel auswählen und... hey, was ist das? Eine Charakterauswahl? wen haben wir denn da?

### 6.1.1 Chris Redfield H0611

-----

Als erstes hätten wir da Chris Redfield. Er ist zu Anfang nur mit einem KAMPF-MESSER ausgestattet, kann weniger tragen und muss, um einige der verschlossenen Schlösser zu öffnen "KLEINE SCHLÜSSEL" finden. Macht die Sache nicht leichter, aber er hält etwas mehr aus als Jill. Allerdings trifft Chris auch auf mehr Monster.

### 6.1.2 Jill Valentine H0612

-----

Mit Jill ist das Spiel ein wenig leichter, da sie mehr Inventarplätze hat, sie eine größere Auswahl an Waffen findet (und an diese auch leichter rankommt) und sie hat von Anfang an einen DIETRICH, mit dem einige Schlösser im Spiel einfach geöffnet werden können. Der Nachteil ist allerdings, dass sie ein wenig schneller ins Gras beißt.

Kommen wir zu den nicht spielbaren Charakteren:

### 6.1.3 Albert Wesker H0613

-----

Er ist der Leiter dieser Mission und somit sozusagen der Chef der S.T.A.R.S- Truppe. Wird im Vorspann als ziemlich cooler Bursche dargestellt.

### 6.1.4 Barry Burton H0614

-----

Tja, bei der Spielergemeinde scheint Barry nicht unbedingt beliebt zu sein, bzw. scheint er so ziemlich die Rolle des "Trottels vom Dienst" zu erfüllen, aber ich fand ihn cool, als ich das erste mal Resident Evil gespielt hab. Ich meine, er hat eine Magnum dabei, das ist ja schonmal was.

### 6.1.5 Rebecca Chambers H0615

-----

Mit gerade mal 18 Jahren die jüngste im Team. Und ziemlich schlecht synchronisiert.

Also, von der ganzen schlechten Synchronisation ist sie die schlechteste. Das steigert ihren Beliebtheitsgrad nicht unbedingt. :D  
Aber mal ernsthaft, Rebecca ist - genau wie Barry - schon in Ordnung. ;)

---

## 6.2 Die Gegner H0620

-----

Es gibt ne ganze Menge an bösen Gestalten, die euch alle tot sehen wollen. Einige sind recht harmlos, andere hingegen ziemlich harte Brocken. Wenn man wissen will, ob ein Gegner wirklich tot ist, sollte man darauf achten, ob sich eine Blutlache unter dem Monster ausbreitet. Ist dies der Fall, ist der Gegner tot. Wenn man einem Gegner den Kopf weg schießt, ist er auch auf jeden Fall tot, selbst wenn der Körper manchmal immer noch weiter läuft. Auch haben einige Gegner (wie z.B. die Hunter) eine besondere "Sterbeanimation".

### 6.2.1 Zombies H0621

-----

Die ersten Gegner, auf die man im Spiel trifft. Recht träge und nicht besonders gefährlich, es sei denn sie treten in Gruppen auf. Einige Zombies versuchen auch, euch anzuspucken. Diese können euch zwar auch greifen und anknabbern, aber nach meiner Erfahrung kann man ihnen ein wenig leichter ausweichen, da sie als erstes immer versuchen, zu spucken.

### 6.2.2 Hunde H0622

-----

Hunde sind ziemlich schnell und sie laufen auch ständig herum. Von daher sind sie teilweise sehr schwer zu treffen. Es ist besser, vor Hunden einfach davon zu laufen, als gegen sie zu kämpfen.

### 6.2.3 Krähen H0623

-----

Sehr unangenehm, da sie so schlecht zu treffen sind. Hier hilft nur, schneller zu laufen als die Krähen fliegen können.

### 6.2.4 Spinnen H0624

-----

Können sehr schnell sein und den Charakter obendrein auch noch vergiften.

### 6.2.5 Hunter H0625

-----

Man trifft sie zum Glück erst recht spät im Spiel, aber dann scheint hinter jeder Ecke einer zu lauern. Halten sehr viel aus und sind überaus flink. Ist man zwischen Zweien eingekellt hat man eigentlich so gut wie keine Chance mehr.

Noch schlimmer ist: Dieser Gegner hat eine Art "Finishing Move". Sie können eurer Spielfigur auch schonmal den Kopf abschlagen...

Doch auch den Hunttern kann man ausweichen. Da sie immer nur mit ihrem linken Arm zuschlagen, sollte man nach Möglichkeit auch auf der RECHTEN Seite vorbeilaufen.

-----

#### 6.2.6 Chimären H0626

-----

Nervig. Trifft man zum Glück erst sehr spät, sind aber sehr schwer zu killen, da sie die meiste Zeit an der Decke rumlaufen, so dass man noch schwerer zielen kann. Am besten versucht man einfach, ihnen auszuweichen.

So, das waren die häufigsten Gegner im Spiel, die Bossgegner werden an geeigneter Stelle beschrieben.

---

#### 6.3 Die Waffen H0630

-----

So viele Gegner, wie soll man sich gegen die bloß zur Wehr setzen?

Da der Platz im Inventar begrenzt ist, solltet ihr nie mehr als zwei Waffen mit euch rumtragen.

#### 6.3.1 Jagdmesser H0631

-----

Ein Messer. Keine besonders große Reichweite, nicht besonders effektiv. Wenn man damit aber umgehen kann, so lässt sich jede Menge Munition sparen.

#### 6.3.2 9mm Beretta H0632

-----

Die Beretta gehört zur Standardausrüstung der S.T.A.R.S.-Mitglieder. Gut geeignet gegen Zombies, wenn diese nicht in zu großen Gruppen auftreten.

#### 6.3.3 Shotgun H0633

-----

Hat eine größere Durchschlagskraft als die Beretta. Zombies kann man oftmals mit nur einem Schuss erledigen. Auch gegen andere Gegner kann diese Waffe gut eingesetzt werden.

#### 6.3.4 Bazooka H0634

-----

Diese Waffe kann man nur im Spiel mit Jill verwenden, da Chris diese Waffe nicht findet. Es gibt unterschiedliche Munition dafür: Normale Munition, Flammenmunition und Säuremunition. Die Säuremunition ist sehr durchschlagskräftig und selbst Hunter kann man damit mit nur einem Schuss erledigen.

#### 6.3.5 Colt Python H0635

-----

Eine sehr gute Waffe. Man kann die meisten Gegner mit nur einem Schuss erledigen, allerdings ist Munition für diese Waffe sehr rar und man muss einen Umweg in Kauf nehmen, um überhaupt an diese Waffe zu gelangen.

-----  
6.3.6 Flammenwerfer      H0636  
-----

Diese Waffe kann man nur finden, wenn man mit Chris spielt. Allerdings ist der Tank für den Flammenwerfer sehr schnell leer, es lohnt sich also nicht so wirklich, diese Waffe zu benutzen.

-----  
6.3.7 Raketenwerfer      H0637  
-----

Die stärkste Waffe im Spiel. Deshalb bekommt man sie auch erst ganz zum Schluss, um den letzten Boss damit zu besiegen. Außerdem habt ihr ihn im Inventar, wenn ihr das Spiel in unter 3 Stunden durchgespielt hat. Nach dem Abspann wird man dazu aufgefordert, das Spiel zu speichern. Lädt man nun diesen Spielstand, so hat man den Raketenwerfer in seinem Inventar. Mit dieser Waffe kann man nicht nach oben unter unten zielen. Es dauert außerdem einige Zeit, bis die Waffe schussbereit ist. Dafür kann sie aber auch alles mit nur einem einzigen Treffer in die Luft sprengen.

-----  
6.4 Kräuter      H0640  
-----

Es gibt einige KRÄUTER im Spiel, die man auf unterschiedliche Art und Weise miteinander kombinieren kann.

-----  
6.4.1 Grüne Kräuter      H0641  
-----

Grüne KRÄUTER bringen Lebensenergie zurück. Man kann bis zu 3 grüne KRÄUTER miteinander kombinieren, die Wirkung verstärkt sich entsprechend.

-----  
6.4.2 Rote Kräuter      H0642  
-----

Rote KRÄUTER können die Wirkung eines anderen Krauts verstärken. Kombiniert man ein rotes und ein GRÜNES KRAUT, so ist die Wirkung genau so, als hätte man drei grüne KRÄUTER miteinander kombiniert.

-----  
6.4.3 Blaue Kräuter      H0643  
-----

Die blauen KRÄUTER heilen Vergiftungen, bringen aber keine Lebensenergie zurück.

Man kann ein rotes, ein blaues und ein GRÜNES KRAUT mischen und erhält so den "ultimativen Cocktail". ;)

-----  
7. Der Walkthrough      H0700  
-----

In diesem Abschnitt beginnt der Spaß erst so richtig. :)



Als erstes werde ich aber noch auf die Steuerung eingehen. Jeder weiß, wie der typische Controller der PlayStation aussieht? Sehr gut.

Das D-Pad des Controllers:

Mit dem D-Pad wird die Spielfigur bewegt.

Da dieses Spiel mit statischen Kameraperspektiven arbeitet, die oftmals auch innerhalb eines Raumes den Blickwinkel ändern, ist die Steuerung aber immer abhängig von der Figur. "Nach oben" bewegt die Figur immer in Blickrichtung der Figur, "Nach unten" lässt die Figur rückwärts gehen. "Nach links" dreht die Figur immer zur linken Seite der Figur, "nach rechts" immer nach rechts. Es mag ein wenig dauern, bis man sich an die Steuerung gewöhnt hat, aber eigentlich sollte damit niemand vor unlösbare Aufgaben gestellt werden

SELECT: Hat keine Funktion.

START: Öffnet und schließt das Inventar.

R1: Anvisieren mit der Waffe.

X: Untersuchen, Auswählen. Bei gleichzeitig gedrückter R1-Taste wird die Waffe abgefeuert.

Kreis: Keine Funktion.

Dreieck: Keine Funktion.

Viereck: Laufen. Im Inventar: Abbrechen/Inventar verlassen.

Nun beginnt aber endlich der Walkthrough!

-----  
7.1 Jill Valentine      H0710  
-----

Wie weiter oben schon erwähnt ist das Spiel mit Jill ein bisschen leichter, fangen wir also mit ihr an.

-----  
7.1.1 Das Herrenhaus - Teil 1      H0711  
-----

"Jill, run for that house!"

Beginnen wir mit Jill Valentine. Nach dem - sehr amateurhaften - Intro laufen die Charaktere ins Herrenhaus. Jill, Barry und Albert sind da, doch...

"Where is Chris?"

Kurze Beratschlagung, Jill und Barry gehen nachgucken. Albert sagt noch:

"Stay alert!". Danke für den Tip, Al.

Sobald ihr Jill steuern könnt, solltet ihr als erstes mal eine Waffe in die Hand nehmen. Öffnet dazu das Inventar mit der Start-Taste, wählt die Beretta aus und drückt die X-Taste. Dies öffnet ein kleines Sub-Menü. Hier einfach "Equip" auswählen, fertig. Dann das Inventar mit der Viereck-Taste wieder schließen. Lauft nun hinter Barry her und ihr löst die nächste Videosequenz aus. Barry untersucht das Blut und schickt euch los, ob ihr euch mal umsehen könnt. Greift euch als erstes das HOLZEMBLEM von der Wand hinter Barry. Geht dann durch die Tür in der Wand rechts und lauft hier nach links, um eine der bekanntesten Videosequenzen des Spiels auszulösen.

Nachdem ihr wieder steuern könnt, lockt den Zombie ein wenig von der Leiche weg, lauft um ihn rum und schaut euch Kenneth an. Untersucht ihn erneut und ihr findet zwei MAGAZINE für die Beretta. Allerdings hebt Jill nur ein MAGAZIN pro "Untersuchung" auf, ihr müsst Kenneth also noch ein weiteres mal untersuchen. Solltet ihr euch entscheiden, erst später wieder hierher zurückzukommen, findet ihr hier nichts mehr. Es lohnt sich also, dieses kleine

Risiko einzugehen.

Erschießt den Zombie nicht, sondern lauft stattdessen zur Tür durch die ihr gekommen seid. Der Zombie folgt euch und Barry erledigt die ganze Sache. Solltet ihr den Zombie dennoch erschießen, so folgt euch trotzdem ein Zombie durch die Tür, es wäre also nur reine Munitionsverschwendung.

-----  
ALTERNATIVE SEQUENZ:

Es ist möglich, hier eine alternative Sequenz zu sehen. Geht in die Eingangshalle zurück und ihr seht eine kleine Sequenz mit Wesker, woraufhin Jill wieder in den Esszimmer zurückkehrt. Versucht ihr nun erneut durch die Tür zu gehen, so wird Barry einen kleinen Kommentar ablassen. Geht nun wieder in Richtung Barry und der Zombie kommt durch die Tür getaumelt.

Wenn ihr nun zu Kenneth geht, hat der Zombie sehr viel mehr von ihm gegessen und er hat keine Munition mehr bei sich.

-----  
Zurück geht's in die Eingangshalle, nun ist auch Wesker verschwunden. Barry schlägt vor ihn zu suchen. Dazu reicht es, einmal ganz bis nach hinten durch die "Torbögen" und wieder zurück zu gehen, um die nächste Sequenz auszulösen.

Barry schlägt nun vor, dass ihr euch trennen sollt. Er übergibt euch noch einen DIETRICH (denn Jill ist ja schließlich "The Master of Unlocking") und geht dann zurück in den Esszimmer.

Jill redete davon, die Tür auf der gegenüberliegenden Seite auszuprobieren, also tun wir das doch. Zuvor könnt ihr aber die Schreibmaschine neben der Treppe untersuchen. Ihr findet dort ein FARBBAND, mit dessen Hilfe man den Spielstand speichern kann. Tut dies, wenn ihr möchtet, aber zu diesem Zeitpunkt ist es noch nicht nötig.

Geht nun durch die große blaue Doppeltür in der Ostwand. Dahinter liegt ein kleiner Raum, in der eine Statue rumsteht. Wenn ihr weit genug in den Raum reingeht, wechselt die Kameraperspektive und man kann sehen, dass in der Schale, die die Statue trägt, etwas liegt. Verschiebt die kleine Trittleiter so, dass sie direkt vor der Statue steht. Klettert nun auf die Leiter und untersucht das Item. Ihr findet eine KARTE DER 1. ETAGE (wohl ein kleiner Übersetzungsfehler, denn es ist ja eigentlich eine Karte des Erdgeschosses. In den USA fängt man aber mit der Zählung bereits im Erdgeschoss an und bezeichnet dieses als "First Floor").

Vor dem Durchgang links steht ein kleines Schränkchen, welches ihr mühelos nach rechts verschieben könnt. In dem anschließenden Raum liegt ein Zombie in einem weißen Kittel auf dem Boden. Solange ihr ihm nicht zu Nahe kommt, wird euch der Zombie nichts tun. Ansonsten greift er eure Beine und knabbert euch ein wenig an.

Jill entledigt sich dann mit Hilfe eines gezielten Fußtrittes dem Widersacher. Im Regal an der hintersten Wand könnt ihr ein FARBBAND finden.

Geht wieder zurück in den vorherigen Raum und benutzt nun die rechte Tür. Eine kleine Mitteilung lässt euch wissen, dass Jill den DIETRICH benutzt hat, um diese Tür zu öffnen. Ihr gelangt in einen langen Flur, durch den ihr so schnell wie möglich durchlaufen solltet. Hier werdet ihr nämlich das erste mal Bekanntschaft mit den fiesen Hunden machen. Zum Glück können diese aber keine Türen öffnen, wenn ihr also auf der anderen Seite des Flures angekommen und

durch die Tür gegangen seid, können die Hunde euch nichts mehr anhaben.

Geht nun auch diesen Flur bis zum Ende durch und benutzt die letzte Tür auf der linken Seite. Geht auch durch die nächste Tür durch und schnappt euch die SHOTGUN von der östlichen Wand.

Wenn ihr nun wieder zurückgeht, beginnt sich die Decke zu bewegen und zwar nach unten! Die Tür zum Flur ist verschlossen. Wenn ihr aber lange genug wartet, dann wird Barry kommen und euch dort rausholen.

-----  
ALTERNATIVE SEQUENZ:

Wenn ihr, bevor ihr euch die SHOTGUN holt, in der Eingangshalle die Treppe raufgeht und durch die Tür in der südöstlichen Ecke geht, so kommt ihr in einen kleinen Flur. Am Ende dieses Flures geht es auf einen Balkon. Wenn ihr früh genug hier seid (ihr also noch keine Zwischensequenz, außer der Eröffnungssequenz und eventuell der Bonussequenz mit dem durch die Tür taumelnden Zombie gesehen habt), so werdet ihr Barry auf diesem Balkon antreffen und ihr könnt eine alternative Videosequenz sehen.

ACHTUNG: Wenn ihr diese Szene seht, dann wird Barry euch nicht aus dem Raum mit der absinkenden Decke retten und ihr endet tatsächlich als ein "Jill Sandwich"!  
-----

Geht nun durch die Tür, die dem "Deckenraum" gegenüberliegt. Hier seht ihr einen Zombie, an dem ihr gleich mal die neue SHOTGUN ausprobieren könnt. Wenn ihr die Waffe zieht und auf dem D-Pad nach oben drückt, so zieht Jill die Waffe nach oben. Steht der Zombie dicht genug vor euch und ihr feuert die Waffe ab, so schießt ihr ihm glatt den Kopf weg.

Geht nun durch die erste Tür auf der rechten Seiten (bzw die linke Seite vom Spieler aus gesehen...). Auch hier lauert ein Zombie, dem man allerdings auch ganz gut ausweichen kann, wenn man in seinem Rücken längs läuft.

Lauft nach rechts um die Ecke (an der Wand zur Treppe steht ein GRÜNES KRAUT, welches ihr einsammeln könnt). Geht durch die Tür und ihr befindet euch in einem Lagerraum. Dies sind spezielle Räume in denen ihr immer eine Schreibmaschine und eine Kiste findet. In der Kiste könnt ihr Items ablegen und diese später aus jeder Kiste im Spiel wieder rausnehmen. Hier könnt ihr das KAMPFMESSEER ablegen.

Nehmt euch die MAGAZINE für die Beretta mit. Diese könnt ihr im Inventar auch miteinander "kombinieren", so dass die MAGAZINE nur noch einen Inventarplatz einnehmen.

Rechts neben der Kiste findet ihr CHEMIKALIEN. Nehmt diese mit. Verlasst nun den Raum wieder und geht die Treppe rauf. Ihr seht hier einen Zombie hinter der Ecke, der steht da ziemlich ungünstig, also pustet ihn weg. Geht nun nach rechts und auch hier steht ein Zombie sehr ungünstig hinter der Ecke, erledigt auch diesen.

Geht dann durch die Tür am Ende des Ganges. Auf diesem Flur stehen zwei Zombies rum, doch der Flur ist breit genug, so dass ihr den Zombies locker ausweichen könnt. Wendet euch nach links und folgt dem Flur bis zum Ende. Geht durch die Tür und wenn ihr richtig gegangen seid, dann findet ihr euch in der Eingangshalle wieder, diesmal jedoch eine Etage höher.

Ihr werdet hier Barry wiedertreffen, der etwas Munition für euch hat

(lustigerweise sagt Barry jedoch, er hätte eine "Waffe"... naja).

-----  
NOTIZ:

Diese Zwischensequenz bekommt ihr nur zu sehen, wenn ihr die Chemikalien an euch genommen habt. Vorher wird diese Sequenz nicht ausgelöst.

-----

Nach der Sequenz geht ihr durch die Tür im Südosten. Lauft den kleinen Flur bis zum Ende und geht durch die Tür. Ihr landet auf einem Balkon, auf dem ihr in der südöstlichen Ecke Forest findet, der von Krähen zu Tode gehackt wurde. Forest hatte eine BAZOOKA dabei, die ihr an euch nehmen könnt. Ihr müsst jedoch schnell sein, sonst werden die Krähen auch euch erwischen!

Kehrt nun in die Eingangshalle zurück und geht durch die nächste Tür auf der rechten Seite (durch diese Tür seid ihr vorhin schon gekommen, als ihr auf Barry getroffen seid). Lauft den Flur entlang und geht durch die erste Tür auf der rechten Seite. Geht nun die Treppe wieder runter und durch die Tür am Ende des Ganges (also nicht in den Storage Room, sondern durch die andere Tür).

Wendet euch hier nach rechts. Ihr trefft auf einen weiteren Zombie, der hier ein wenig ungünstig platziert ist, also pustet ihn am besten weg. Geht dann durch die Tür auf der linken Seite und ihr findet euch in einer großen Halle mit jeder Menge Gemälden wieder. Zusätzlich zu den Gemälden befinden sich hier auch jede Menge Krähen. Doch keine Angst, die tun euch nichts, solange ihr alles richtig macht.

Die Bilder zeigen euch das Leben eines Menschen in unterschiedlichen Altersstufen. Unter jedem der Bilder befindet sich ein Knopf. Die Idee ist nun, das Leben dieses Menschen von der Geburt bis zum Tod "nachzustellen". Als erstes drückt ihr dazu den Schalter unter dem Bild, welches ein neugeborenes Kind zeigt, dann den Schalter unter dem Bild mit dem kleinen Kind. Als nächstes den Schalter unter dem Bild mit dem jungen Mann drücken, dann der unter dem Bild mit dem Mann im mittleren Alter. Danach ist der Schalter unter dem Bild, welches einen alten Mann zeigt an der Reihe. Als letztes drückt ihr den Schalter unter dem Bild ganz am Ende der Halle. Das Bild fällt ab und gibt ein STERNWAPPEN frei.

Geht nun wieder zur Treppe neben dem Lagerraum zurück, geht diese Treppe hoch, und lauft durch die Flure, bis ihr wieder in die Eingangshalle gelangt. Lauft auf die andere Seite rüber und geht in den Esszimmer, diesmal jedoch eine Etage höher.

Die beiden Zombies hier können ziemlich nervig sein, also räumt sie am besten aus dem Weg. Schiebt nun die Statue links so weit, bis sie vor der Lücke im Geländer steht. Schubst die Statue nun nach unten.

Umrundet den Raum und geht durch die Tür in der Nordwand. Folgt dem verwinkelten Gang, bis ihr zu der Treppe kommt. Es stehen zwei Zombies hier, die beide versuchen euch anzuspucken. Man kann ihnen jedoch sehr gut ausweichen, also lasst sie stehen. Geht die Treppe nach unten, wo noch mehr Zombies rumstehen, denen man aber auch gut ausweichen kann.

Geht durch die Tür neben der Treppe und ihr gelangt in einen weiteren Lagerraum. Speichert hier das Spiel ab, wenn ihr wollt. Räumt das Inventar ein wenig leer, nehmt aber auf jeden Fall das HOLZEMBLEM und die CHEMIKALIEN mit.

Verlasst den Lagerraum und geht rechts um die Ecke. Haltet euch vom Charakter aus gesehen an der rechten Wand und ihr könnt den Zombies locker ausweichen. Lauft den Gang bis zum Ende und geht durch die Tür.

Nachdem ihr durch die Tür durch seid, lauft ihr weiter geradeaus. Auch hier gilt wieder: Rechts halten! Folgt dem Gang und ihr gelangt zu einer Tür. Hinter dieser Tür treibt eine seltsame Pflanze ihr unwesen, die mit ihren "Tentakeln" nach euch schnappt, sobald ihr zu Nahe kommt. Geht in den hinteren Teil des Raumes und stellt euch vor die Wasserpumpe. Ruft nun das Inventar auf und benutzt die CHEMIKALIEN. Die Pflanze wird dadurch vergiftet und geht ein.

Nun könnt ihr in den westlichen Teil des Raumes gelangen und den SCHLÜSSEL von der Wand nehmen. Untersucht diesen SCHLÜSSEL im Inventar. Dreht den SCHLÜSSEL einmal um die eigene Achse und drückt auf X. Nun habt ihr den RÜSTUNGS-SCHLÜSSEL, mit dem ihr alle Türen aufschließen könnt, auf denen eine Rüstung eingraviert ist.

An der südlichen Wand stehen noch ein paar KRÄUTER rum, die ihr auch mitnehmen und Mixen könnt.

Verlasst diesen Raum nun wieder und lauft zweimal links. Nach der zweiten Ecke steht wieder ein Zombie im Weg. Es ist am besten, diesen umzulegen, da man sehr leicht in ihn reinläuft. Geht zuerst durch die Tür auf der rechten Seite (sie wird mit dem DIETRICH geöffnet).

Auf dem Bett in diesem Raum liegt ein MAGAZIN für die Beretta. Weiter hinten im Raum steht ein Schreibtisch. Während ihr diesen untersucht, schleicht sich ein Zombie aus dem Wandschrank. Erledigt diesen und untersucht den Schrank. Hier findet ihr Munition für die SHOTGUN.

Nun wieder raus aus dem Raum und nach rechts. Ab durch die Tür am Ende des Ganges. Ihr befindet euch nun wieder in dem Flur, in dem ihr euren ersten Zombie getroffen habt. Wendet euch nach links und lauft den Flur bis zum Ende. Geht durch die Tür auf der linken Seite.

Lauf in diesem Raum um das Piano rum und schiebt den alten Schrank beiseite. Schnappt euch die NOTEN, die nun zu sehen sind. Stellt euch vor das Piano und benutzt die NOTEN hier. Es wird sich eine Geheimtür öffnen, durch die ihr natürlich sogleich hindurchgeht.

Geht bis zur Büste und schnappt euch das GOLDEMBLEM. Die Geheimtür schließt sich wieder. Benutzt das HOLZEMBLEM, um die Geheimtür wieder zu öffnen.

Kehrt nun in den Esszimmer zurück (raus aus der Tür, nach rechts und dann die Tür auf der rechten Seite). Geht zu der Stelle, an der Barry das Blut untersucht hat und stezt das GOLDEMBLEM dort ein, wo vorher das HOLZEMBLEM war. Die alte Standuhr verschiebt sich und legt einen weiteren SCHLÜSSEL frei. Untersucht auch diesen im Inventar und ihr habt den SCHILDSCHLÜSSEL.

Geht nun wieder in die Eingangshalle, die Treppe rauf und nach rechts. Geht hier durch die Tür gegenüber der Treppe. Entweder, ihr benutzt gleich die erste Tür auf der rechten Seite, oder ihr lauft einen kleinen Umweg, um ein FEUERZEUG zu holen. Mit Hilfe dieses FEUERZEUGS könnt ihr eine KARTE DER ZWEITEN ETAGE und ein wenig MUNITION finden.

-----  
OPTIONAL:

Diesen Teil müsst ihr nur machen, wenn ihr das FEUERZEUG bzw. die

Extramunition haben wollt:

Benutzt im folgenden Gang die zweite Tür auf der rechten Seite, fast am anderen Ende des Flures. Sollte diese Tür noch verschlossen sein, so nehmt einfach die nächste Tür auf der rechten Seite (hier könnt ihr auch ein Buch über Botanik finden, in dem steht, wie ihr die verschiedenen Kräuter mischen könnt) und verlasst den Raum durch die zweite Tür in diesem Raum.

Ihr befindet euch nun an der Treppe, die neben dem Lagerraum liegt, in dem ihr die CHEMIKALIEN gefunden habt. (Wenn ihr euer Inventar ein wenig aufräumen müsst, dann ist jetzt ein guter Zeitpunkt, schnell die Kiste im Lagerraum zu benutzen).

Lauft den Flur entlang und benutzt die erste Tür auf der rechten Seite (diese lässt sich nur mit dem RÜSTUNGSSCHLÜSSEL aufschließen).

Geht zuerst durch die Tür zur Rechten und schnappt euch das FEUERZEUG von einem Schrank. Geht dann in den Vorraum zurück und durch die gegenüberliegende Tür. Auf dem Schreibtisch liegt das Vermächtnis eines der Wissenschaftler, worin er erzählt, dass er mit dem Virus infiziert ist.

-----  
NOTIZ:

Habt ihr Barry auf dem Balkon getroffen, wo Forrest von den Krähen zu Tode gehackt wurde, dann trifft ihr Barry in diesem Raum wieder. Er liest das Vermächtnis und übergibt es dann an euch. Die erste Hälfte des Testaments fehlt dann allerdings.

-----  
Untersucht dann den Kasten mit den Insekten. Dort ist ein Knopf, den ihr drückt. Das Aquarium in diesem Raum wird nun ausgepumpt (ich frage mich ja immer, wo das Wasser eigentlich bleibt?).

Verschiebt das Aquarium nun nach Süden (nicht in Richtung der Wand, an der der große Bücherschrank steht) und den großen Bücherschrank in Richtung Osten (in Richtung der Wand, an der das Aquarium steht).

-----  
Kleiner Einschub: Jill ist zu schwach, das Aquarium mit dem Wasser drin zu verschieben. Aber den großen Bücherschrank MIT Büchern drin kann sie ohne Probleme bewegen?

-----  
Auf diese Weise legt ihr ein Geheimfach frei, in dem ihr SPRENGMUNITION für die BAZOOKA findet.

Geht nun wieder auf den Flur zurück und wendet euch nach rechts. Geht durch die Tür am Ende des Flures und ihr findet euch in einem Raum mit einem Kamin wieder.

Benutzt das FEUERZEUG, um ein Feuer in dem Kamin anzuzünden. Das Gemälde über dem Kamin zeigt nun eine KARTE DER ERSTEN ETAGE (ZWEITE ETAGE, nach amerikanischer Zählweise). Es ist aber nicht zwingend nötig, die Karte zu haben, ich finde es aber immer recht hilfreich.

Geht nun wieder in den Flur zurück, lauft ihn bis zum Ende durch und geht durch die Tür. Im folgenden Flur lauft ihr nach links und nehmt dann die erste Tür auf der linken Seite.

-----

Wenn ihr den optionalen Teil ausgelassen habt, dann befindet sich die Tür, durch die ihr gehen müsst, auf der RECHTEN Seite. Die Tür wird mit dem RÜSTUNGSSCHLÜSSEL aufgeschlossen.

Im nachfolgenden Flur findet ihr neben ein paar KRÄUTERN hier auch Richard, der stark verwundet auf dem Boden liegt. Nach einer wieder mal sehr un-freiwillig komischen Zwischensequenz (man beachte, wie Richard "Autsch!" sagt...) ist es eure Aufgabe ein SERUM zu besorgen. Nachdem Jill wieder im Flur steht, geht automatisch die Karte auf und ein Raum beginnt rot zu blinken.

Geht wieder in die Eingangshalle und die Treppe runter. Geht ins Esszimmer und schnappt euch hier das BLAUE JUWEL, welches südlich vom Tisch liegt. Geht dann durch die Tür im Norden. Lauft schräg nach rechts und nehmt die gegenüberliegende Tür. Lauft den Flur entlang und geht in den kleinen Seitengang auf der rechten Seite. Benutzt die Tür.

Benutzt das BLAUE JUWEL und holt euch das WINDWAPPEN. Geht nun auf den Flur zurück. Lauft rechts um die Ecke und nehmt die Tür auf der linken Seite.

Geht dann durch die erste Tür auf der rechten Seite, sie lässt sich nur mit dem RÜSTUNGSSCHLÜSSEL öffnen. Ihr findet hier MUNITION, ein FARBBAND und ein DEFEKTES GEWEHR. Das DEFEKTE GEWEHR könnt ihr an Ort und Stelle lassen. Dieses GEWEHR dient dazu, sich die SHOTGUN zu holen. Anstelle der SHOTGUN hängt ihr das defekte GEWEHR auf die Haken und verhindert so, dass sich die Decke absenkt.

Lauft nun zum blinkenden Raum und schnappt euch ein Serum vom Regal an der östlichen Wand. Packt das WINDWAPPEN (und das STERNWAPPEN auch, wenn ihr es noch mit euch rumtragt) in die Kiste und bestückt euer Inventar, je nachdem, wie ihr nun fortfahren wollt, denn es steht der erste Bosskampf bevor.

Wenn ihr kämpfen wollt, dann nehmt am besten die BAZOOKA und die SÄUREPATRONEN mit. Wenn ihr nicht kämpfen wollt, nehmt die SHOTGUN und Munition dafür mit. Meiner Meinung nach lohnt sich der Kampf nicht wirklich, ihr werdet nur ein bisschen Munition los, ohne jedoch einen direkten Vorteil daraus zu ziehen.

Wenn ihr es geholt habt, dann packt euch auch das FEUERZEUG mit ein.

Speichert am besten vorher ab, denn der folgende Boss kann euch schneller das Leben aushauchen als euch lieb ist.

Lauft nun zu Richard zurück, doch ihr seid zu spät. Er stirbt an den Folgen des Bisses, überreicht euch vorher aber noch sein Funkgerät. Solltet ihr länger als 11 Minuten benötigen, so ist Richard nicht mehr an seinem Platz und ihr müsst euch das Funkgerät von woanders besorgen. Da 11 Minuten aber mehr als genug Zeit sind, gehe ich im weiteren Verlauf davon aus, dass ihr innerhalb des Zeitlimits wieder bei Richard angekommen seid.

Nachdem Richard gestorben ist, könnt ihr ihm noch seine Munition klauen. "Untersucht" ihn zweimal. Beim ersten mal wird Jill noch trauern, beim zweiten mal schnappt sie sich aber ein MAGAZIN für die Beretta.

Geht nun durch die Tür hinter Richard. Wenn ihr in dem folgenden Gang etwas nach vorne geht, so trifft ihr auf einen kleinen Seitengang. Direkt hinter der Ecke steht ein Zombie, der nicht zu sehen ist, bis er euch plötzlich anspuckt.

Hinter dem Zombie ist eine weitere Tür, in diesem Raum findet ihr etwas Munition für die Beretta, sowie ein FARBBAND. Auf dem Tisch steht eine Kerze, habt ihr das FEUERZEUG, so könnt ihr es hier benutzen und die Kerze anzünden.

Den Schrank an der westlichen Wand könnt ihr wegschieben, im Raum dahinter findet ihr SCHROTMUNITION in einem Schrank. Ist die Kerze nicht an, so ist es hier zu dunkel, um etwas zu sehen.

Kehrt auf den anderen Flur zurück und geht durch die östliche Tür. Ihr benutzt für diese Tür den SCHILDSCHLÜSSEL, der danach nutzlos ist und weggeworfen werden kann.

-----  
7.1.1.1 Bosskampf: Große Schlange (Yawn) H07111  
-----

Die Schlange (mit dem Namen Yawn) ist einer der Dämonen, von denen Richard gesprochen hat. Ihr habt die Möglichkeit, gegen sie zu kämpfen, oder aber, ihr versucht, ihr auszuweichen.

-----  
Kampf  
-----

Wenn ihr kämpfen wollt, solltet ihr die BAZOOKA und die SÄUREPATRONEN mitnehmen.

Yawn ist ein sehr unangenehmer Gegner, da sie - wie eine Schlange eben - häufig nur auf dem Boden rumkriecht und somit schwerer zu treffen ist. Außerdem ist der einzig verwundbare Punkt der Kopf der Schlange. Wenn sie ihren Kopf nach oben hält ist sie zwar leichter zu treffen, jedoch ist sie so auch in ihrer "Angriffshaltung" und wird früher oder später zubeißen. Trifft die Schlange, so wird sie euch vergiften. Die Vergiftung ist jedoch nicht weiter schlimm, da ihr nach dem Kampf von Barry das Gegengift bekommt.

Der einzige Unterschied ist, dass ihr in dem Lagerraum aufwacht, aus dem ihr das Serum für Richard geholt habt.

Wenn die Schlange oft genug getroffen wurde, zieht sie sich in das Loch zurück, aus dem sie vorher gekrochen war. Untersucht dieses Loch und ihr findet das MONDWAPPEN.

-----  
Ausweichen  
-----

Um an das MONDWAPPEN zu kommen, ist es gar nicht nötig, die Schlange zu bekämpfen. Nach der Videosequenz steht ihr ein wenig hinter einem Pfeiler. Die Schlange wird sich für eine der beiden Seiten entscheiden, um zu euch zu gelangen. Lauft einfach auf der anderen Seite am Pfeiler vorbei und ihr könnt dorthin laufen, wo die Schlange aus der Wand gekrochen ist. Schnappt euch hier das MONDWAPPEN. Je nachdem, wie schlau die Schlange war, hat sie euch schon fast wieder eingeholt. Sollte sie euch eingeholt haben, so kann es etwas knifflig sein, wieder rauszukommen. Wenn die Schlange ihren Kopf in dem kleinen Durchgang zwischen dem Hinderniss und der Wand hat, so könnt ihr euch ganz dicht an der Wand halten und so (hoffentlich) an der Schlange vorbei laufen. Nun steckt die Schlange mit dem Kopf in dem kleinen, abgegrenzten Bereich, der Körper wird euch eventuell den Weg zur Tür versperren.

Mit etwas Geduld ist es jedoch möglich, euch an dem Rest der Schlange vorbei zu mogeln und ungehindert zur Tür zu laufen.

Auf diese Weise spart ihr Munition und es ist auch leichter möglich, ohne einen einzigen Treffer aus dem Raum zu entkommen. Wenn ihr nicht getroffen



worden seid, so könnt ihr auch nicht vergiftet worden sein.

-----  
Wurdet ihr getroffen und vergiftet, so wird Jill zusammenbrechen, nachdem ihr aus dem Raum geht. Sie wacht in dem Lagerraum wieder auf, aus der ihr schon das Serum für Richard geholt habt. Wenn ihr schonmal hier seid, könnt ihr das MONDWAPPEN in die Kiste packen, es ist aber nicht zwingend notwendig.

-----  
NOTIZ:

Habt ihr Barry auf dem Balkon getroffen, wo Forrest von den Krähen zu Tode gehackt wurde, so bricht Jill nicht zusammen und Barry wird auch nicht kommen, um euch zu retten. Ihr müsst euch das Serum selbst beschaffen.

-----  
Von wo auch immer ihr das Spiel nun fortsetzt, kehrt nun wieder auf den Flur zurück, der von der zweiten Etage der Eingangshalle aus zu erreichen ist. Folgt dem Flur um die erste Biegung nach links und geht durch die große Tür zu eurer linken Seite. Die Tür wird mit dem RÜSTUNGSSCHLÜSSEL aufgeschlossen.

Ihr findet euch in einem Raum wieder, in dem sehr viele Ritterrüstungen zu finden sind. Es stehen auch zwei rötliche Büsten/Statuen im Raum. Schiebt diese über die Gitter, die ihr im Boden finden könnt. Drückt dann den Knopf im Boden in der Mitte des Raumes. Solltet ihr die Büsten nicht auf die Gitter gestellt haben, so tritt dort Gas aus.

Habt ihr alles richtig gemacht, öffnet sich eine Schranktür, wo ihr das SONNENWAPPEN finden könnt.

Verlasst den Raum wieder und lauft im Flur nach links, bis ihr zur ersten Tür auf der rechten Seite kommt. Geht die Treppe auf dem Flur nach unten und geht in den Speicherraum. Geht an die Kiste und packt euch alle vier WAPPEN in euer Inventar: MOND-, SONNEN-, STERNEN- und WINDWAPPEN.

Verlasst den Raum wieder und benutzt die Tür im Süden. Wendet euch dann nach rechts, geht rechts um die Ecke und durch die Tür nach draußen. Auf diesem Gang kommt euch ein Hund entgegen. Wenn ihr schnell genug seid, braucht ihr den Hund nicht abzuknallen. Lauft bis zum Ende des Weges und benutzt an der Tafel links neben der Tür alle vier WAPPEN. Die Tür wird sich nun öffnen lassen, geht also schnell durch, bevor der Hund euch erwischt.

Im nächsten Raum seht ihr wieder eine Trittleiter. Verschiebt sie so, dass ihr an das Regal an der Wand rechts herankommt und nehmt die KURBEL mit.

Verlasst nun diesen Raum durch die andere Tür.

-----  
7.1.2 Der Innenhof - Teil 1      H0712  
-----

Habt ihr das FUNKGERÄT von Richard bekommen, dann solltet ihr als erstes ein Piepgeräusch hören, wenn ihr den Innenhof betretet. Dies ist das FUNKGERÄT, welches ihr von Richard erhalten habt. Geht also ins Inventar und wählt "Funk" aus, um eine kleine Zwischensequenz zu sehen.

Als nächstes werdet ihr von ein paar Hunden begrüßt, denen ihr aber problemlos ausweichen könnt. In diesem Bereich stehen auch ein paar KRÄUTER herum, die ihr mitnehmen könnt, wenn ihr wollt.

Lauft in Richtung Norden und geht durch die Tür. Folgt dem Weg hier, bis ihr an ein Becken mit Wasser kommt. Links von euch könnt ihr die KURBEL einsetzen, um den Wasserpegel etwas zu senken. Ihr könnt nun die Leiter runterklettern, und auf dem kleinen Pfad das Wasserbecken trockenen Fußes überqueren.

Auf der anderen Seite fallen plötzlich ein paar kleine, blaue Schlangen aus den Bäumen, wenn ihr jedoch einfach schnell weiter rennt, werden sie euch nicht erwischen können. Folgt dem Weg und benutzt den Fahrstuhl am Ende dieses Weges.

Auch hier streunen ein paar Hunde rum, denen man jedoch sehr gut ausweichen kann. Richtung Süden findet ihr einen weiteren Fahrstuhl, jedoch fehlt hier eine BATTERIE, so dass er nicht benutzt werden kann. Im Norden dieses Abschnitts fließt ein kleiner Wasserfall. Wenn ihr den untersucht, so erwähnt Jill, dass sich etwas hinter diesem Wasserfall befindet, sie jedoch nicht herankommt.

Geht also in Richtung Westen durch die Tür und folgt dem langen Gang. Wieder einmal gilt: Vorsicht vor den Hunden! Durch die Tür am Ende dieses Weges gelangt ihr in das Wachhaus.

-----  
7.1.3 Das Wachhaus - Teil 1      H0713  
-----

Gleich zu Beginn seht ihr hier eine Steinstatue. Schiebt diese ein klein wenig zur Kamera hin (in Richtung Norden) und dann nach rechts (bzw. nach links vom Spieler aus gesehen) in den Gang hinein. Schiebt sie so weit, bis ihr zur nächsten Abzweigung kommt. Schiebt die Statue hier hinein und zwar genau auf das kleine Loch im Fußboden. Tut ihr dies nicht, wird jedes mal, wenn ihr hier vorbeilauft eine Ranke aus dem Boden nach euch greifen.

Auf eurem Weg seid ihr an zwei Türen vorbei gekommen, geht wieder zurück und wenn ihr in Richtung der roten Doppeltür schaut durch die Tür auf der rechten Seite. Dies ist ein weiterer Lagerraum, wo ihr ein wenig Munition für die BAZOOKA so wie ein ERSTE-HILFE-SPRAY finden könnt.

Lasst erstmal den RÜSTUNGSSCHLÜSSEL in der Kiste, den braucht ihr hier im Wachhaus nicht. Sorgt dafür, dass ihr mindestens 3 freie Inventarplätze habt.

Zurück in den Flur und durch die gegenüberliegende Tür. Dies ist der Schlafraum 001, wo auch schon ein Zombie auf euch wartet. Da die Schlafräume alle sehr eng sind, ist es empfehlenswert, die Zombies in diesen Räumen umzulegen.

Im Schreibtisch (der mit einem DIETRICH geöffnet wird) findet ihr Munition für die SHOTGUN. Auf dem Bett liegt ein ROTES BUCH. Wenn ihr es im Inventar untersucht, so werdet ihr feststellen, dass es leer ist. Dreht dazu das BUCH so hin, dass ihr die geschlossenen Seiten sehen könnt. Wenn ihr jetzt auf X drückt, wird das BUCH aufgeschlagen.

Geht nun in das Badezimmer des Schlafraums (die Tür direkt neben der Eingangstür) und lasst das Wasser aus der Badewanne ab. Auf dem Boden der Badewanne liegt ein SCHLÜSSEL, den ihr mitnehmt. Verlasst nun den Schlafraum und kehrt auf den Flur zurück.

Geht nun durch den Gang, in den ihr die Statue geschoben habt und geht durch die Tür am Ende. Ihr findet euch in einem weiteren Flur wieder. Folgt dem Gang bis zur ersten Tür und geht hindurch. Lauft in diesem Raum bis in die

nördlichste Ecke (nach links vom Charakter aus gesehen). Hier seht ihr ein riesengroßes Wespennest. Lauft zum Tisch, der in der Nähe dieses Nests steht und greift euch den SCHLÜSSEL. Macht nun kehrt und lauft so schnell wie ihr könnt zu der Tür zurück, durch die ihr gekommen seid. Warum? Weil euch jetzt ein Haufen wilder Wespen auf die Pelle rückt, deshalb.

Zurück im Flur setzt ihr euren Weg nach rechts fort. Benutzt den SCHLÜSSEL, den ihr eben todesmutig ergattert habt und sperrt die Tür zum Schlafraum 002 auf.

-----

NOTIZ:

Habt ihr Barry auf dem Balkon getroffen, wo Forrest von den Krähen zu Tode gehackt wurde, dann hört ihr Stimmen aus dem Schlafraum 002, sobald ihr den Schlüssel benutzt habt. Wenn ihr reingeht, dann trifft ihr auf Barry, der sich irgendwie seltsam verhält.

-----

Hier findet ihr an der Wand eine Karte des Wachhauses, die ihr mitnehmen könnt. Im Schreibtisch findet ihr wieder MUNITION für die SHOTGUN. Auf dem Bett liegt ein BERICHT über die "Pflanze 42", der euch ein paar Hintergrundinformationen über die Geschehenisse liefert. In diesem BERICHT wird auch zum ersten mal der "T-Virus" erwähnt.

Im Badezimmer könnt ihr ein MAGAZIN für die Beretta finden. Das einzige Problem ist der Zombie, der sich ebenfalls in diesem Raum befindet, den müsstet ihr vorher umlegen. Aber ist es das wirklich wert, nur für zusätzliche MUNITION für die Beretta? Meiner Meinung nach nicht.

Kümmert euch also lieber um die Schränke, die im Schlafraum stehen. Schiebt den linken ein Stück nach hinten, den Schrank rechts schiebt ihr ein Stück weiter nach rechts.

Ihr legt so eine Leiter frei, die in den Keller führt. Steigt hinunter.

Unten angekommen seht ihr eine große Kiste und es ist klar: Es ist mal wieder Zeit, ein wenig "Sokoban" zu spielen. Lauft den Gang weiter hinunter und schiebt die Kiste, die vor dem kleinen Wasserbecken steht in das Wasserbecken hinein. Schiebt nun die zweite Kiste, die ganz in der Nähe steht, ebenfalls hinein.

Lauft jetzt zur ersten Kiste zurück und schiebt sie ein kleines Stück in die Richtung, in die ihr gerade gelaufen seid. Aber passt auf, dass ihr etwas Platz zur hinteren Wand lasst. Schiebt sie gerade so weit, dass ihr sie von der Wand, an der sie jetzt steht, ein wenig wegschieben könnt.

Habt ihr dies erledigt, müsst ihr die Kiste den ganzen weiten Weg bis zum Wasserbecken schieben... gefühlte 10 Minuten später könnt ihr die Kiste dann ebenfalls ins Wasser schieben. Ihr könnt nun auf den Kisten über das Wasser laufen. Ich bin ja immer noch der Meinung, dass Jill auch einfach hätte rüber springen können...

Wie dem auch sei, lauft weiter und in das Wasser rein. Öffnet die Doppeltür und geht eine Runde schwimmen, der nächste Raum steht nämlich halb unter Wasser.

Lauft nach rechts und dann gleich wieder nach links, auf zwei Türen zu. Kurz bevor ihr die Türen erreicht gibt es eine kleine Videosequenz. Es schwimmt doch tatsächlich ein großer Hai im Wasser!

Die Tür rechts lässt sich nicht öffnen, lauft also zur linken Tür wenn ihr wieder steuern könnt und geht hindurch. Hier seht ihr eine große Warnlampe, die rot blinkt. Geht hin und betätigt den Schalter. Das Wasser wird abgelaassen (wieder stellt sich die Frage: Wohin läuft das Wasser eigentlich?). Ihr könnt jetzt einen Knopf neben der Tür drücken. Ihr hört etwas aus dem Nebenraum.

Geht jetzt also in den Nebenraum (der Knopf hat die Tür geöffnet) und schnappt euch den SCHLÜSSEL für den Schlafraum 003, so wie zwei MAGAZINE für die Beretta und zweimal MUNITION für die SHOTGUN.

Kehrt nun wieder in den Schlafraum 002 zurück. Auf eurem Weg werdet ihr auch den Hai wiedersehen, der hilflos auf dem Boden liegt. Lasst ihn einfach hier liegen, denn auf dem Trockenen kann er euch nichts anhaben.

Im Schlafraum 002 angekommen geht ihr wieder auf den Flur zurück und in den Raum zurück, in dem das Wespennest hängt. Betretet nun den Schlafraum 003. Geht in das Badezimmer, erledigt den Zombie und schnappt euch die FLAMMENMUNITION für die BAZOOKA vom Boden. Zurück in den Schlafraum. Der Schreibtisch hier hat diesmal leider keine SHOTGUNMUNITION, sondern nur FARBBÄNDER für die Schreibmaschine. Wendet euch dem großen Schrank an der nördlichen Wand zu und untersucht ihn. Ihr werdet feststellen, dass es eine ganze Reihe rote Bücher und ein WEISSES BUCH gibt. Nehmt das WEISSE BUCH heraus. Dies ist ein Bericht über eine Chemikalie Namens "V-JOLT" oder auch "UMB. No. 16".

Stellt nun das ROTE, leere BUCH in den Schrank und es öffnet sich eine Geheimtür.

Es gibt nun zwei Möglichkeiten. Entweder, ihr bekämpft gleich die Pflanze 42, oder ihr versucht, das V-JOLT zusammen zu mixen, von dem in dem Bericht die Rede war.

-----  
7.1.3.1 \*Optional\* V-JOLT \*Optional\*           H07131  
-----

Wie die Überschrift dieses Abschnittes schon andeutet, ist dieser Part hier absolut optional. Ihr braucht mindestens 3 leere Inventarplätze.

Um das V-JOLT zusammen zu mischen, müsst ihr in den Raum, der dem Schlafraum 003 gegenüberliegt. Nur der ist verschlossen und nur über das Codefeld rechts neben der Tür zu öffnen. Wie bekommt man diese auf? Das Ziel ist auf jeden Fall, alle Lampen über dem Tastenfeld zum Leuchten zu bringen. Jede Lampe ist dabei an eine Zahl auf dem Tastenfeld gekoppelt. Drückt man eine Taste, so werden die Lampen entsprechend "umgedreht". Also Lampen, die vorher nicht geleuchtet haben, leuchten jetzt. Lampen, die vorher geleuchtet haben, werden ausgeschaltet. Dabei werden nur direkt angrenzende Lampen "umgedreht". Wer sich mit dieser Art von Spielen auskennt, der wird hier wohl auch keine Probleme haben und hat die Tür im Handumdrehen auf. Für alle anderen wird es ein klein wenig schwieriger:

Verlasst den Wespenraum und kehrt auf den Flur zurück, der auch zu Schlafraum 002 führt. Lauft nach links und in den Flur zurück, in welchem ihr die Statue über das Loch im Boden geschoben habt. Geht hier nach rechts und durch die rote Doppeltür.

Dies war wohl mal der Aufenthaltsraum. Auf jeden Fall gibt es hier eine Bar und ein paar Möglichkeiten zur Zerstreuung. Aber zur Zeit gibt es hier vor allem ein paar Spinnen. Erledigt die Spinnen mit ein paar gezielten Schüssen aus der BAZOOKA. Auf einem Tisch liegt ein FARBBAND, auf ein paar

Fässern liegt ein MAGAZIN. Achtet aber darauf, dass ihr weiterhin mindestens 3 leere Inventarplätze habt.

Begeht euch zum Billardtisch und stellt euch auf die Seite, die von der Dart-Scheibe wegzeigt. Wenn ihr den Tisch jetzt untersucht, sagt Jill so etwas wie, dass es wie ein Ziffernblatt aussieht. Die Queues stellen hierbei die Zeiger einer Uhr dar. Wie spät ist es denn? Wenn man genau hinschaut, dann ist es 3:45.

Verlasst den Raum und kehrt in den Wespenraum zurück. Untersucht nun das Tastenfeld neben der Tür zum Chemielabor. Gebt hier den Code ein: 345. Die Tür geht auf.

An den Wänden stehen ein paar Notizen. Auf der Wand neben der Tür stehen ein paar Rechenaufgaben:  $1+2=3$ ,  $3+4=7$ ,  $2+4=6$ ,  $6+7=13$ ,  $13+3=16$ . Erste Klasse Mathe, hatte hier jemand sein Kind mit ins Chemielabor genommen?

An der Wand neben dem Waschbecken steht: Wasser=1, Rot=2, Lila=3, Grün=4. Das macht die Sache nicht unbedingt klarer. Denn das bedeutet ja: Wasser+Rot ergibt Lila, Lila+Grün ergibt 7. Hm.

Schnappt euch erst mal 3 leere Flaschen, die in den Regalen stehen. Füllt eine Flasche mit Wasser aus dem Wasserhahn, eine weitere Flasche füllt ihr UMB No. 2 (sucht einfach die Regale ab, bis ihr es gefunden habt). Diese beiden Flaschen kombiniert ihr miteinander und ihr erhaltet NP-003.

Füllt nun UMB No. 4 in eine Flasche und mischt dies mit NP-003, um UMB No. 7 herzustellen. Als nächstes braucht ihr wieder UMB No. 2 und UMB No. 4. Mischen, um YELLOW-6 zu erhalten. YELLOW-6 mischt ihr mit UMB No. 7 und ihr erhaltet UMB No. 13. Nun braucht ihr erneut Wasser und UMB No. 2, um NP-003 her zu stellen. Mischt das NP-003 mit dem UMB No. 13 und ihr erhaltet endlich das V-JOLT (auch UMB No. 16 genannt).

Verlasst das Labor und kehrt über Schlafraum 002 in den Keller zurück. Wieder ab durch die Doppeltür und nun geht ihr durch die erste Tür auf der rechten Seite. Hier seht ihr die Wurzeln von Pflanze 42. Stellt euch davor und benutzt das V-JOLT. Die Wurzeln färben sich rot und fangen an zu schrumpfen.

Die optionale Quest ist nun beendet, lauft in den Schlafraum 003 zurück.

-----  
Geht durch die Geheimtür und ihr steht der Pflanze 42 gegenüber.

-----  
7.1.3.2 Bosskampf: Pflanze 42      H07132  
-----

Pflanze 42 ist eine durch das T-Virus mutierte Pflanze, die mittlerweile den ganzen Raum ausfüllt. Habt ihr die V-JOLT-Quest erledigt, so ist die gesamte Pflanze rötlich verfärbt und sieht nicht mehr all zu gesund aus. Habt ihr das V-JOLT nicht aufgetragen, so erstrahlt die Pflanze in einem kräftigen Grün.

Stellt euch am besten in die linke obere Ecke von der Tür aus gesehen, hier können euch die Tentakel der Pflanze nicht erreichen. Der einzige Angriff, den Pflanze 42 jetzt noch hat, ist, euch mit Gips von der Decke zu werfen. Wenn ihr ab und zu den Standort wechselt, sollte dies aber kein großes Problem darstellen. Der Angriff kündigt sich dadurch an, dass jede Menge Mörtel auf euch herunter rieselt. Wenn ihr schnell genug seid, könnt ihr auch einfach stehen bleiben und ein paar Treffer einstecken. Wart ihr bisher gut genug darin, den Zombies und Hunden auszuweichen, solltet ihr

noch genug Heilungsiteims übrig haben.

Wie dem auch sei, nach ein paar Schüssen aus der SHOTGUN oder der BAZOOKA mit Säuremunition (oder auch jeder anderen Munition), sollte Pflanze 42 Geschichte sein.

Habt ihr das V-JOLT auf die Wurzel aufgetragen, so ist der Kampf vorbei, sobald sich die Pflanze das erste mal zusammenzieht. Habt ihr das V-JOLT nicht aufgetragen, so zieht sich die Pflanze zusammen und Jill geht langsam in Richtung Raummitte. Die Pflanze wächst plötzlich wieder zu ihrer vollen Größe heran und packt Jill mit einem der Tentakel.

Doch keine Angst: Es ist mal wieder Zeit für Barry, euch das Leben zu retten. Mit einem Flammenwerfer rückt er der Pflanze zu Leibe und macht ihr ziemlich schnell den Garaus.

Wenn ihr Barry anredet, so schlägt er vor, dass ihr euch erneut trennen solltet, da es im Herrenhaus noch einige Dinge zu erledigen gibt. Geht zum Kamin und schnappt euch einen HERRENHAUSSCHLÜSSEL. Wenn ihr diesen untersucht, so stellt sich dieser als der HELMSCHLÜSSEL heraus.

-----  
Geht nun durch die große Doppeltür in den Wespenraum und von dort durch die gegenüberliegende Tür in den Flur zurück, der auch zu Schlafraum 002 führt. Ihr hört ein paar Schüsse und Jill rennt, um der Sache auf den Grund zu gehen.

Ihr trefft hier auf Wesker und nach einer kurzen Zwischensequenz gibt Wesker euch den Auftrag, nochmal zum Herrenhaus zurück zu gehen. Tut, wie euch aufgetragen wurde und kehrt zum Herrenhaus zurück.

Auf eurem Weg dort hin solltet ihr nochmal einen Zwischenstop im Lagerraum bzw. dem Speicherraum einlegen, um wieder ein wenig Platz im Inventar zu schaffen. Habt ihr die V-JOLT-Quest erledigt, so könnt ihr alle Flaschen, die jetzt noch im Inventar sein sollten, in die Kiste packen. Die BAZOOKA sollte jetzt über einen recht großen Munitionsvorrat verfügen. Packt euch also die BAZOOKA als Hauptwaffe ein.

Verlasst nun das Wachhaus.

-----  
7.1.4 Der Innenhof - Teil 2      H0714  
-----

Habt ihr das FUNKGERÄT dabei, so ertönt ein kurzes Piepen. Geht ins Inventar und klickt auf "Funk", um eine kurze Zwischensequenz zu sehen.

Kehrt nun ins Herrenhaus zurück. Auf dem Rückweg werdet ihr feststellen, dass ein paar der Hunde, denen ihr vorher ausgewichen seid, nicht mehr da sind.

-----  
7.1.5 Das Herrenhaus - Teil 2      H0715  
-----

Ihr befindet euch nun wieder in dem Schuppen, in dem ihr die Kurbel gefunden habt. Geht durch die Tür, die ihr mit Hilfe der Wappen öffnen musstet.

Im dahinter liegenden Gang ist der Hund ebenfalls verschwunden. Was das wohl bedeuten mag?

-----  
ALTERNATIVE:

Hattet ihr bisher noch nicht das Funkgerät, so könnt ihr es in diesem Gang finden.

-----  
Geht den Gang bis zum Ende und durch die Tür. Nachdem ihr ein paar Schritte im Haus gemacht habt, folgt eine weitere Zwischensequenz. Etwas kommt euch rasend schnell hinterher, reißt die Türen auf und...

Ihr steht eurem ersten Hunter gegenüber! Bis hierhin war das Spiel nur eine Aufwärmrunde, mit den Hunttern beginnt der Spaß erst so richtig. Diese Biester sind verflixt schnell, verflixt stark und sie halten verflixt viel aus. Doch auch den Hunttern kann man ausweichen, indem man auf ihrer RECHTEN Seite vorbei läuft. Klappt nicht immer, aber doch oft genug.

Diesem ersten Hunter könnt ihr aber gleich mal ein paar Granaten aus der BAZOOKA entgegenschleudern. Dabei könnt ihr auch gleich mal testen, wieviel diese Biester aushalten.

Nachdem dieser Kampf überstanden ist, gibt es eine gute und eine schlechte Nachricht.

Die gute Nachricht: Es laufen keine Zombies mehr im Herrenhaus herum. YAY!

Die schlechte Nachricht: Statt der Zombies laufen jetzt die Hunter durch das Anwesen. Oh, Sch...!

-----  
KLEINER EINSCHUB:

Was hat sich also während eurer Abwesenheit hier geändert?

- Fast alle Zombies wurden durch Hunter ersetzt. Das heißt, an fast allen Punkten, wo ihr vorher auf einen Zombie getroffen seid, wartet nun ein Hunter auf euch.
- Der Flur neben dem Esszimmer (dort, wo ihr euren ersten Zombie getroffen habt) wird nun von ZWEI Hunttern bewohnt.
- Der Korridor im Südosten des Hauses (dort, wo die Hunde durch die Scheiben gesprungen sind) beherbergt nun statt der Hunde zwei große Spinnen.
- Auf der Veranda im Nordosten des Hauses (die Tür lässt sich nur mit dem RÜSTUNGSSCHLÜSSEL öffnen) stehen nun 3 Zombies. Vorher waren hier 2 Hunde zu finden.

-----  
Nachdem ihr euren ersten Hunter erledigt habt, geht ein Stückchen nach Rechts und durch die erste Tür in der nördlichen Wand. Diese wird mit dem HELM-SCHLÜSSEL geöffnet.

Es ist ziemlich dunkel in diesem Raum, geht also zum Schreibtisch und betätigt den Schalter. Dadurch wird eine Lampe angeknipst. Schnappt euch das "BUCH DER FLÜCHE 1" aus dem Regal und untersucht es so wie vorher schon das leere rote Buch im Wachhaus und ihr findet eine ADLERMEDALLIE. Ebenfalls in diesem Raum zu finden ist MUNITION für den COLT. Diese braucht ihr aber nur mitnehmen, wenn ihr die Subquest für den COLT machen wollt. Meiner Meinung nach ist das nicht nötig, da man jede Menge Extrakram erledigen muss und Jill ohnehin nicht sonderlich viel MUNITION für diese Waffe findet. Jill hat sowieso schon die BAZOOKA, die absolut ausreichend ist.

Wie dem auch sei, verlasst diesen Raum wieder, geht nach links und durch die

nächste Tür zu eurer linken Seite. Ihr befindet euch nun wieder in der Nähe des Lagerraums, wo ihr die CHEMIKALIEN (ziemlich zu Beginn des Spiels) gefunden habt. Allerdings schleicht auch hier wieder ein Hunter rum, den ihr umlegen solltet.

Geht nun zum Lagerraum und lest den Zettel, der an der Wand vor der Tür hängt. Barry hat ein wenig MUNITION im hinteren Raum für euch hinterlegt. Geht also in den Lagerraum hinein.

Hier findet ihr SCHROTMUNITION, BRANDMUNITION und ein ERSTE-HILFE-SPRAY. Barry weiß halt, was gut ist.

Benutzt die Kiste und ordnet euer Inventar. Packt den RÜSTUNGSSCHLÜSSEL, die BAZOOKA und SPRENGMUNITION ein. Nehmt diesmal die BERETTA mit, denn es gilt, zwei Hunter umzulegen. Wie, mit der BERETTA? Ja!

Verlasst den Raum und geht die Treppe hinauf. Oben im Korridor seht ihr einen Hunter, der euch den Rücken zukehrt. Schießt ihm mit der BERETTA in den Rücken und geht dann den ersten Teil der Treppe wieder nach unten (also geht nur den Teil der Treppe nach unten, der keine 'Treppensteigzwichensequenz' auslöst).

Der Hunter wird versuchen euch zu erreichen, jedoch weiß er nicht, wie er die Treppe benutzen kann. Mit der BERETTA könnt ihr ihn jetzt in aller Ruhe weg-pusten. Geht die Treppe wieder rauf und nach rechts. Auch hier steht ein Hunter hinter der Ecke. Geht ihm einmal rückwärts ins Sichtfeld und lauft dann schnell wieder den ersten Teil der Treppe runter. Erledigt den Hunter so, wie den anderen vorher auch schon.

Geht nun die Treppe wieder nach unten.

-----  
OPTIONAL:

Diesen Teil braucht ihr nur zu erledigen, wenn ihr dringend noch ein paar KRÄUTER benötigt.

Lauft durch die Tür am Ende des Flures. Nehmt dann eure BAZOOKA und geht durch die Doppeltür links. In diesem Gang wartet wieder mal ein Hunter auf euch. Macht kurzen Prozess mit ihm, indem ihr ihm ein paar Schüsse der SPRENGMUNITION zu Futtern gebt.

Stellt euch dann vor die rote Tür ganz im Osten und legt die BERETTA wieder an. Diese Tür wird mit dem RÜSTUNGSSCHLÜSSEL geöffnet. Hier draußen warten ein paar Zombies auf euch. Leichtes Spiel also und mit der BERETTA schnell erledigt.

Insgesamt findet ihr hier sechs grüne KRÄUTER.

Kehrt danach zum Lagerraum zurück.  
-----

Geht erneut in den Lagerraum. In euer Inventar solltet ihr jetzt packen: Die SHOTGUN + MUNITION, den HELMSCHLÜSSEL, HEILUNGSIEMES. Speichert hier auf jeden Fall ab, denn es folgt ein ziemlich schwieriger Bosskampf.

Lauft nun die Treppe wieder nach oben, geht nach links und folgt dem Gang ganz bis zum Ende. Geht hier durch die Tür und anschließend durch die Tür rechts. Diese wird mit dem HELMSCHLÜSSEL aufgeschlossen.

Untersucht das Piano in diesem Raum. Während Jill noch überlegt, ob sie erneut



die "Mondscheinsonate" anstimmen soll, kriecht eine alte Bekannte aus dem Kamin.

-----  
7.1.5.1 Bosskampf: Große Schlange (Yawn) H07151  
-----

Dieser Kampf ist um einige schwieriger als der erste, denn der Raum ist groß und relativ leer. Es ist also ziemlich schwierig hier in Deckung zu gehen.

Nach der Videosequenz könnt ihr der Schlange ein oder zwei Schuss überbraten, wechselt dann schnell den Standort, bevor sie euch in der Ecke einkeilt. Lauft zur anderen Seite des Raumes und feuert dann wieder ein paar Schüsse ab.

Ihr müsst während des Kampfes immer eure Gesundheit im Blick behalten, ansonsten kann es vorkommen, dass Yawn euch in einem Happen verschlingt.

Die Hauptsache in diesem Kampf ist, dass ihr nicht übermütig werdet. Wenn die Schlange euch zu Nahe kommt, wechselt den Standort. Versucht nicht, euch einen "offenen Schlagabtausch" mit der Schlange zu liefern. Denn im Zweifelsfall gewinnt hier immer die Schlange.

-----

Nach dem Kampf befindet sich ein großes Loch im Boden, in der Nähe des Pianos. Während ihr dies untersucht, betritt Barry den Raum. Er latscht dabei durch die schmelzenden Überreste der Schlange und fragt: "Hast du was interessantes gefunden, Jill?" Also wirklich...

Barry schlägt nun vor, Jill an einem Seil hinunter zu lassen. Klasse Idee. Doch kaum unten, fällt das Seil hinunter. Barry wetzt los, um ein zweites Seil zu holen. Nun gibt es zwei Möglichkeiten.

1. Auf Barry warten.
2. Nicht auf Barry warten, stattdessen einen Schalter betätigen und durch einen Geheimgang abhauen.

Wenn ihr die zweite Möglichkeit wählt, dann habt ihr keine Chance mehr, am Ende des Spiels eines der "guten" Enden zu sehen!

Wartet also auf Barry (es sei denn, ihr macht gerade einen Speedrun), bis er ein zweites Seil gebracht hat. Dafür gibt er euch einen Code, den ihr bei einer Tür im Westflügel anwenden könnt.

Nachdem Barry wieder weg ist, könnt ihr erneut am Seil runterklettern und durch den Geheimgang weitergehen, der sich hier unten befindet.

Im ersten Kellergang wankt ein Zombie auf euch zu. Zombies sind schon fast wie eine Erholung, nach all den Huntern und Schlangen. Erledigt ihn also und lauft dann erstmal nach rechts. Hier wartet ein weiterer Zombie, sowie SCHROT-MUNITION.

Verlasst diesen Gang durch die einzige Tür. Hier hört ein paar Schmatzgeräusche, doch das sind nur ein paar Zombies bei einem kleinen Mitternachtsimbiss. Die könnt ihr in Ruhe lassen, denn alles, was in dieser Ecke des Ganges zu finden ist, sind zwei GRÜNE KRÄUTER.

Geht durch die nächste Tür und ihr landet in der Küche. Da es in der Küche nichts interessantes gibt, braucht ihr euch hier auch nicht lange aufzuhalten.

-----

-----

Diese Nebenquest könnt ihr auch ein wenig später erledigen. Wenn ihr nicht auf Barry gewartet habt, dann müsst ihr ein Teil dieses Weges ohnehin gehen.

Geht von der Tür, durch die ihr gekommen seid, geradeaus und ihr seht wieder eine kleine Zwischensequenz.

Vor euch steht nun ein Zombie. Offensichtlich einer, der schlau genug ist, Türen zu öffnen. Dankt es ihm, indem ihr ihn umlegt. Geht durch die Tür, durch die der Zombie gekommen ist. Geht die Treppe rauf, um ein paar Kurven, und ihr steht vor einer Doppeltür. Diese Tür lässt sich nur von dieser Seite aus öffnen, wenn ihr hindurch geht, steht ihr in dem Flur neben dem Dining Room. Allerdings stehen hier jetzt auch gleich zwei Hunter rum, damit wird dieser Raum fast zum gefährlichsten Ort im ganzen Spiel. Der eine Hunter kehrt euch den Rücken zu, nutzt dies aus und rennt an ihm vorbei. Geht dann durch die Tür auf der rechten Seite (links vom Spieler aus gesehen), bevor der zweite Hunter euch erwischt.

Geht ein wenig in den nachfolgenden Flur hinein, bis ihr das typische Klackern der Hunterklauen hört. Bleibt stehen und zieht die BAZOOKA. Wenn der Hunter seinen Schrei ausstößt, müsstet ihr ihn treffen, wenn ihr einfach nur gerade den Flur hinunter schießt. Ist dieser Hunter erledigt, lauft weiter. Aus dem kleinen Nebengang springt euch plötzlich ein weiterer Hunter entgegen, erledigt auch den.

Geht dann durch die zweite Tür auf der linken Seite und ihr befindet euch in dem Flur, der zum Lagerraum mit dem Serum führt. Auch hier warten wieder zwei Hunter auf euch, doch dieser Flur ist breit genug, dass ihr ihnen problemlos ausweichen könnt. Solltet ihr den HELMSCHLÜSSEL nicht dabei haben, so holt ihn jetzt aus dem Lagerraum. Geht danach die Treppe hoch.

Oben angekommen gilt es, wieder einen Hunter zu erledigen, der sich außerhalb des Bildschirms versteckt. Geht einen Schritt nach vorne und schießt nach links in den Gang, bis der Hunter dort tot ist.

Geht anschließend in den Gang hinein und öffnet die Tür links mit dem HELMSCHLÜSSEL. Ihr findet hier SCHROTMUNITION und MUNITION für den COLT. Ihr könnt auch ein weiteres Dokument auf einem Tisch finden. In diesem Dokument steht, dass die S.T.A.R.S. in dieses Haus gelockt wurden, damit mehr Kampfdaten irgendwelcher Experimente gesammelt werden können.

Schiebt nun die Trittleiter unter den großen Hirschkopf, geht zur Tür zurück und schaltet das Licht aus. Geht nun wieder zum Hirschkopf und ihr seht, dass ein Auge der Jagdtrophäe seltsam leuchtet. Geht die Leiter nach oben und entfernt das Auge der Trophäe. Ihr habt nun das ROTE JUWEL.

Verlasst diesen Raum und geht die Treppe nach unten, wetzt durch den Flur bis zum Ende und nehmt die Tür zum angrenzenden Flur. Wendet euch hier nach rechts und geht anschließend in den kleinen Seitengang nach links. Geht in den Raum mit der Tigerstatue, wo ihr auch schon das BLAUE JUWEL eingesetzt habt. Setzt nun das ROTE JUWEL ein und ihr haltet endlich den COLT PYTHON in euren Händen.

Lauft nun den Weg wieder zurück, den ihr gekommen seid. Bis ihr wieder vor der Tür des Raumes steht, in dem ihr das ROTE JUWEL gefunden habt. Geht diesen Gang bis zum Ende durch und öffnet die Tür mit Hilfe des Passworts von Barry.

Hinter der Tür seht ihr wieder einen Zombie an einem anderen rumknabbern. Lasst ihn in Ruhe, denn bis die beiden erstmal aufgestanden sind, seid ihr

schon längst weg. Lauft den Gang weiter und ihr trefft auf einen weiteren Zombie, der vor ein paar KRÄUTERN steht. Erledigt ihn und sammelt die KRÄUTER ein.

Geht durch die Tür und ihr befindet euch in dem Gang, den ihr auch mit dem Fahrstuhl aus der Küche erreicht. Die beiden Wege laufen hier also wieder zusammen.

-----

Solltet ihr euch gegen den COLT PYTHON entscheiden, geht nach rechts, knallt den Zombie ab und benutzt den Fahrstuhl. Oben angekommen erwartet euch ein weiterer Zombie, den ihr ebenfalls erledigt. In der kleinen Nische neben dem Fahrstuhl findet ihr ein paar KRÄUTER.

-----

OPTIONAL:

Die folgenden Schritte müsst ihr nur erledigen, wenn ihr das ganz gute Ende sehen wollt.

Lauft vom Fahrstuhl aus nach Links (nach Norden). Den Zombie am Ende des Ganges könnt ihr getrost ignorieren. Lauft durch die Tür auf der linken Seite.

Auch hier steht wieder ein Zombie, den ihr umlegen könnt. Im Schreibtisch (mit einem DIETRICH zu öffnen) findet ihr COLT-MUNITION. Laft dann um die Regale rum und ihr trefft in der Mitte von ein paar Regalen einen weiteren Zombie. Umnieten und die "SAMMELMAPPE" aufheben, die auf dem Boden liegt (bzw. auf dem Hocker). Hier stehen ein paar gesammelte Zeitungsausschnitte drin, die von den Vorkommnissen in Raccoon City berichten.

Geht nun durch die Tür im Südwesten des Raumes. Laft hier um die Regale rum, bis ihr auf eine Büste an der Wand trefft. Hier ist ein Schalter zu betätigen, der ein Licht einschaltet. Untersucht den Punkt, auf den das Licht scheint und Jill wird feststellen, dass an dieser Stelle etwas gelegen haben muss.

Laft nun wieder zurück und ihr findet eine Statue, die sich verschieben lässt. Um die aber von den Regalen weg zu bekommen, müsst ihr durch einen kleinen Durchgang zwischen den Regalen durchlaufen. Schiebt die Statute ein wenig in den Raum hinein und dann auf den Punkt, der vom Licht angestrahlt wird. Es öffnet sich eine weitere Geheimtür. Hier findet ihr eine MO-DISK. Diese braucht ihr, wenn ihr das beste Ende sehen wollt.

Zurück in den vorherigen Raum. An der nördlichen Wand ist ein Regal, welches ihr beiseite schieben könnt. Dahinter verbirgt sich eine weitere Tür. In diesem Raum findet ihr allerdings nur ein MAGAZIN und ein FARBBAND. Der Blick aus dem Fenster wird mit dem Blick auf einen Helikopterlandeplatz belohnt. Es gibt also doch noch Hoffnung, hier wieder raus zu kommen!

Kehrt nun auf den Flur zurück.

-----

Laft jetzt nach Süden und um die Kurve. Nehmt die erste Tür, die ihr hier seht. In diesem Raum findet ihr zweimal SPRENGMUNITION und eine BATTERIE. Mit dieser BATTERIE könnt ihr den Aufzug im Hof wieder in Gang setzen.

Fahrt mit dem Fahrstuhl wieder in die Küche runter. Die Wege teilen sich hier, je nachdem, ob ihr auf Barry gewartet habt, oder nicht.

-----

Weg 1: Auf Barry gewartet

-----  
Nehmt die linke Tür und rennt über die Flure bis zu der Leiter zurück, die in den kleinen Geheimraum unter dem Raum mit dem Piano führt. Klettert sowohl die Leiter als auch das Seil hoch. Verlasst alle Räumlichkeiten und geht auf den Flur zurück. Rennt zur Treppe und geht diese nach unten. Stellt sicher, dass ihr die BATTERIE UND die KURBEL im Inventar habt! Wenn nicht, stattet dem Lagerraum auf diesem Flur noch einen kurzen Besuch ab!

Nun am Ende dieses Ganges durch die schwarze Tür, nach rechts, wieder nach rechts und durch die Tür.

Ihr befindet euch jetzt wieder auf dem kleinen Verbindungsgang zwischen Herrenhaus und Innenhof

-----  
Weg 2: Nicht auf Barry gewartet

-----  
Da nun kein Seil in dem kleinen Geheimraum unter dem Zimmer mit dem Piano hängt, könnt ihr dort logischerweise auch nicht dran hochklettern. Nehmt also die Tür rechts in der Küche und geht die Treppe nach oben. Öffnet die Doppeltür und ihr steht in dem engen Flur mit den zwei Huntern. Wenn ihr den COLT PYTHON noch nicht habt, könnt ihr jetzt einen kleinen Umweg machen. Schaut einfach im Abschnitt 7.1.5.2 nach, wie ihr den COLT bekommt.

Um jedoch zum Innenhof zu kommen, müsst ihr von diesem Flur aus die Tür links in den Esszimmer nehmen, dann durch die Tür in die Eingangshalle. Wenn ihr rein zufällig noch den RÜSTUNGSSCHLÜSSEL im Inventar habt, könnt ihr damit die linke Tür auf der Ostseite der Eingangshalle aufschließen. In diesen Räumen findet ihr aber nur etwas MUNITION und einen Hunter.

Nehmt die Tür rechts auf der Ostseite der Eingangshalle und geht durch die gegenüberliegende Tür weiter. In diesem Flur sind zu Spielbeginn die Hunde durch die Fenster gesprungen. Jetzt befinden sich zwei Spinnen hier, an denen ihr aber einfach vorbeilaufen könnt. Öffnet die Tür am Ende des Flures. Je nachdem, ob ihr schon einmal hier gewesen seid, steht hier eventuell noch ein Hunter rum. Habt also eure BAZOOKA im Anschlag, um kurzen Prozess mit ihm zu machen!

Folgt dem Flur bis zum Ende und geht durch die Tür. Stellt sicher, dass ihr die BATTERIE UND die KURBEL im Inventar habt! Wenn nicht, stattet dem nahe gelegenen Lagerraum noch einen kurzen Besuch ab!

Im folgenden Flur lauft ihr bis zum Ende und nach rechts um die Ecke. Ab durch die Tür und ihr befindet euch jetzt wieder auf dem kleinen Verbindungsgang zwischen Herrenhaus und Innenhof. Die beiden Wege vereinen sich hier wieder.

-----  
Lauft nun in den Innenhof.

-----  
7.1.6 Der Innenhof - Teil 3 H0716

-----  
Diesmal gibt es hier nicht viel zu tun. Lauft durch die Tür im Norden und überquert das Wasserbecken auf dem kleinen Steg. Folgt dem Weg auf der gegenüberliegenden Seite und fahrt mit dem Fahrstuhl nach unten. Lauft bis zur südlichen Wand und setzt die BATTERIE in das Loch in der Wand ein.

Fahrt mit dem jetzt wieder funktionstüchtigen Fahrstuhl nach oben. Lauft nun wieder nach Norden und ab durch die Tür. Lauft um das Wasserbecken herum und verwendet die Kurbel, um das Schleusentor wieder zu schließen. Das Wasserbecken füllt sich wieder.

Lauft wieder zum eben Instand gesetzten Fahrstuhl zurück und fahrt damit wieder nach unten. Der Wasserfall im Norden dieses Bereichs fließt nun nicht mehr. Ihr könnt nun eine Leiter nach unten steigen.

-----  
7.1.7 Die Untergrundhöhlen - Teil 1      H0717  
-----

Wer baut denn sowas, und warum?

Wie dem auch sei, geht durch die Tür neben der Leiter. Wenn ihr euch dazu entschieden habt, auf Barry zu warten, werdet ihr ihn hier wieder treffen. Nach einer kurzen Unterhaltung fragt er euch, ob er mitkommen soll. Wenn ihr das beste Ende sehen wollt, beantwortet diese Frage mit JA. Auf die Frage, ob er vorausgehen soll, antwortet ihr mit NEIN.

Es gibt noch ein paar andere Wege, das beste Ende zu sehen, doch auf diese Weise ist es am einfachsten.

Lauft nun nach links den Gang hinunter, um die Ursache des Schreis zu untersuchen, den Barry gehört hat. Geht durch die Tür und weiter geradeaus. Ihr werdet einen großen Generator sehen, der aber leider nicht mehr funktioniert. Es befinden sich aber ein ERSTE-HILFE-SPRAY und SPRENGMUNITION hier. Lauft nun nach Süden und geht dort durch die Tür. Bevor ihr durch die Tür geht, taucht ein Hunter auf, der von Barry kurzerhand erledigt wird.

Folgt dem nächsten Gang bis zum Ende und ihr trefft auf Enrico. Er wird euch erzählen, dass es bei den S.T.A.R.S. einen Verräter gibt. Bevor er jedoch zu viel verraten kann, wird er aus dem Hinterhalt erschossen. Ihr hört noch, wie jemand wegläuft.

Enrico hält ein MAGAZIN für die BERETTA in der Hand, was ihr ihm jedoch nicht abzunehmen braucht. Barry wird hierbleiben, es ist also an euch, den mysteriösen Attentäter zu verfolgen. Auf dem Weg zur Tür werdet ihr im Gang eine KURBEL finden. Nehmt diese mit. Sie unterscheidet sich von der anderen KURBEL dadurch, dass sie ein sechseckiges Ende hat.

Geht durch die Tür und lauft nach links. Ihr müsst auf den Hunter aufpassen, der hier rum steht. Verschwindet also so schnell wie es geht durch die nächste Tür.

Auch im nächsten Gang wird ein Hunter rumstehen, gegen den ihr jedoch auch nicht zu kämpfen braucht. Einfach schnell durch die nächste Tür gehen, denn hier kommt ihr sowieso nicht wieder hin.

Ihr befindet euch jetzt wieder in dem Raum mit der Leiter in den Innenhof. Lauft nach Norden und ihr werdet eine Schreibmaschine finden. Speichert hier ab, denn es folgt ein weiterer Bosskampf.

Bevor ihr jedoch weiter gehen könnt, müsst ihr die SECHSKANTKURBEL das erste mal einsetzen. An der Wand ist links ein sechseckiges Loch, wo ihr die Kurbel benutzen müsst.

Vor euch dreht sich ein Teil des Ganges, wie ein großes Rad. Scheint so, als

sei Jill sehr viel stärker als sie aussieht...

Nachdem die Sequenz beendet ist, könnt ihr euren Weg fortsetzen und durch die Tür gehen.

Im nächsten Raum blockiert ein riesiger Steinbrocken den Weg. Wer schon einmal "Indiana Jones: Jäger des verlorenen Schatzes" gesehen hat, der weiß, was jetzt auf euch zukommt. Geht bis zum Stein und rennt ein wenig davor rum. Wenn ihr euch jetzt wieder umdreht und zurück gehen wollt, bewegt sich der Stein plötzlich und kommt auf euch zugerollt!

Lauft so schnell wie möglich zu der kleinen Einbuchtung zurück, in der die Tür untergebracht ist. Der Stein wird an euch vorbei rollen und in eine Wand krachen. Dadurch wird sich ein neuer Weg öffnen.

Geht durch die eingestürzte Wand und macht euch für den Hunter bereit, der hier rum steht. Geht jetzt nocheinmal zu der Stelle zurück, an der der Stein einmal war. Ihr könnt hier FLAMMENMUNITION finden.

Geht dann wieder durch die zerschlagene Wand und dann nach Süden. Macht euch für einen Bosskampf bereit!

-----  
7.1.7.1 Bosskampf: Die schwarze Witwe      H07171  
-----

Dieser Bosskampf ist um einiges leichter, als der letzte. Die schwarze Witwe hat nur einen Angriff: Euch mit einer Giftwolke einsprühen. Nach jedem mal Sprühen hält sie kurz inne. Dies ist dann der Zeitpunkt für euch, zurück zu schießen!

Nach ein paar Schüssen aus der BAZOOKA sollte die schwarze Witwe Geschichte sein. Wartet kurz, bis die Musik vollständig verklungen ist (so könnt ihr sicher sein, dass der Gegner auch wirklich tot ist). Verlasst dann den Raum wieder durch die Tür im Norden. Kehrt dann sofort wieder in den Bosstraum zurück. Auf diese Weise müsst ihr euch nicht mit all den kleinen Spinnen herumärgern, die aus dem toten Körper der großen Spinne krabbeln.

Lauft nun in die südöstliche Ecke des Raumes und hebt das KAMPFMESSER auf. Legt dieses MESSER an und zerschneidet damit das Spinnennetz vor der Tür.

-----  
Im dahinter liegenden Flur lauft ihr als erstes nach links und durch die Tür auf der linken Seite. Dies ist ein weiterer Lagerraum. Ihr könnt hier euer Inventar neu ordnen. Packt auf jeden Fall die ADLERMEDALLIE und die SECHSKANTKURBEL ein.

Verlasst den Raum wieder und lauft den Flur bis zum Ende durch. Auf dem Weg werden wieder jede Menge Schlangen auf euch niederregnen. Wenn ihr aber einfach schnell weiterläuft, können die euch nichts anhaben. Geht durch die Tür und erstmal nach Norden. Die Kameraperspektive hier ist etwas verwirrend. Ihr solltet auf einen weiteren riesengroßen Stein treffen. Dann seid ihr richtig gelaufen.

Einige Schritte vor dem Stein ist wieder ein Sechskantloch in der Wand links. Benutzt die KURBEL so lange, bis das Loch in dem "Steinrad" links ist. Geht dann hindurch und in einen Geheimraum. Hier gilt es wieder einmal, eine Statue zu verschieben. Schiebt die Statue so lange an der Wand entlang, bis ihr sie an dem Sechskantloch vorbei seit. Benutzt nun ein weiteres mal die SECHSKANTKURBEL um ein Stück der Wand hinaus zu drehen und so die Statue weiter in den

Raum hinein zu schieben. Benutzt die Kurbel ein zweites mal, um das Stück Wand wieder zurück zu drehen. Schiebt nun die Statue auf die Bodenkachel, die eine andere Farbe aufweist, um ein Geheimfach in der Wand zu öffnen.

Hier findet ihr das "BUCH DER FLÜCHE: II". Untersucht dieses Buch im Inventar und ihr findet die WOLFSMEDALLIE.

Geht nun in den Flur mit dem großen Stein zurück.

-----

Optional:

Dies müsst ihr nur machen, wenn ihr das beste Ende des Spiels sehen wollt. Geht, wie zuvor auch schon, näher an den Stein heran, um die "Indiana-Jones-Gedächtnis-Falle" auszulösen. Ihr könnt euch jetzt einfach in dem kleinen Geheimgang verstecken, bis die Kugel an euch vorbei gerollt ist.

Geht dann bis zum Ende des Ganges, schnappt euch die Karte der Untergrundhöhlen von der Wand und nehmt die zweite MO-DISK aus der kleinen Nische mit.

-----

Lauft nun den Gang hinunter und nach rechts. Lauft ganz bis in den Süden, und ihr solltet einen Fahrstuhl sehen.

Benutzt diesen Fahrstuhl und fahrt nach oben.

-----  
7.1.8 Der Innenhof - Teil 4      H0718  
-----

Hier gibt es nicht viel zu tun. Lauft nach rechts, bis zu dem großen Brunnen. Untersucht die Erhebungen am Brunnen. Zwei der Erhebungen haben runde Löcher, deren Einfassungen entweder wie ein Adler oder wie ein Wolf aussehen. Packt die entsprechende MEDALLIE in diese Löcher und es wird sich eine ziemlich coole Geheimtür öffnen. Geht die Treppe nach unten und benutzt den Fahrstuhl.

-----  
7.1.9 Das Geheimlabor - Teil 1      H0719  
-----

Das Ende dieses Durchganges naht. Ihr befindet euch hier einem Geheimlabor.

Da die Tür in diesem Raum nur bei einem Notfall geöffnet wird, ist die Tür momentan verschlossen. Geht also die Leiter nach unten.

Hier findet ihr eine Kiste, an der ihr erstmal das Inventar ordnen könnt. Wenn ihr die MO-DISKS aus dem Herrenhaus und dem Tunnel dabei habt, nehmt diese nun mit. Die KURBEL braucht ihr nicht mehr, lasst sie also in der Kiste.

Geht durch die Tür und ihr trefft auf zwei Zombies. Da dieser Gang relativ eng ist, solltet ihr die Zombies wegpusten.

-----

Optional:

Wenn ihr die ersten beiden MO-DISKS eingesammelt habt, ist es nun an der Zeit auch die dritte DISK zu holen. Lauft links um die Kurve und bis zum Ende. Auf dem Schreibtisch liegt die dritte DISK.

-----

Benutzt die Treppe, um nach unten zu gehen. Direkt vor der Kamera steht ein Zombie rum, benutzt aber die Tür zu eurer rechten und lasst den Zombie stehen. Die Zombies in diesem Bereich tauchen eh immer wieder auf, ihr solltet also hier keine Munition verschwenden. Der Gang ist breit genug, um den Zombies problemlos ausweichen zu können.

Nachdem ihr durch die Tür gegangen seid, wendet euch gleich nach links und geht auch hier durch die Tür. Benutzt erstmal den Schalter mit dem roten Licht drüber. Geht dann zum Schreibtisch und den Brief lesen. In diesem Brief tauchen zwei Namen auf: John und Ada.

Auch stehen hier ein paar komische Zeichen am Ende des Briefes. Die solltet ihr euch entweder gut einprägen oder sie irgendwo aufschreiben. Betrachtet nun das Bild an der hinteren Wand, hier stehen ebenfalls seltsame Zeichen drauf. Ein paar dieser Zeichen standen auch im Brief. Notiert/merkt euch, an welcher Stelle die Zeichen aus dem Brief auch auf dem Bild zu sehen sind.

Schiebt nun den Schrank an der hinteren Wand weg und ihr legt einen weiteren Schalter (diesmal mit blauem Licht drüber) frei. Knipst auch diesen an, um UV-Licht einzuschalten. Betrachtet nun wieder das Bild und an stelle der komischen Zeichen stehen hier die Worte TREE, APPLE, MAN, WOMAN. Damit könnt ihr den Zeichen aus dem Brief in "richtige" Buchstaben übersetzen. Heraus kommt: MOLE.

Lauft nun in den Hauptflur zurück. Von der Tür, aus der ihr gerade gekommen seid einfach gerade aus rennen und durch die erste Tür, die ihr finden könnt. In diesem Raum steht ein Computer rum, den ihr benutzt.

Den Login und das Passwort habt ihr aus dem Brief.

Login: JOHN

Password: ADA

Als erstes wählt ihr Etage B2. Der Computer verlangt hier ein weiteres Passwort. Tippt diesmal MOLE ein. Es wird ein Raum geöffnet. Als zweites wählt ihr die Etage B3. Diesmal geht alles ohne weiteres Passwort. Es wird ein weiterer Raum geöffnet.

Geht nun auf Quit.

-----  
OPTIONAL:

Auf dem Boden liegt eine SLIDE DISK, diese könnt ihr mitnehmen, wenn ihr wollt.

-----  
OPTIONAL:

Dies braucht ihr nur erledigen, wenn ihr die MO-DISKS dabei habt.

Geht wieder auf den Hauptflur und durch die Tür neben der Treppe. Geht nun durch die Tür auf der rechten Seite. Hier warten gleich 4 Zombies auf euch. Der Raum ist ziemlich eng, also pustet sie weg.

Beim Durchsuchen des Raumes findet ihr ein Fax, in dem noch ein paar Dinge über das T-Virus in Erfahrung zu bringen sind. Ebenfalls in diesem Raum steht eine Passwort-Maschine. Benutzt eine der MO-DISKS hier und ihr erhaltet einen Passwortstreifen. Wenn ihr den Raum verlasst, wendet euch nach rechts und geht zum Eingabefeld. Jill wird das Passwort, welches ihr



eben erhalten habt hier eingeben. Eine der Lampen ändert ihre Farbe, die anderen beiden bleiben unverändert.

Es fehlen also noch zwei Passwörter.

-----

Lauft wieder auf den Hauptgang zurück und geht die Treppe nach oben in die Etage B2. Lauft nach links in den kleinen Seitengang und geht durch die Tür in der Nähe des Schreibtisches. Ihr seid nun in einer Art Konferenzraum. Wenn ihr die SLIDE DISK mitgenommen habt, könnt ihr sie hier am Projektor anschauen. Es werden ein paar "Experimente" der Umbrella Inc. gezeigt. Unter anderem der Hund (Cerberus), die Hunter und ein Experiment Namens Tyrant. Zum Schluss gibt es noch ein Bild der Forschergruppe zu sehen. Der Typ ganz Rechts aus dem Bild sieht irgendwie aus wie Albert Wesker, oder?

Links von der Leinwand gibt es einen Schaltkasten. Öffnet ihn und drückt auf den Schalter. Es öffnet sich ein Geheimgang, aus dem ihr einen LABORSCHLÜSSEL mitnehmen könnt. Rechts neben der Tür steht noch ein Bücherschrank, in dem ihr noch ein paar NOTIZEN finden könnt, die ein paar Hintergrundinformationen liefern. Auch hier wird ein gewisser A. Wesker erwähnt.

Geht nun wieder runter in die Etage B3 und benutzt den LABORSCHLÜSSEL an der Tür in der südöstlichen Ecke dieses Flures.

-----

OPTIONAL:

Dies müsst ihr nur machen, wenn ihr die MO-DISKS bei euch habt.

Geht gleich wieder links durch die Tür und es ist wieder mal an der Zeit, ein paar Kisten zu verschieben. Lauft so weit in den Raum, bis die Kameraperspektive sich verändert. Ihr seht nun zwei Kisten und eine Treppe rechts im Bild, sowie zwei Lüftungen und einen Schalter im Boden links.

Schiebt zu erst die Kiste, die sich im Bild "oben" befindet (also am weitesten von der Kamera weg ist) auf einen der Lüftungsgitter. Schiebt nun die zweite Kiste an der Treppe vorbei von der Kamera weg (dort hin, wo die erste Kiste stand). Danach schiebt ihr die zweite Kiste so weit in Richtung der ersten Kiste, bis es nicht mehr weiter geht. Ihr müsst wahrscheinlich die Treppe ein wenig aus dem Weg schieben, um die zweite Kiste auf das zweite Lüftungsgitter schieben zu können. Als letztes schiebt ihr die Treppe zwischen die beiden Kisten auf den Schalter. Stehen die Kisten nicht auf den Gittern wird Gas in den Raum geleitet.

Ihr könnt nun durch den Lüftungsschacht klettern und landet schließlich im Raum in der Mitte der Etage B3. Dies ist eine Leichenhalle. Im Schrank neben euch liegen MAGNUMGESCHOSSE. In diesem Raum befindet sich auch eine Passwortmaschine. Benutzt eine der MO-DISKS hier und ihr erhaltet das zweite Passwort.

Geht wieder raus und auch durch die Tür, die ihr mit dem LABORSCHLÜSSEL aufgemacht habt.

-----

Pustet den Zombie hier weg und lauf geradeaus durch die Tür. Dies ist ein weiterer Lagerraum. Ihr könnt hier ein wenig MUNITION finden.

Geht wieder aus dem Lagerraum und wendet euch nach links. In den nächsten beiden Räumen trifft ihr auf die Chimären. Die haben die blöde Angewohnheit, ständig an der Decke rum zu laufen. Wenn ihr aber schnell genug seid, solltet ihr hier durchkommen, ohne von den Chimären getroffen zu werden. Am besten, ihr schaut euch mal ganz genau auf der Karte an, wie die Räume geschnitten

sind.

Lauft als erstes nach rechts und dann gleich wieder nach links in den Gang. Hier müsst ihr einen Schalter betätigen, der die Stromzufuhr regelt.

Kehrt um und lauft nach rechts, an der Tür vorbei, bis zum Ende des Ganges. Wendet euch nach rechts und geradeaus durch die Tür. Lauft weiter geradeaus, bis ihr zum Ende des Ganges gelangt. Hier steht eine weitere Passwortmaschine, an der ihr wieder eine MO-DISK verwendet. Dreht euch um, und lauft diesmal nach links in den Seitengang. Folgt dem Gang zweimal nach links und geht durch die Tür. In diesem Raum steht eine riesengroße Maschine rum. Rennt nach links, bis ans Kopfende dieser Maschine und benutzt den Computer hier. Der Fahrstuhl hat nun wieder Strom.

-----  
OPTIONAL:

Dies müsst ihr wirklich nicht machen. Ich finde nur die Zwischensequenz so herrlich dämlich...

Kehrt zurück auf den Hauptflur (den Flur mit der Treppe). Geht durch die Tür neben der Treppe und zum Eingabefeld. Gebt hier die letzten beiden Passwörter ein und öffnet die Tür. Folgt dem Gang, bis ihr zu einer Zelle kommt. Hier trifft ihr Chris wieder und es gibt eine kleine Zwischensequenz zu bewundern.

Jill sagt soetwas wie: "Wirst du hier auf mich warten, Chris?" und Chris sagt: "Ja, ich warte hier."

Wenn man das ganze mal etwas genauer betrachtet... wo sollte Chris bitteschön auch hingehen? Er ist in einer Zelle eingesperrt, verdammt!

Wenn ihr später Chris aus der Zelle holt, so wird die Zwischensequenz etwas anders ablaufen, wenn ihr diese Zwischensequenz hier ausgelöst habt.

Lauft nun zum Fahrstuhl zurück.  
-----

Drückt auf den Knopf rechts an der Wand, um den Fahrstuhl zu rufen. Barry erscheint erneut und ihr fahrt beide nach unten.

Unten angekommen folgt die Schlüsselszene des Spiels. Es stellt sich heraus, dass Albert Wesker der Verräter ist! Also war es doch Albert auf dem Foto, und "A. Wesker" war tatsächlich "Albert Wesker". Soso. Schlimmer noch: Er erpresst Barry und zwingt ihn, ihm zu helfen. Barry bedroht euch mit einer Waffe, bis Wesker ihm befiehlt, zu gehen.

Nun machen sich auch eure Entscheidungen im bisherigen Spielverlauf bemerkbar. Habt ihr auf Barry gewartet, als er das Seil fallen ließ? Habt ihr die Fragen in den Höhlen korrekt beantwortet? Wenn ja, dann lest bei "OPTION 1" weiter, wenn nein, dann geht es weiter unten mit "OPTION 2" weiter.

\*\*\*\*\*  
OPTION 1:

Barry kehrt zurück und schlägt Wesker nieder. Anschließend gehen Jill und Barry in den nächsten Raum, um sich den Tyrant anzugucken.

Bei dem Versuch, den Tyrant zu töten, wird er aber nur freigelassen. Barry wird niedergeschlagen, es ist nun also an Jill, Barry (und sich selbst) zu retten.

-----  
7.1.9.1 Bosskampf: Tyrant      H07191  
-----

Zum Glück ist Tyrant nicht ganz so schwer. Man sollte nur tunlichst vermeiden, ihm zu Nahe zu kommen, ansonsten packt er euch und fügt euch ein paar Treffer zu. Es gilt also trotz allem, eure Gesundheit im Auge zu behalten!

Am besten erledigt ihr den Tyrant mit ein paar gezielten Schüssen aus der BAZOOKA. Lauft dazu einfach in eine Ecke des Raumes. Wenn Tyrant euch zu Nahe kommt, lauft ihr zur nächsten Ecke, etc.

Wenn ihr gut trefft, sollte der Boss nach 6 Schüssen erledigt sein.  
-----

Nachdem Tyrant besiegt ist, geht zu Barry und untersucht ihn. Er ist immer noch am Leben, meint aber, dass er "unvorsichtig" war. Kann man so stehen lassen.

Geht nun aus dem Labor raus und es ertönt ein Alarm. Sieht so aus, als ob Wesker den Selbstzerstörungsmechanismus ausgelöst hat (wie gut, dass Umbrella einen eingebaut hat!). Barry und Jill fahren im Fahrstuhl nach oben.

Lauft nach links um die Ecke. Wenn ihr noch ein letztes mal speichern wollt, dann geht durch die Tür im Osten, ansonsten lauft ihr nach Westen und geht durch die Tür.

Kaum seid ihr wieder auf dem Hauptflur dieser Etage, werdet ihr von einer Chimäre angegriffen. Sieht so aus, als ob die Zombies hier durch Chimären ersetzt wurden. Nicht gerade angenehm, aber dieser Flur ist breit genug, so dass ihr den Biestern ausweichen können solltet.

-----  
OPTIONAL:

Wenn ihr alle MO-DISKS, bzw. alle Passwörter gesammelt habt, dann ist es jetzt an der Zeit, Chris zu befreien. Lauft geradeaus, rechts um die Ecke und nehmt die Tür links. Lauft bis zum Ende des Flures und gebt hier rechts an der Wand alle Passwörter ein, wenn ihr es noch nicht getan habt.

Nun wieder dem Gang folgen bis zur nächsten Tür. Geht durch und ihr trefft auf Chris.

Die Zwischensequenz wird leicht anders sein, wenn ihr vorher schonmal mit Chris durch die Zellentür gesprochen habt.  
-----

Nun wieder zurück zur Treppe und ab nach oben. Räumt hier die Zombies aus dem Weg. Da wir uns nun kurz vor dem Ende des Spiels befinden, braucht man auch keine Munition mehr zu sparen. Lauft nun nach links, wieder nach links und ab durch die Tür. Benutzt die Kiste und legt alle Waffen weg, packt euch dafür so viele Heilungssitems ein, wie ihr tragen könnt! Lasst allerdings mindestens einen Inventarplatz frei.

Geht die Leiter nach oben und ihr trefft auf die übrigen Charaktere: Chris, wenn ihr ihn aus der Zelle geholt habt, und Barry. Geht durch die Tür, die vorher verschlossen war und ihr findet euch auf einem sehr langen Gang wieder. Ihr hört noch einen letzten Funkspruch von Brad, der mitteilt, dass der Treibstoff langsam knapp wird.

In der letzten Biegung des Flures liegt eine Batterie auf dem Boden. Hebt sie auf und benutzt sie ein paar Meter weiter an dem Loch in der Wand. Die letzte Tür des Spiels öffnet sich. Ab jetzt beginnt auch ein Counter zu laufen: 3 Minuten noch! Die meiste Zeit läuft allerdings während irgendwelcher Zwischensequenzen runter.

Nachdem ihr aus dem Fahrstuhl ausgestiegen seid, wendet euch nach rechts und benutzt die rote Kiste. Es ist eine Leuchtrakete. Benutzt diese und Brad wird mit dem Helikopter kommen. Bevor ihr einsteigen könnt, taucht Tyrant erneut auf. Er haut einfach ein Loch in den Boden und steht vor euch.

Nun, ihr habt keine Waffen dabei, wie könnt ihr ihn also besiegen? Die Antwort ist: Warten! Diese Form von Tyrant ist eh gegen alle Waffen so gut wie immun. Wenn jedoch noch ca. 25 Sekunden auf der Uhr sind, wirft Brad einen RAKETENWERFER runter. Um die Wartezeit zu überbrücken, müsst ihr die ganze Zeit im Kreis rennen, damit Tyrant euch so wenig wie möglich trifft. Einige seiner Attacken sind sehr schwer auszuweichen. Ihr solltet also immer eure Gesundheit im Auge behalten!

Sobald Brad den RAKETENWERFER auf die Landeplattform geschmissen hat, müsst ihr diesen nur noch schnappen und ausrüsten. Ihr habt zwar nur 4 Schuss, aber das ist nicht weiter schlimm: Nur ein einziger Treffer reicht aus, um Tyrant zu besiegen.

Habt ihr getroffen, ist das Spiel zu Ende und der Abspann läuft. Ihr seht eines von vier möglichen Videos. Eine genauere Beschreibung der Videos findet ihr in Abschnitt 8.

\*\*\*\*\*

Habt ihr nicht auf Barry gewartet und ihm in den Katakomben nicht vertraut, so kommt Barry nicht zurück, nachdem Wesker ihn weggeschickt hat. Das Ende des Spiels gestaltet sich wie folgt:

\*\*\*\*\*

OPTION 2:

Wesker schubst euch in das Labor und zeigt euch den Tyrant. An der Konsole neben der Glasröhre gibt er was ein und lässt den Tyrant frei. Er geht auf Jill zu, wendet sich dann aber gegen Wesker und erledigt ihn. Dabei fällt Wesker ein Schlüssel aus der Tasche. Nun müsst ihr den Tyrant besiegen. Wie dies geht, ist schon in Abschnitt 7.1.9.1 (H07191) beschrieben.

Lauft nach dem Kampf zu Wesker und hebt den Schlüssel auf, den er hat fallen lassen. Geht dann zur Konsole und öffnet die Labortür. Fahrt anschließend mit dem Fahrstuhl nach oben.

Lauft nach links um die Ecke. Wenn ihr noch ein letztes mal speichern wollt, dann geht durch die Tür im Osten, ansonsten lauft ihr nach Westen und geht durch die Tür.

Kaum seid ihr wieder auf dem Hauptflur dieser Etage, werdet ihr von einer Chimäre angegriffen. Sieht so aus, als ob die Zombies hier durch Chimären ersetzt wurden. Nicht gerade angenehm, aber dieser Flur ist breit genug, so dass ihr den Biestern ausweichen können solltet.

-----

OPTIONAL:

Wenn ihr alle MO-DISKS, bzw. alle Passwörter gesammelt habt, dann ist es jetzt an der Zeit, Chris zu befreien. Lauft geradeaus, rechts um die Ecke und nehmt die Tür links. Lauft bis zum Ende des Flures und gebt hier rechts an der

Wand alle Passwörter ein, wenn ihr es noch nicht getan habt.

Nun wieder dem Gang folgen bis zur nächsten Tür. Geht durch und ihr trefft auf Chris.

Die Zwischensequenz wird leicht anders sein, wenn ihr vorher schonmal mit Chris durch die Zellentür gesprochen habt.

-----

Nun wieder zurück zur Treppe und ab nach oben. Räumt hier die Zombies aus dem Weg. Da wir uns nun kurz vor dem Ende des Spiels befinden, braucht man auch keine Munition mehr zu sparen. Lauft nun nach links, wieder nach links und ab durch die Tür. Ihr werdet hier Barry wieder treffen, der im Sterben liegt. Er übergibt euch ein Foto und bittet euch, dieses seiner Familie zu geben. Auf der Rückseite des Bildes hat Barry noch eine Nachricht hinterlassen.

Stellt sicher, dass ihr mindestens einen freien Inventarplatz habt und klettert dann die Leiter nach oben. Habt ihr Chris gerettet, so trefft ihr ihn hier wieder. Geht durch die Tür, die vorher verschlossen war und ihr findet euch auf einem sehr langen Gang wieder. Ihr hört noch einen letzten Funkspruch von Brad, der mitteilt, dass der Treibstoff langsam knapp wird.

In der letzten Biegung des Flures liegt eine Batterie auf dem Boden. Hebt sie auf und benutzt sie ein paar Meter weiter an dem Loch in der Wand. Die letzte Tür des Spiels öffnet sich.

Nachdem ihr aus dem Fahrstuhl ausgestiegen seid, wendet euch nach rechts und benutzt die rote Kiste. Es ist eine Leuchtrakete. Benutzt diese und Brad wird mit dem Helikopter kommen. Jill (und eventuell Chris) steigen ein und fliegen davon. Tyrant erscheint auf der Plattform und sieht den Helikopter wegfliegen.

Nun ist das Spiel zu Ende und der Abspann läuft. Ihr seht eines von vier möglichen Videos. Eine genauere Beschreibung der Videos findet ihr in Abschnitt 8.

\*\*\*\*\*

Am Ende der Credits folgt ein nettes Bild des Charakters, in diesem Falle Jill, wie sie auf einem Bett sitzt.

Eure Spielzeit und die Anzahl der Speicherungen erscheint (ich habe für diesen Durchlauf 5 Stunden gebraucht. Ich habe aber nebenbei auch noch den Walkthrough geschrieben ;). Wenn ihr nun X drückt, erhaltet ihr einen speziellen Schlüssel und ihr könnt eine neue Speicherung anlegen.

Schafft ihr es, das Spiel in unter 3 Stunden zu beenden, so erhaltet ihr zusätzlich noch einen Raketenwerfer mit unbegrenzter Munition!

-----

7.1.10 Der zweite Durchgang

-----

Ladet das Savegame, welches ihr nach dem Abspann angelegt habt. Ihr startet direkt mit der ersten Zwischensequenz und ihr habt einen Schlüssel im Inventar. Habt ihr das Spiel in unter 3 Stunden geschafft, dann habt ihr zusätzlich noch den Raketenwerfer mit unbegrenzter Munition und eigentlich lohnt sich der zweite Durchgang auch nur dann, wenn ihr diese Waffe dabei habt. Spielt ihr das Spiel nun nämlich noch einmal durch, so seht ihr einen etwas anderen Abspann.

Um den Spezialschlüssel zu benutzen, müsst ihr durch die Tür links von der

großen blauen Doppeltür im Osten der Eingangshalle. Dafür braucht ihr aber erst den Rüstungsschlüssel. Hier der schnellste Weg:

1. Die Eröffnungssequenz anschauen, so lange spielen, bis Barry und Jill sich zum ersten mal trennen.
2. Durch die blaue Doppeltür und durch den Flur, wo die Hunde durch die Fenster springen.
3. Durch den nachfolgenden Flur und durch die letzte Tür.
4. Gleich rechts durch die Tür.
5. In den Lagerraum neben der Treppe, Chemikalien mitnehmen.
6. Treppe hoch.
7. Rechts, Zombie wegräumen und durch die Tür am Ende.
8. Lauft den Flur bis zum Ende und geht in die Eingangshalle, hier trifft ihr auf Barry, der euch die Säurepatronen für die Bazooka gibt.
9. Durch die Tür im Westen, ihr seid nun in der "zweiten Etage" des Esszimmers.
10. Durch die Tür im Norden, den Zombies ausweichen, Treppe nach unten.
11. Den Flur bis zum Ende laufen und durch die Tür.
12. Weiter nach Osten laufen, um die Ecke und durch die Tür. Ihr seid nun in dem Raum mit der Pflanze, die aus einem Brunnen wächst.
13. Benutzt die Chemikalien, um die Pflanze aus dem Weg zu räumen.
14. Rüstungsschlüssel mitnehmen.
15. Wieder zurück in den Flur, zweimal links und durch die Tür ganz am Ende.
16. Durch die Tür in das Esszimmer.
17. Wieder in die Eingangshalle und endlich durch die vormals verschlossene Tür links neben der blauen Doppeltür.
18. Durch die Tür im Nordosten des Raumes.
19. Durch die Tür im Süden des Raumes, hier wird der Spezialschlüssel verwendet.
20. Ein begehrter Kleiderschrank! Ganz hinten rechts findet Jill etwas passendes und zieht sich um. Sie trägt nun nicht mehr die S.T.A.R.S.-Uniform, sondern legere Alltagskleidung: Ein bauchfreies Top und Jeans.

---

-----  
7.2 Chris Redfield      H0720  
-----

So, da nun der "einfache" Modus geschafft wurde, geht es nun daran, das Spiel auch mit Chris durch zu spielen. Für mich wird die Sache hier ein wenig leichter, da ich einige Teile des Walkthroughs einfach kopieren kann. ;)

---

7.2.1 Das Herrenhaus - Teil 1      H0721  
-----

Nach dem Vorspann befinden sich Chris, Jill und Wesker in der Eingangshalle. Barry ist verschwunden. Ein Schuss ist zu hören, Chris geht, um die Sache zu untersuchen. "Take care!" sagt Jill noch.

Wenn ihr Kontrolle über Chris habt, lauft im Esszimmer bis zur westlichen Wand und nehmt das HOLZEMBLEM mit. Geht dann durch die Tür im Norden und wendet euch nach links. Ihr seht die wohl bekannteste Zwischensequenz des Spiels.

Lockt den Zombie ein wenig von der Leiche weg und untersucht sie dann dreimal. Beim ersten Mal erhaltet ihr die Information, dass es sich um Kenneth vom Bravo-Team handelt, die anderen beiden Male findet ihr MUNITION.

Lauft nun durch das Esszimmer zurück in die Eingangshalle. Wesker und Jill

sind verschwunden. Auf dem Boden findet Chris aber die Waffe von Jill. Nehmt diese an euch und rüstet sie so gleich im Inventar aus. Hier sollte euch auch auffallen, dass Chris zwei Inventarplätze weniger zur Verfügung hat als Jill.

Viele Türen, die Jill mit ihrem DIETRICH öffnen konnte, sind für Chris fest verschlossen. Er benötigt zusätzlich noch den SCHWERTSCHLÜSSEL, um sich überall im Haus bewegen zu können.

-----

OPTIONAL:

Geht durch die große blaue Doppeltür in der Ostwand. Dahinter liegt ein kleiner Raum, in der eine Statue rumsteht. Wenn ihr weit genug in den Raum reingeht, wechselt die Kameraperspektive und man kann sehen, dass in der Schale, die die Statue trägt, etwas liegt. Verschiebt die kleine Trittleiter so, dass sie direkt vor der Statue steht. Klettert nun auf die Leiter und untersucht das Item. Ihr findet eine KARTE DER 1. ETAGE.

Verschiebt ihr die Kommode vor dem Durchgang, so gelangt ihr in eine kleine Nische, wo ein Zombie auf dem Boden liegt, der euch aber nichts tut, so lange ihr ihm nicht zu nahe kommt. Hier im Regal befindet sich ein FARBBAND.

Die andere Tür lässt sich nur mit dem SCHWERTSCHLÜSSEL öffnen, kehrt also in die Eingangshalle zurück.

-----

Da im Erdgeschoss fast alle Türen auf irgendeine Art verschlossen sind, bleibt euch nichts anders übrig, als die Treppen nach oben zu gehen. Wendet euch hier nach links und geht durch die Tür in der ersten Etage in das Esszimmer. Hier auf dem Gang warten zwei Zombies. Den ersten Zombie, den ihr seht, solltet ihr mit der Pistole umlegen.

Wendet euch dann nach links und schiebt die Statue so weit, bis sich die Kameraperspektive ändert. Ihr solltet nun den zweiten Zombie sehen. Dieser wird allerdings an der Statue, die ihr vor euch her schiebt hängen bleiben (sind halt nicht mehr sonderlich intelligent, die Biester). Rüstet das KAMPFMESSER aus und erledigt den Zombie aus sicherer Distanz.

Schiebt dann die Statue weiter, bis ihr an eine Lücke im Geländer kommt. Dann schiebt ihr die Statue nach unten. Geht dann durch die Tür im Norden.

Auf diesem Flur warten gleich drei Zombies auf euch. Diese Zombies versuchen aber eher, euch anzuspucken, es ist also relativ leicht, ihnen auszuweichen, auch wenn der Gang recht eng ist. Geht dann die Treppe nach unten.

Auch hier warten wieder ein paar Zombies, ihr kümmert euch aber nicht um die, sondern verschwindet gleich durch die Tür neben der Treppe in den Lagerraum. Kaum seid ihr in den Raum reingegangen, werdet ihr eingenebelt. Rebecca Chambers hat euch wohl für einen der Zombies gehalten.

Es folgt eine kurze Zwischensequenz, in der Rebecca erzählt, dass der Hub-schrauber notlanden musste und dass dies ja recht seltsam ist, da der Motor erst vor kurzem gewartet wurde.

Benutzt erstmal die Kiste, die hier steht. Legt das KAMPFMESSER hinein und holt die MAGAZINE heraus, wenn ihr wollt. Die MAGAZINE könnt ihr auch miteinander kombinieren, um so Platz zu sparen.

Auf dem Bett liegt ein SCHLÜSSEL. Nehmt ihn mit und untersucht diesen SCHLÜS-

SEL im Inventar. Dreht den SCHLÜSSEL einmal um die eigene Achse und drückt auf X. Nun wird der SCHLÜSSEL als SCHWERTSCHLÜSSEL im Inventar bezeichnet. Mit diesem Schlüssel könnt ihr alle Türen öffnen, auf denen ein SCHWERT eingraviert ist. Behaltet den Schlüssel also im Inventar.

Hier steht auch eine Schreibmaschine. Wenn ihr wollt, könnt ihr das Spiel hier speichern. Allerdings benötigt ihr dafür ein FARBBAND.

Verlasst den Raum wieder. Rebecca wird euch fragen, ob sie euch begleiten soll. Sagt "Ja" und Rebecca sagt, dass sie erst noch etwas vorbereiten will. Chris geht also schonmal alleine vor.

-----  
ALTERNATIVE:

Wenn ihr "Nein" sagt, dann wird Rebecca hier in diesem Raum warten. Sie kann euch dann bis zu dreimal heilen. Allerdings hat diese Option einige Nachteile, ich empfehle daher, "Ja" zu antworten.

-----  
Wendet euch nach rechts und lauft um die Ecke. Aber vorsicht, hier steht ein Zombie rum. Haltet euch rechts an der Wand, und es sollte alles glatt gehen. Um die nächste Ecke steht ebenfalls ein Zombie, der aber auch stehen gelassen werden kann.

Lauft geradeaus durch die Tür und ihr seht schon wieder einen Zombie. Der alleine wäre nicht so das Problem, aber im Gang hinter ihm wankt schon der nächste Zombie heran. Legt also die beiden um und lauft dann den Flur nach Süden. Ihr seht einen dritten Zombie, den ihr ebenfalls umlegen solltet.

Geht zur Tür in der westlichen Wand und öffnet sie. Chris benutzt dafür den SCHWERTSCHLÜSSEL. Geht hinein und wendet euch nach links. Wenn ihr den Schreibtisch untersucht, wird ein Zombie hinter euch aus dem Wandschrank kommen.

Erledigt ihn und sammelt die SCHROTMUNITION ein. Untersucht dann nochmal den Schreibtisch und ihr findet das Tagebuch des Wächters, welches euch ein paar Hintergrundinformationen liefert.

Geht nun aus dem Raum und geht nach rechts bis zum Ende des Flures. Öffnet die Tür und ihr steht in dem Flur, auf dem ihr euren ersten Zombie getroffen habt.

Lauft nach links und öffnet die letzte Tür auf der linken Seite. Chris wird hierfür wieder den SCHWERTSCHLÜSSEL verwenden. Lauft ein wenig in den Raum hinein und dann nach rechts in einen kleinen Seitengang. Schiebt hier das vordere Regal weg und ihr findet ein paar NOTEN.

Geht nun zum Piano und benutzt die NOTEN dort. Chris kann leider keine Noten lesen, aber zum Glück kommt Rebecca gerade durch die Tür herein. "Hi Chris, it's me!" - "Is that you, Rebecca?" - Sieht ganz so aus, oder?!

Rebecca versucht, die Mondschein-Sonate zu spielen, allerdings klingt das Ganze etwas schief. Sie fragt euch, ob sie etwas üben darf. Sagt JA (oder NEIN, es macht keinen Unterschied. Es bleibt eh ein Rätsel, wer denn in so einer Situation unbedingt Klavier spielen will...) und verlasst den Raum wieder. Rebecca braucht ungefähr 8 Minuten, bis sie das Lied auf dem Piano spielen kann, genug Zeit also, um ein wenig im Kreis zu laufen... und das sogar in einem sehr wörtlichen Sinne. Ihr werdet ein paar Runden durch das Haus laufen. Zum Schluss habt ihr ein WINDWAPPEN, einen RÜSTUNGSSCHLÜSSEL, eine SCHROTFLINTE und einen SCHILDSCHLÜSSEL.



Lauft nach rechts und durch die Tür zu eurer Linken in das Esszimmer. Lauft hier um den Tisch herum und hebt das BLAUE JUWEL auf, welches die Statue, die ihr runtergeschubst habt, getragen hat.

Geht nun durch die Tür, durch die ihr gekommen seid, und durch die Tür fast direkt gegenüber. Lauft den Gang entlang, bis ihr zu dem kleinen Seitengang kommt (hier stand eben noch der dritte Zombie rum). Geht nach rechts in den Gang und durch die Tür. Hier seht ihr eine Tigerstatue, wenn ihr sie untersucht, dann erscheint der Hinweis "Manche Tiger haben ein rotes und ein blaues Auge".

Benutzt also das BLAUE JUWEL, die Statue wird sich drehen und das WINDWAPPEN freigeben. Nehmt das Wappen und verlasst den Raum wieder.

Lauft nun zurück ins Esszimmer und geht durch die Doppeltür in die Eingangshalle zurück. Durchquert die Halle und geht durch die blaue Doppeltür in der Ostwand.

Wenn ihr die Karte des Erdgeschosses noch nicht mitgenommen habt, dann könnt ihr das jetzt tun. Verschiebt dazu einfach die Trittleiter ein wenig, bis ihr an die Karte herankommt, die auf der Schale liegt, welche die Statue trägt.

Öffnet nun die Tür in der Ostwand. Auch hier wird Chris den SCHWERTSCHLÜSSEL verwenden. Der Schlüssel ist danach nutzlos und ihr könnt ihn wegschmeißen.

Lauft durch den nachfolgenden Flur. Haltet euch dabei am besten rechts an der Wand, denn es kommen ein paar Hunde durch die Fenster gesprungen. Wenn ihr euch an der Wand haltet, dann solltet ihr aber einfach durch den Flur laufen können, ohne, dass die Hunde euch erwischen. Benutzt die Tür am anderen Ende des Flures und ihr seid vor den Hunden sicher.

Ihr kommt in einen weiteren Flur. Lauft ein wenig in den Gang hinein, und nehmt die zweite Tür auf der rechten Seite. Ihr kommt in eine Art Badezimmer, wo sich dreckiges Wasser in der Wanne befindet. Zieht den Stöpsel und ihr findet einen KLEINEN SCHLÜSSEL, nehmt diesen mit.

Geht wieder auf den Flur zurück und wendet euch nach rechts. Lauft den Flur bis zum Ende durch und geht durch die Tür. Ihr werdet hier erneut auf einen Zombie treffen, den ihr aber ignorieren könnt. Lauft durch die erste Tür auf der rechten Seite.

Hier steht wieder ein Zombie, diesmal in einem weißen Kittel. Lauft in seinem Rücken längs und ihr könnt ihm ohne Probleme ausweichen. Lauft dann nach rechts um die Ecke und geht durch die Tür. Ihr befindet euch wieder in einem Lagerraum.

Benutzt hier die Kiste und legt das WINDWAPPEN hinein. Neben der Kiste liegt ein Beutel mit CHEMIKALIEN, nehmt diesen mit. Wenn ihr wollt, dann könnt ihr auch noch das GRÜNE KRAUT vor dem Lagerraum einsammeln und in die Kiste legen oder auch gleich benutzen. Je nachdem, wie gut es euch gesundheitlich geht. ;)

Nun ist ein wenig Laufarbeit angesagt. Geht die Treppe nach oben. Links von euch werdet ihr einen Zombie sehen. Am besten ist, ihr legt ihn um. Geht dann nach rechts. Auch hier ist wieder ein Zombie, der ziemlich blöde im Weg rumsteht. Nietet also auch den um.

Öffnet dann durch die Tür am Ende des Ganges und geht hindurch.

-----

OPTIONAL:

Geht nach rechts und durch die Tür auf der rechten Seite. Ihr befindet euch hier in einer Bibliothek. Auf einem kleinen Tisch liegt ein Buch über Botanik, in dem euch erklärt wird, wie man die verschiedenen Kräuter mischt.

Geht nun wieder durch die Tür, durch die ihr gekommen seid.

-----

Wendet euch nach links und lauft den Flur bis zum Ende entlang. Dabei gilt es natürlich, den diversen Zombies auszuweichen. Geht dann durch die letzte Tür und ihr steht wieder in der Eingangshalle, diesmal allerdings in der ersten Etage.

Nun auf die andere Seite rüberlaufen (also nach Westen) und durch die Tür gehen. Ihr befindet euch jetzt in dem Esszimmer. Lauft durch die Tür in der Nordwand. Weicht im nachfolgenden Flur wieder den spuckenden Zombies aus und geht die Treppe nach unten.

Lauft wieder einmal bis zum Ende des Ganges und durch die Tür. Hier lauft ihr nach Osten bis zum Ende des Ganges. Hinter der nächsten Tür treibt eine seltsame Pflanze ihr unwesen, die mit ihren "Tentakeln" nach euch schnappt, sobald ihr zu Nahe kommt. Geht in den hinteren Teil des Raumes und stellt euch vor die Wasserpumpe. Ruft nun das Inventar auf und benutzt die CHEMIKALIEN. Die Pflanze wird dadurch vergiftet und geht ein.

Nun könnt ihr in den westlichen Teil des Raumes gelangen und den SCHLÜSSEL von der Wand nehmen. Dies ist der RÜSTUNGSSCHLÜSSEL, mit dem ihr alle Türen aufschließen könnt, auf denen eine Rüstung eingraviert ist.

An der südlichen Wand stehen noch ein paar GRÜNE und ROTE KRÄUTER rum. Ihr habt aber bloß noch einen Inventarplatz frei. Merkt euch also diesen Raum für den Fall, dass ihr dringend ein paar Heilungssitems benötigt.

Verlasst nun diesen Raum wieder und lauft den Flur entlang. Geht durch die erste Tür, zu der ihr kommt. Geht danach sofort durch die erste Tür auf der linken Seite. Chris benutzt den eben gerade gefundenen RÜSTUNGSSCHLÜSSEL, um diese Tür aufzusperren.

Geht als erstes zum Schreibtisch im hinteren Teil des Raumes. Dieser ist verschlossen, aber Chris hat ja einen KLEINEN SCHLÜSSEL dabei. Damit kann er den Schreibtisch aufschließen. Drin liegt SCHROTMUNITION, die ihr natürlich sofort einstecken könnt. Geht nun zum Schrank neben der Tür. Hier findet ihr ein MAGAZIN und ein DEFEKTES GEWEHR.

Nun ist wieder etwas Laufarbeit angesagt. Als erstes müsst ihr in die Eingangshalle zurück. Den Weg dahin solltet ihr eigentlich schon kennen (raus aus dem Raum, Tür rechts, nach Rechts bis zum Ende, durch die Tür, durch die Tür fast direkt gegenüber ins Esszimmer, Tür im Osten). Lauft in der Eingangshalle nach Osten.

Schließt die Tür links neben der blauen Doppeltür mit dem RÜSTUNGSSCHLÜSSEL auf. Dies müsst ihr nicht machen. Ich braucht auch nicht in den Raum reingehen, jedoch ist so eine weitere Tür "abgehakt". Dann müsst ihr später nicht noch den RÜSTUNGSSCHLÜSSEL mit euch rumschleppen, obwohl ihr ihn eigentlich gar nicht mehr benötigt. Ihr erhaltet dann nämlich die Option, den Schlüssel einfach wegzwerfen.

Geht dann durch die blaue Doppeltür, und auch durch die nächste Tür, die Chris mit dem SCHWERTSCHLÜSSEL aufgemacht hatte. Nun wieder durch den Flur, in dem

die Hunde sind. Wenn ihr wieder rechts an der Wand längs lauft, sollten die Hunde euch nicht treffen. Lauft den Flur bis zum Ende und geht durch die Tür.

Die erste Tür rechts könnt ihr ebenfalls mit dem RÜSTUNGSSCHLÜSSEL aufschließen. Geht aber noch nicht hindurch. Auf der anderen Seite warten neben jeder Menge GRÜNER KRÄUTER auch noch ein paar Hunde auf euch. Wenn ihr später wiederkommt, warten hier nur ein paar Zombies. Die sind einfacher zu erledigen, als die Hunde.

Lauft nun den Flur bis zum Ende durch und nehmt die Tür auf der linken Seite. Ihr befindet euch in einem kleinen Raum, in dem es nichts weiter, als eine weitere Tür gibt. Geht also auch durch die und ihr befindet euch in einer Art Jagdzimmer.

Hier hängt eine SCHROTFLINTE an der Wand. Nehmt diese an euch und die Haken, an denen die Flinte hing, werden nach oben gehen. Es ist ein verräterisches Klacken zu hören. Wenn ihr nun durch die Tür gehen würdet, würde sich die Tür zum Flur verschließen und die Decke würde sich absenken. Hängt also das DEFEKTE GEWEHR an die Stelle, wo vorher die SCHROTFLINTE hing, um die Haken wieder in ihre Ausgangsposition zu bringen.

Weiter geht's auf dem kleinen Rundgang durch das Haus. Geht wieder auf den Flur zurück und geht durch die Gegenüberliegende Tür. Nun wieder schnell durch die Tür rechts, bevor der Zombie überhaupt merkt, dass ihr hier wart. Dem Zombie im weißen Kittel wird wieder geschickt ausgewichen und ab geht es durch die Tür neben der Treppe in den Lagerraum (dort, wo ihr vorher die CHEMIKALIEN geholt habt).

Da ihr nun die SCHROTFLINTE und auch ein wenig SCHROTMUNITION habt, könnt ihr die BERETTA und die MAGAZINE in die Kiste legen. So schafft ihr Platz im Inventar. Nehmt das HOLZEMBLEM mit und verlasst den Raum wieder. Nun gilt es, zu Rebecca in den Musikraum zurück zu kehren, sie sollte die Mondscheinsonate nun spielen können. Auf dem Weg dorthin könnt ihr noch ein paar Türen aufschließen und so den RÜSTUNGSSCHLÜSSEL loswerden. Das schafft Platz im Inventar.

Geht die Treppe rauf und dann nach links. Schließt die erste Tür auf der rechten Seite auf.

-----  
OPTIONAL:

Ihr könnt hier ein FEUERZEUG finden, mit dessen Hilfe ihr eine KARTE DER ZWEITEN ETAGE und ein wenig MUNITION finden könnt. Da Chris aber nicht so viel tragen kann, müsst ihr abwägen, ob ihr noch für einige Zeit das FEUERZEUG mit euch rumschleppen wollt.

Geht durch die soeben geöffnete Tür hindurch. Kaum seid ihr durch, werdet ihr von einem Zombie begrüßt. Ein Schuss aus der Shotgun, und er sollte Geschichte sein.

Geht zuerst durch die Tür zur Rechten und schnappt euch das FEUERZEUG von einem Schrank. Neben einem der Betten (dem, welches näher zur Tür steht) könnt ihr ein ROTES KRAUT finden. Neben dem anderen Bett findet ihr SCHROTMUNITION.

Geht dann in den Vorraum zurück und durch die gegenüberliegende Tür. Auf dem Schreibtisch liegt das Vermächtnis eines der Wissenschaftler, worin er erzählt, dass er mit dem Virus infiziert ist.

Untersucht dann den Kasten mit den Insekten. Dort ist ein Knopf, den ihr drückt. Das Aquarium in diesem Raum wird nun ausgepumpt (ich frage mich ja immer, wo das Wasser eigentlich bleibt?).

Verschiebt das Aquarium nun nach Süden (nicht in Richtung der Wand, an der der große Bücherschrank steht) und den großen Bücherschrank in Richtung Osten (in Richtung der Wand, an der das Aquarium steht).

Auf diese Weise legt ihr ein Geheimfach frei, in dem ihr SCHROTMUNITION findet.

Geht nun wieder auf den Flur zurück und wendet euch nach rechts. Hinter der Ecke steht ein weiterer Zombie, den ihr erst aus dem Weg räumen müsst. Geht dann durch die Tür am Ende des Flures und ihr findet euch in einem Raum mit einem Kamin wieder.

Benutzt das FEUERZEUG, um ein Feuer in dem Kamin anzuzünden. Das Gemälde über dem Kamin zeigt nun eine KARTE DER ERSTEN ETAGE (ZWEITE ETAGE, nach amerikanischer Zählweise). Es ist aber nicht zwingend nötig, die Karte zu haben, ich finde es aber immer recht hilfreich. Außerdem findet ihr in diesem Raum auch noch ein GRÜNES KRAUT.

Geht nun auf den Flur zurück.

-----  
Lauft nun den Flur in westlicher Richtung und lauft bis zum Ende, geht durch die Tür und wendet euch nach links. Folgt dem Flur und schließt die erste Tür auf der rechten Seite auf. Lauft den Gang weiter entlang und schließt dann die erste Tür auf linken Seite auf. Nun solltet ihr alle Türen aufgesperrt haben, die mit dem RÜSTUNGSSCHLÜSSEL aufgeschlossen werden können. Ihr könnt den Schlüssel also wegschmeißen.

Lauft nun den Flur weiter entlang und geht durch die Tür in die Eingangshalle. Geht die Treppe runter und dann nach rechts durch die Tür ins Esszimmer. Durch die Tür in der Nordwand, rechts und durch die letzte Tür auf der linken Seite. Nun solltet ihr wieder im Musikzimmer stehen. Sprecht Rebecca an und sie wird das Stück nahezu fehlerfrei spielen. Es öffnet sich eine Geheimtür. Lauft hindurch und nehmt von der Statue das GOLDEMBLEM. Die Geheimtür schließt sich wieder. Ersetzt also das GOLDEMBLEM durch das HOLZEMBLEM, damit die Tür sich wieder öffnet.

Kehrt nun in den Esszimmer zurück (raus aus der Tür, nach rechts und dann die Tür auf der rechten Seite). Geht zu der Stelle, wo ihr das HOLZEMBLEM mitgenommen habt und setzt das GOLDEMBLEM ein. Die alte Standuhr verschiebt sich und legt einen weiteren SCHLÜSSEL frei. Untersucht auch diesen im Inventar und ihr habt den SCHILDSCHLÜSSEL.

Da euch in absehbarer Zeit ein Bosskampf bevor steht, wäre nun eine gute Idee, das Spiel zu speichern. Der nächste Lagerraum ist ja nicht weit. ;)

Geht nun wieder in die Eingangshalle, die Treppe rauf und nach rechts. Geht hier durch die Tür gegenüber der Treppe und benutzt im folgenden Gang die erste Tür auf der rechten Seite (diese habt ihr eben mit dem RÜSTUNGSSCHLÜSSEL aufgeschlossen). Neben ein paar KRÄUTERN findet ihr hier auch Richard, der tot auf dem Boden liegt. Er hat ein MAGAZIN dabei, das ihr aber auch liegen lassen könnt. Chris kann nicht so viel tragen, außerdem hat er nun die SHOTGUN, die eh viel besser als die Beretta ist.

-----  
ALTERNATIVE SEQUENZ:

Wenn ihr Rebecca vorher nicht im Raum mit den Seren angetroffen habt, dann trifft ihr zum ersten mal in dieser Halle auf sie. Richard ist zu diesem Zeitpunkt noch nicht tot. Rebecca bittet euch, das Serum zu holen. Schafft ihr es in weniger als 7 Minuten, dann erhaltet ihr hier das FUNKGERÄT von Richard bevor er stirbt. Rebecca bleibt hier, um zu trauern.

Braucht ihr länger als 7 Minuten, dann wird Rebecca nicht mehr hier sein, ihr erhaltet auch nicht das FUNKGERÄT.

-----  
Geht nun durch die Tür hinter Richard. Wenn ihr in dem folgenden Gang etwas nach vorne geht, so trifft ihr auf einen kleinen Seitengang. Direkt hinter der Ecke steht ein Zombie, der nicht zu sehen ist, bis er euch plötzlich anspuckt.

-----  
OPTIONAL:

Hinter dem Zombie ist eine weitere Tür, in diesem Raum findet ihr ein MAGAZIN im Schrank in der hinteren linken Ecke. Den Schrank an der westlichen Wand könnt ihr wegschieben, jedoch ist es in dem dahinter liegenden Raum zu dunkel, um etwas zu sehen.

Wenn ihr das FEUERZEUG habt, könnt ihr auch in dem kleinen "Geheimraum", in für etwas Licht sorgen. Zündet dafür die Kerzen, die auf dem Tisch stehen an, schiebt dann den Schrank beiseite. Im Geheimraum könnt ihr in dem Schrank etwas SCHROTMUNITION finden.

-----  
Geht geradeaus, die kleine Treppe hoch und öffnet die Tür mit dem SCHILDSCHLÜSSEL. Dieser ist danach nutzlos und kann weggeworfen werden.

Hinter dieser Tür wartet der erste Boss auf euch.

-----  
7.2.1.1 Bosskampf: Große Schlange (Yawn) H07211  
-----

Die Schlange (mit dem Namen Yawn) hat Richard auf dem Gewissen. Wenn man sie sieht, dann weiß man auch, wieso Richard von dem Biss gleich gestorben ist. Ihr habt die Möglichkeit, gegen sie zu kämpfen, oder aber, ihr versucht, ihr auszuweichen. Da Chris nur die SCHROTFLINTE und ein bisschen Munition, bzw. nur die BERETTA zur Verfügung hat, ist ein Kampf eigentlich eine sehr schlechte Entscheidung. Zumal man aus diesem Kampf auch keinen direkten Vorteil zieht.

Ich empfehle euch daher die Taktik des Ausweichens.

-----  
Kampf  
-----

Yawn ist ein sehr unangenehmer Gegner, da sie - wie eine Schlange eben - häufig nur auf dem Boden rumkriecht und somit schwerer zu treffen ist. Außerdem ist der einzig verwundbare Punkt der Kopf der Schlange. Wenn sie ihren Kopf nach oben hält ist sie zwar leichter zu treffen, jedoch ist sie so auch in ihrer "Angriffshaltung" und wird früher oder später zubeißen. Trifft die Schlange, so wird sie euch vergiften. Die Vergiftung ist jedoch nicht weiter schlimm, da es ja ein Gegenmittel gibt. Wie das Spiel nach der eventuellen Vergiftung weiter geht, hängt von den Entscheidungen ab, die ihr im Laufe des Spiels getroffen habt.

Wenn die Schlange oft genug getroffen wurde, zieht sie sich in das Loch zurück, aus dem sie vorher gekrochen war. Untersucht dieses Loch und ihr findet das MONDWAPPEN.

-----  
Ausweichen  
-----

Um an das MONDWAPPEN zu kommen, ist es gar nicht nötig, die Schlange zu bekämpfen. Nach der Videosequenz steht ihr ein wenig hinter einem Pfeiler. Die Schlange wird sich für eine der beiden Seiten entscheiden, um zu euch zu gelangen. Lauft einfach auf der anderen Seite am Pfeiler vorbei und ihr könnt dorthin laufen, wo die Schlange aus der Wand gekrochen ist. Schnappt euch hier das MONDWAPPEN. Je nachdem, wie schlau die Schlange war, hat sie euch schon fast wieder eingeholt. Sollte sie euch eingeholt haben, so kann es etwas knifflig sein, wieder rauszukommen. Wenn die Schlange ihren Kopf in dem kleinen Durchgang zwischen dem Hinderniss und der Wand hat, so könnt ihr euch ganz dicht an der Wand halten und so (hoffentlich) an der Schlange vorbei laufen. Nun steckt die Schlange mit dem Kopf in dem kleinen, abgegrenzten Bereich, der Körper wird euch eventuell den Weg zur Tür versperren.

Mit etwas Geduld ist es jedoch möglich, euch an dem Rest der Schlange vorbei zu mogeln und ungehindert zur Tür zu laufen.

Auf diese Weise spart ihr Munition und es ist auch leichter möglich, ohne einen einzigen Treffer aus dem Raum zu entkommen. Wenn ihr nicht getroffen worden seid, so könnt ihr auch nicht vergiftet worden sein.

-----  
Wurdet ihr getroffen und vergiftet, so wird Chris zusammenbrechen, nachdem ihr aus dem Raum geht. Rebecca wird auftauchen. Der Spieler übernimmt die Rolle von Becky und muss für Chris das SERUM holen. Braucht ihr weniger als 4 Minuten, so wird Rebecca Chris später in das Wachhaus folgen. Braucht ihr länger als 4 Minuten, so tut sie dies nicht. Braucht ihr gar länger als 6 Minuten, so wird Chris sterben und das Spiel ist vorbei.

-----  
NOTIZ:

Habt ihr Rebecca entweder gesagt, sie soll in dem Lagerraum bleiben, in dem ihr sie zum ersten mal getroffen habt, ODER wenn ihr länger als 7 Minuten gebraucht habt, um das SERUM für Richard zu holen, so wird Rebecca nicht auftauchen. Chris muss sich das SERUM dann alleine beschaffen.

-----  
Ihr übernehmt nun also Rebecca, während Chris ohnmächtig auf dem Boden liegt. Rebecca hat eine Beretta mit 15 Schuss im Inventar, doch ihr braucht die Waffe nicht mal auszurüsten. Lauft durch die erste Tür in den Flur, in dem Richard liegt, dann durch die nächste Tür, die Chris vorher mit dem RÜSTUNGSSCHLÜSSEL aufschließen musste.

Geht wieder in die Eingangshalle und rüber auf die andere Seite. Hier durch die Tür, dann durch die Tür in der nördlichen Wand. Lauft zur Treppe und geht diese nach unten. Die Tür neben der Treppe führt in den Raum, den ihr erreichen müsst. Lauft durch die Tür, schnappt euch ein SERUM vom Regal und lauft den gleichen Weg zurück, den ihr gekommen seid. Rebecca wird Chris eine Injektion verabreichen.

Wie auch immer ihr euch nun das SERUM beschafft habt, kehrt nun wieder auf

den Flur zurück, der von der zweiten Etage der Eingangshalle aus zu erreichen ist. Folgt dem Flur um die erste Biegung nach links und geht durch die große Tür zu eurer linken Seite. Diese Tür habt ihr vorher schon mit dem RÜSTUNGS-SCHLÜSSEL aufgeschlossen.

Ihr findet euch in einem Raum wieder, in dem sehr viele Ritterrüstungen zu finden sind. Es stehen auch zwei rötliche Büsten/Statuen im Raum. Schiebt diese über die Gitter, die ihr im Boden finden könnt. Drückt dann den Knopf im Boden in der Mitte des Raumes. Solltet ihr die Büsten nicht auf die Gitter gestellt haben, so tritt dort Gas aus.

Habt ihr alles richtig gemacht, öffnet sich eine Schranktür, wo ihr das SONNENWAPPEN finden könnt. Verlasst den Raum wieder und wendet euch nach links. Nehmt die erste Tür auf der rechten Seite und geht dann die Treppe nach unten.

Geht in den Lagerraum und räumt das Inventar ein wenig auf. Ihr braucht auf jeden Fall die bisher gefundenen Wappen, also das WIND-, das MOND- und das SONNENWAPPEN. Verlasst dann den Raum wieder und lauft nach links um die Ecke.

Geht durch die Tür und räumt den Zombie hier mit der SHOTGUN aus dem Weg. Geht dann nach rechts und durch die Tür auf der linken Seite und ihr findet euch in einer großen Halle mit jeder Menge Gemälden wieder. Zusätzlich zu den Gemälden befinden sich hier auch jede Menge Krähen. Doch keine Angst, die tun euch nichts, solange ihr alles richtig macht.

Die Bilder zeigen euch das Leben eines Menschen in unterschiedlichen Altersstufen. Unter jedem der Bilder befindet sich ein Knopf. Die Idee ist nun, das Leben dieses Menschen von der Geburt bis zum Tod "nachzustellen". Als erstes drückt ihr dazu den Schalter unter dem Bild, welches ein neugeborenes Kind zeigt, dann den Schalter unter dem Bild mit dem kleinen Kind. Als nächstes den Schalter unter dem Bild mit dem jungen Mann drücken, dann der unter dem Bild mit dem Mann im mittleren Alter. Danach ist der Schalter unter dem Bild, welches einen alten Mann zeigt an der Reihe. Als letztes drückt ihr den Schalter unter dem Bild ganz am Ende der Halle. Das Bild fällt ab und gibt ein STERNWAPPEN frei.

Verlasst den Raum wieder und nietet den Zombie um, der aus dem Flur auf euch zugewankt kommt. Geht dann in den Gang, in dem vorher der Zombie stand. Benutzt die Tür auf der linken Seite. Auf diesem Gang kommt euch ein Hund entgegen. Wenn ihr schnell genug seid, braucht ihr den Hund nicht abzuknallen. Lauft bis zum Ende des Weges und benutzt an der Tafel links neben der Tür alle vier WAPPEN. Die Tür wird sich nun öffnen lassen, geht also schnell durch, bevor der Hund euch erwischt.

Im nächsten Raum seht ihr wieder eine Trittleiter. Verschiebt sie so, dass ihr an das Regal an der Wand rechts herankommt und nehmt die KURBEL mit.

Verlasst nun diesen Raum durch die andere Tür.

-----  
7.2.2 Der Innenhof - Teil 1      H0722  
-----

Habt ihr das FUNKGERÄT von Richard bekommen, dann solltet ihr als erstes ein Piepgeräusch hören, wenn ihr den Innenhof betretet. Dies ist das FUNKGERÄT, welches ihr von Richard erhalten habt. Geht also ins Inventar und wählt "Funk" aus, um eine kleine Zwischensequenz zu sehen.

Als nächstes werdet ihr von ein paar Hunden begrüßt, denen ihr aber problemlos ausweichen könnt. In diesem Bereich stehen auch ein paar KRÄUTER herum, die ihr mitnehmen könnt, wenn ihr wollt.

Lauft in Richtung Norden und geht durch die Tür. Folgt dem Weg hier, bis ihr an ein Becken mit Wasser kommt. Links von euch könnt ihr die KURBEL einsetzen, um den Wasserpegel etwas zu senken. Ihr könnt nun die Leiter runterklettern, und auf dem kleinen Pfad das Wasserbecken trockenen Fußes überqueren.

Auf der anderen Seite fallen plötzlich ein paar kleine, blaue Schlangen aus den Bäumen, wenn ihr jedoch einfach schnell weiter rennt, werden sie euch nicht erwischen können. Folgt dem Weg und benutzt den Fahrstuhl am Ende dieses Weges.

Hier streunen gleich drei Hunde rum, ihr solltet ihnen auf jeden Fall ausweichen, denn gegen alle drei habt ihr kaum eine Chance. Richtung Süden findet ihr einen weiteren Fahrstuhl, jedoch fehlt hier eine BATTERIE, so dass er nicht benutzt werden kann. Im Norden dieses Abschnitts fließt ein kleiner Wasserfall. Wenn ihr den untersucht, so erwähnt Chris, dass sich etwas hinter diesem Wasserfall befindet, er jedoch nicht herankommt.

Geht also in Richtung Westen durch die Tür und folgt dem langen Gang. Wieder einmal gilt: Vorsicht vor den Hunden! Durch die Tür am Ende dieses Weges gelangt ihr in das Wachhaus.

-----  
7.2.3 Das Wachhaus - Teil 1      H0723  
-----

Gleich zu Beginn seht ihr hier eine Steinstatue. Schiebt diese ein klein wenig zur Kamera hin (in Richtung Norden) und dann nach rechts (bzw. nach links vom Spieler aus gesehen) in den Gang hinein. Schiebt sie so weit, bis ihr zur nächsten Abzweigung kommt. Schiebt die Statue hier hinein und zwar genau auf das kleine Loch im Fußboden. Tut ihr dies nicht, wird jedes mal, wenn ihr hier vorbeilauft eine Ranke aus dem Boden nach euch greifen.

Auf eurem Weg seid ihr an zwei Türen vorbei gekommen, geht wieder zurück und wenn ihr in Richtung der roten Doppeltür schaut durch die Tür auf der rechten Seite. Dies ist ein weiterer Lagerraum, wo ihr ein ERSTE-HILFE-SPRAY finden könnt. Sorgt dafür, dass ihr mindestens 3 freie Inventarplätze habt.

Zurück in den Flur und durch die gegenüberliegende Tür. Dies ist der Schlafrum 001, wo auch schon zwei Zombies auf euch wartet. Da die Schlafräume alle sehr eng sind, ist es empfehlenswert, die Zombies in diesen Räumen umzulegen.

Im Schreibtisch (der mit einem KLEINEN SCHLÜSSEL geöffnet werden muss) findet ihr Munition für die SHOTGUN. Auf dem Bett liegt ein ROTES BUCH. Wenn ihr es im Inventar untersucht, so werdet ihr feststellen, dass es leer ist. Dreht dazu das BUCH so hin, dass ihr die geschlossenen Seiten sehen könnt. Wenn ihr jetzt auf X drückt, wird das BUCH aufgeschlagen.

Geht nun in das Badezimmer des Schlafraums (die Tür direkt neben der Eingangstür) und lasst das Wasser aus der Badewanne ab. Auf dem Boden der Badewanne liegt ein SCHLÜSSEL, den ihr mitnehmt. Verlasst nun den Schlafrum und kehrt auf den Flur zurück.

Geht nun durch den Gang, in den ihr die Statue geschoben habt und geht durch die Tür am Ende. Ihr findet euch in einem weiteren Flur wieder. Folgt dem Gang bis zur ersten Tür und geht hindurch. Lauft in diesem Raum bis in die



nördlichste Ecke (nach links vom Charakter aus gesehen). Hier seht ihr ein riesengroßes Wespennest. Lauft zum Tisch, der in der Nähe dieses Nests steht und greift euch den SCHLÜSSEL. Macht nun kehrt und lauft so schnell wie ihr könnt zu der Tür zurück, durch die ihr gekommen seid. Warum? Weil euch jetzt ein Haufen wilder Wespen auf die Pelle rückt, deshalb.

Zurück im Flur setzt ihr euren Weg nach rechts fort. Benutzt den SCHLÜSSEL, den ihr eben todesmutig ergattert habt und sperrt die Tür zum Schlafraum 002 auf.

Neben der Tür steht eine weitere Statue. Wenn ihr die nach hinten schiebt, dann findet ihr ein paar GRÜNE KRÄUTER.

Hier findet ihr an der Wand eine Karte des Wachhauses, die ihr mitnehmen könnt. Der Schreibtisch muss wieder mit einem KLEINEN SCHLÜSSEL geöffnet werden. Ihr findet hier wieder SCHROTMUNITION. Auf dem Bett liegt ein BERICHT über die "Pflanze 42", der euch ein paar Hintergrundinformationen über die Geschehnisse liefert. In diesem BERICHT wird auch das "T-Virus" erwähnt.

Im Badezimmer könnt ihr ein MAGAZIN für die Beretta finden. Das einzige Problem ist der Zombie, der sich ebenfalls in diesem Raum befindet, den müsst ihr vorher umlegen. Aber ist es das wirklich wert, nur für zusätzliche MUNITION für die Beretta? Meiner Meinung nach nicht.

Kümmert euch also lieber um die Schränke, die im Schlafraum stehen. Schiebt den linken ein Stück nach hinten, den Schrank rechts schiebt ihr ein Stück weiter nach rechts.

Ihr legt so eine Leiter frei, die in den Keller führt. Steigt hinunter.

Unten angekommen seht ihr eine große Kiste und es ist klar: Es ist mal wieder Zeit, ein wenig "Sokoban" zu spielen. Lauft den Gang weiter hinunter und schiebt die Kiste, die vor dem kleinen Wasserbecken steht in das Wasserbecken hinein. Schiebt nun die zweite Kiste, die ganz in der Nähe steht, ebenfalls hinein.

Lauft jetzt zur ersten Kiste zurück und schiebt sie ein kleines Stück in die Richtung, in die ihr gerade gelaufen seid. Aber passt auf, dass ihr etwas Platz zur hinteren Wand lasst. Schiebt sie gerade so weit, dass ihr sie von der Wand, an der sie jetzt steht, ein wenig wegschieben könnt.

Habt ihr dies erledigt, müsst ihr die Kiste den ganzen weiten Weg bis zum Wasserbecken schieben... gefühlte 10 Minuten später könnt ihr die Kiste dann ebenfalls ins Wasser schieben. Ihr könnt nun auf den Kisten über das Wasser laufen.

Lauft weiter und in das Wasser rein. Öffnet die Doppeltür und geht eine Runde schwimmen, der nächste Raum steht nämlich halb unter Wasser.

Lauft nach rechts und dann gleich wieder nach links, auf zwei Türen zu. Die Tür rechts lässt sich nicht öffnen, geht also zur linken Tür und geht hindurch. Hier seht ihr eine große Warnlampe, die rot blinkt. Geht hin und betätigt den Schalter. Das Wasser wird abgelassen (wieder stellt sich die Frage: Wohin läuft das Wasser eigentlich?). Ihr könnt jetzt einen Knopf neben der Tür drücken. Ihr hört etwas aus dem Nebenraum.

Geht jetzt also in den Nebenraum (der Knopf hat die Tür geöffnet) und schnappt euch den SCHLÜSSEL für den Schlafraum 003, so wie zweimal SCHROTMUNITION. Es liegen auch zwei MAGAZINE für die Beretta rum, die ihr aber liegen lassen könnt.

-----  
OPTIONAL:

Geht durch die Tür im Nordosten. Hier seht ihr ein paar Wurzeln. Diese gehören zur Pflanze 42. Auf einem Karton in der hinteren Ecke des Raumes liegt ein KLEINER SCHLÜSSEL. Damit könnt ihr einen der Schreibtische im Wachhaus aufschließen.

-----  
Kehrt nun wieder in den Schlafraum 002 zurück. Auf eurem Weg werdet ihr auch einen Hai sehen, der hilflos auf dem Boden liegt. Lasst ihn einfach hier liegen, denn auf dem Trockenen kann er euch nichts anhaben.

Im Schlafraum 002 angekommen geht ihr wieder auf den Flur zurück und in den Raum zurück, in dem das Wespennest hängt. Betretet nun den Schlafraum 003. Im Badezimmer liegt wieder ein MAGAZIN auf dem Boden. Allerdings steht auch hier wieder ein Zombie rum, es lohnt sich also nicht wirklich.

Der Schreibtisch ist wieder verschlossen, hier liegt aber sowieso nur ein FARBBAND drin. Wendet euch also dem großen Schrank an der nördlichen Wand zu und untersucht ihn. Ihr werdet feststellen, dass es eine ganze Reihe rote Bücher und ein WEISSES BUCH gibt. Nehmt das WEISSE BUCH heraus. Dies ist ein Bericht über eine Chemikalie Namens "V-JOLT" oder auch "UMB. No. 16".

Stellt nun das ROTE, leere BUCH in den Schrank und es öffnet sich eine Geheimtür. Geht hindurch und ihr trefft auf die "Pflanze 42"

Es gibt nun zwei Möglichkeiten. Entweder, Chris wird von der Pflanze gefangen und Rebecca kommt, um ihn zu retten, oder Chris muss die Pflanze alleine bekämpfen. Ob Rebecca erscheint oder nicht, hängt von zwei Faktoren ab.

1. Ihr habt "Ja" gesagt, als Rebecca im Serumsraum fragte, ob sie mit euch kommen soll.

2. Ihr habt mit Rebecca nicht länger als 4 Minuten gebraucht, um Chris das Serum zu bringen.

Nun wird Rebecca auch im Wachhaus auftauchen.

Wenn 1. nicht zutrifft, dann erscheint Rebecca nicht. Wenn 2. nicht zutrifft, dann auch nicht.

-----  
7.2.3.1 Bosskampf: Pflanze 42      H07232  
-----

Hier gibt es also zwei Möglichkeiten.

-----  
Variante 1: Rebecca hilft  
-----

Chris schaut sich erstaunt die Pflanze an, wird dann von ihr gegriffen und schreit. Rebecca steht draußen im Raum mit den Wespen rum und hört Chris. Sie läuft in den Raum und will auf die Pflanze schießen. Doch Chris sagt, dass dies nichts bringen würde.

Stattdessen schmeißt er Rebecca den Bericht über das V-JOLT zu... das muss man sich mal vorstellen. Chris kämpft um sein Leben, hat aber noch genug Zeit, ein paar Akten hervorzuholen und sie Rebecca hinzuschmeißen... also wirklich.

Rebecca muss nun also diese Chemikalie zusammenmischen. Der Raum, in dem das

passiert, ist über den Wespenraum zu erreichen, allerdings ist der mit einem Zahlenfeld gesichert. Wie lautet der Code?

Das Ziel ist auf jeden Fall, alle Lampen über dem Tastenfeld zum Leuchten zu bringen. Jede Lampe ist dabei an eine Zahl auf dem Tastenfeld gekoppelt. Drückt man eine Taste, so werden die Lampen entsprechend "umgedreht". Also Lampen, die vorher nicht geleuchtet haben, leuchten jetzt. Lampen, die vorher geleuchtet haben, werden ausgeschaltet. Dabei werden nur direkt angrenzende Lampen "umgedreht". Wer sich mit dieser Art von Spielen auskennt, der wird hier wohl auch keine Probleme haben und hat die Tür im Handumdrehen auf. Für alle anderen wird es ein klein wenig schwieriger:

Verlasst den Wespenraum und kehrt auf den Flur zurück, der auch zu Schlafräum 002 führt. Lauft nach links und in den Flur zurück, in welchem ihr die Statue über das Loch im Boden geschoben habt. Geht hier nach rechts und durch die rote Doppeltür.

Dies war wohl mal der Aufenthaltsraum. Auf jeden Fall gibt es hier eine Bar und ein paar Möglichkeiten zur Zerstreuung. Aber zur Zeit gibt es hier vor allem ein paar Spinnen. Da Rebecca nur mit einer Beretta ausgerüstet ist, solltet ihr den Spinnen ausweichen. Lauft zum Billardtisch, der links um die Ecke steht. Stellt euch auf die Seite, die von der Dartscheibe wegzeigt.

Wenn ihr den Tisch jetzt untersucht, sagt Rebecca so etwas wie, dass es wie ein Ziffernblatt aussieht. Die Queues stellen hierbei die Zeiger einer Uhr dar. Wie spät ist es denn? Wenn man genau hinschaut, dann ist es 2:15.

Verlasst den Raum und kehrt in den Wespenraum zurück. Untersucht nun das Tastenfeld neben der Tür zum Chemielabor. Gebt hier den Code ein: 215. Die Tür geht auf.

An den Wänden stehen ein paar Notizen. Auf der Wand neben der Tür stehen ein paar Rechenaufgaben:  $1+2=3$ ,  $3+4=7$ ,  $2+4=6$ ,  $6+7=13$ ,  $13+3=16$ . Erste Klasse Mathe, hatte hier jemand sein Kind mit ins Chemielabor genommen?

An der Wand neben dem Waschbecken steht: Wasser=1, Rot=2, Lila=3, Grün=4. Das macht die Sache nicht unbedingt klarer. Denn das bedeutet ja: Wasser+Rot ergibt Lila, Lila+Grün ergibt 7. Hm.

Schnappt euch erst mal 3 leere Flaschen, die in den Regalen stehen. Füllt eine Flasche mit Wasser aus dem Wasserhahn, eine weitere Flasche füllt ihr UMB No. 2 (sucht einfach die Regale ab, bis ihr es gefunden habt). Diese beiden Flaschen kombiniert ihr miteinander und ihr erhaltet NP-003.

Füllt nun UMB No. 4 in eine Flasche und mischt dies mit NP-003, um UMB No. 7 herzustellen. Als nächstes braucht ihr wieder UMB No. 2 und UMB No. 4. Mischen, um YELLOW-6 zu erhalten. YELLOW-6 mischt ihr mit UMB No. 7 und ihr erhaltet UMB No. 13. Nun braucht ihr erneut Wasser und UMB No. 2, um NP-003 her zu stellen. Mischt das NP-003 mit dem UMB No. 13 und ihr erhaltet endlich das V-JOLT (auch UMB No. 16 genannt).

Verlasst das Labor und kehrt über Schlafräum 002 in den Keller zurück. Wieder ab durch die Doppeltür und nun geht ihr durch die erste Tür auf der rechten Seite. Hier seht ihr die Wurzeln von Pflanze 42. Stellt euch davor und benutzt das V-JOLT. Die Wurzeln färben sich rot und fangen an zu schrumpfen. Wenn ihr den Raum verlassen wollt, dann schaut Rebecca nocheinmal zurück zu den Wurzeln, anschließend kontrolliert ihr wieder Chris.

Die Pflanze schrumpft kurz, wächst dann aber wieder zur vollen Größe heran. Lauft in die linke Ecke, hier können euch die Tentakeln nicht erwischen. Allerdings lässt Pflanze 42 nun die Decke auf euch fallen. Erst fällt jede

Menge Mörtel herunter, dann ein größerer Gipsbrocken. Am besten schießt ihr einmal und ändert dann euren Standort, schießen, weiterlaufen... so lange, bis die Pflanze endgültig in sich zusammensackt.

-----  
Variante 2: Rebecca hilft nicht  
-----

Geht durch die Geheimtür und ihr steht der Pflanze 42 gegenüber.

Pflanze 42 ist eine durch das T-Virus mutierte Pflanze, die mittlerweile den ganzen Raum ausfüllt. Chris ist auf sich allein gestellt und muss gegen die Pflanze kämpfen.

Stellt euch am besten in die linke obere Ecke von der Tür aus gesehen, hier können euch die Tentakel der Pflanze nicht erreichen. Der einzige Angriff, den Pflanze 42 jetzt noch hat, ist, euch mit Gips von der Decke zu bewerfen. Wenn ihr ab und zu den Standort wechselt, sollte dies aber kein großes Problem darstellen. Der Angriff kündigt sich dadurch an, dass jede Menge Mörtel auf euch herunter rieselt. Wenn ihr schnell genug seid, könnt ihr auch einfach stehen bleiben und ein paar Treffer einstecken. Wart ihr bisher gut genug darin, den Zombies und Hunden auszuweichen, solltet ihr noch genug Heilungs-items übrig haben.

Wie dem auch sei, nach ein paar Schüssen aus der SHOTGUN und nachdem ihr auch die "zweite Form" erledigt habt, ist die Pflanze 42 Geschichte. Untersucht dann den Kamin in der nördlichen Wand und ihr findet den HELMSCHLÜSSEL.

Wenn ihr diesen Raum verlasst, trifft ihr Rebecca wieder. Chris macht noch einen unglaublich schlechten Witz darüber, wie man jetzt zur "WURZEL des Übels" vorgedrungen sei. Oh Gott!

-----  
ALTERNATIVE SEQUENZ:  
-----

Wenn ihr das Funkgerät von Richard noch nicht habt, so wird Rebecca es euch nun übergeben. Sie erzählt auch von dem Funkspruch, den sie von Brad empfangen hat und dass das Funkgerät zwar empfangen, aber nicht senden kann.

-----  
-----  
Geht nun auf den Flur zurück. Ihr trefft auf Wesker. Er bittet euch, nochmal im Herrenhaus nachzusehen, da es dort noch ein paar verschlossene Räume gibt. Tut, wie euch aufgetragen wurde und kehrt zum Herrenhaus zurück.

Auf eurem Weg dort könnt ihr noch einmal einen Zwischenstopp im Lagerraum einlegen, um das Spiel zu speichern.

Verlasst nun das Wachhaus.

-----  
7.2.4 Der Innenhof - Teil 2      H0724  
-----

Habt ihr das FUNKGERÄT dabei, so wird ein Piepen ertönen. Geht ins Inventar und klickt auf "Funk", um eine kurze Zwischensequenz zu sehen.

Kehrt nun ins Herrenhaus zurück. Auf dem Rückweg werdet ihr feststellen, dass ein paar der Hunde, denen ihr vorher ausgewichen seid, nicht mehr da sind.

Ihr befindet euch nun wieder in dem Schuppen, in dem ihr die Kurbel gefunden habt. Geht durch die Tür, die ihr mit Hilfe der Wappen öffnen musstet.

Im dahinter liegenden Gang ist der Hund ebenfalls verschwunden. Was das wohl bedeuten mag?

-----  
ALTERNATIVE:

Hattet ihr bisher noch nicht das Funkgerät, so könnt ihr es in diesem Gang finden.

Wenn ihr dann das Herrenhaus betretet, hört ihr einen Schrei. Rebecca wird von einem Hunter angegriffen. Habt ihr sie als erstes im Lagerraum (der mit den Seren) getroffen, wird sie dort sein. Seid ihr in weniger als 3 Minuten dort, so befindet sie sich im Lagerraum. Braucht ihr länger als 3 Minuten, ist sie unter der Treppe, wo sie von einem Hunter bedroht wird.

Habt ihr Rebecca als erstes bei Richard angetroffen, so befindet sie sich in der Bibliothek, dort wo das Aquarium steht. Rebecca rennt weg, nachdem ihr sie hier gerettet habt.

Wenn ihr es nicht schafft, Rebecca zu retten, oder sie einfach ignoriert, so wird sie sterben.

-----  
Geht den Gang bis zum Ende und durch die Tür. Nachdem ihr ein paar Schritte im Haus gemacht habt, folgt eine weitere Zwischensequenz. Etwas kommt euch rasend schnell hinterher, reißt die Türen auf und...

Ihr steht eurem ersten Hunter gegenüber! Bis hierhin war das Spiel nur eine Aufwärmrunde, mit den Hunttern beginnt der Spaß erst so richtig. Diese Biester sind verflixt schnell, verflixt stark und sie halten verflixt viel aus. Doch auch den Hunttern kann man ausweichen, indem man auf ihrer RECHTEN Seite vorbei läuft. Klappt nicht immer, aber doch oft genug.

Diesem ersten Hunter könnt ihr aber gleich mal ein paar Schüsse aus der SHOTGUN überbraten. Dabei könnt ihr auch gleich mal testen, wieviel diese Biester aushalten.

Nachdem dieser Kampf überstanden ist, gibt es eine gute und eine schlechte Nachricht.

Die gute Nachricht: Es laufen keine Zombies mehr im Herrenhaus herum. Super!  
Die schlechte Nachricht: Statt der Zombies laufen jetzt die Hunter durch das Anwesen... also, die Zombies waren mir lieber! :/

-----  
KLEINER EINSCHUB:

Was hat sich also während eurer Abwesenheit hier geändert?

- Fast alle Zombies wurden durch Hunter ersetzt. Das heißt, an fast allen Punkten, wo ihr vorher auf einen Zombie getroffen seid, wartet nun ein Hunter auf euch.
- Der Flur neben dem Esszimmer (dort, wo ihr euren ersten Zombie getroffen habt) wird nun von ZWEI Hunttern bewohnt.

- Der Korridor im Südosten des Hauses (dort, wo die Hunde durch die Scheiben gesprungen sind) beherbergt nun statt der Hunde zwei große Spinnen.
- Auf der Veranda im Nordosten des Hauses (die Tür lässt sich nur mit dem RÜSTUNGSSCHLÜSSEL öffnen) stehen nun 3 Zombies. Vorher waren hier 2 Hunde zu finden.

-----  
Nachdem ihr euren ersten Hunter erledigt habt, geht ein Stückchen nach Rechts und durch die erste Tür in der nördlichen Wand. Diese wird mit dem HELM-SCHLÜSSEL geöffnet.

Es ist ziemlich dunkel in diesem Raum, geht also zum Schreibtisch und betätigt den Schalter. Dadurch wird eine Lampe angeknipst. Schnappt euch das "BUCH DER FLÜCHE 1" aus dem Regal und untersucht es so wie vorher schon das leere rote Buch im Wachhaus und ihr findet eine ADLERMEDALLIE. Ebenfalls in diesem Raum zu finden ist MUNITION für den COLT. Diese braucht ihr aber nur mitnehmen, wenn ihr die Subquest für den COLT machen wollt. Es ist mit einem ziemlichen Aufwand verbunden und man findet leider nicht sehr viel Munition dafür. Aber Chris ist mit Waffen ja nicht ganz so gut ausgestattet wie Jill. Es kann sich also durchaus lohnen, mit Chris den COLT zu holen.

Wie dem auch sei, verlasst diesen Raum wieder, geht nach links und durch die nächste Tür zu eurer linken Seite. Ihr befindet euch nun wieder in der Nähe des Lagerraums, wo ihr die CHEMIKALIEN (ziemlich zu Beginn des Spiels) gefunden habt. Allerdings schleicht auch hier wieder ein Hunter rum, den ihr umlegen solltet.

Geht nun zum Lagerraum und lest den Zettel, der an der Wand vor der Tür hängt. Wesker hat ein wenig MUNITION im hinteren Raum für euch hinterlegt. Geht also in den Lagerraum hinein.

Hier findet ihr SCHROTMUNITION, ein MAGAZIN und ein ERSTE-HILFE-SPRAY.

Benutzt die Kiste und ordnet euer Inventar. Nehmt ein letztes mal eure BERETTA mit, denn es gilt, zwei Hunter umzulegen. Wie, mit der BERETTA? Ja!

Verlasst den Raum und geht die Treppe hinauf. Oben im Korridor seht ihr einen Hunter, der euch den Rücken zukehrt. Schießt ihm mit der BERETTA in den Rücken und geht dann den ersten Teil der Treppe wieder nach unten (also geht nur den Teil der Treppe nach unten, der keine 'Treppensteigzwisequenz' auslöst).

Der Hunter wird versuchen euch zu erreichen, jedoch weiß er nicht, wie er die Treppe benutzen kann. Mit der BERETTA könnt ihr ihn jetzt in aller Ruhe wegpusten. Geht die Treppe wieder rauf und nach rechts. Auch hier steht ein Hunter hinter der Ecke. Geht ihm einmal rückwärts ins Sichtfeld und lauft dann schnell wieder den ersten Teil der Treppe runter. Erledigt den Hunter so, wie den anderen vorher auch schon.

Geht nun die Treppe wieder nach unten.

-----  
OPTIONAL:

Diesen Teil braucht ihr nur zu erledigen, wenn ihr dringend noch ein paar KRÄUTER benötigt.

Lauft durch die Tür am Ende des Flures. Nehmt dann eure SHOTGUN und geht durch die Doppeltür links. In diesem Gang wartet wieder mal ein Hunter auf euch. Macht kurzen Prozess mit ihm.

Stellt euch dann vor die rote Tür ganz im Osten und legt die BERETTA wieder an. Diese Tür habt ihr schon mit dem RÜSTUNGSSCHLÜSSEL geöffnet. Hier draußen warten ein paar Zombies auf euch. Leichtes Spiel also und mit der BERETTA schnell erledigt.

Insgesamt findet ihr hier sechs GRÜNE KRÄUTER.

Kehrt danach zum Lagerraum zurück.

-----

Geht erneut in den Lagerraum. In euer Inventar solltet ihr jetzt packen: Die SHOTGUN + MUNITION, den HELMSCHLÜSSEL, HEILUNGSITEMS. Speichert hier auf jeden Fall ab, denn es folgt ein ziemlich schwieriger Bosskampf.

Lauft nun die Treppe wieder nach oben, geht nach links und folgt dem Gang ganz bis zum Ende. Geht hier durch die Tür und anschließend durch die Tür rechts. Diese wird mit dem HELMSCHLÜSSEL aufgeschlossen.

Untersucht das Piano in diesem Raum. Während Chris noch überlegt, ob er nicht doch mal lernen sollte, wie man spielt, kriecht eine alte Bekannte aus dem Kamin.

-----  
7.2.5.1 Bosskampf: Große Schlange (Yawn) H07251  
-----

Dieser Kampf ist um einige schwieriger als der erste, denn der Raum ist groß und relativ leer. Es ist also ziemlich schwierig hier in Deckung zu gehen.

Nach der Videosequenz könnt ihr der Schlange ein oder zwei Schuss überbraten, wechselt dann schnell den Standort, bevor sie euch in der Ecke einkeilt. Lauft zur anderen Seite des Raumes und feuert dann wieder ein paar Schüsse ab.

Ihr müsst während des Kampfes immer eure Gesundheit im Blick behalten, ansonsten kann es vorkommen, dass Yawn euch in einem Happen verschlingt.

Die Hauptsache in diesem Kampf ist, dass ihr nicht übermütig werdet. Wenn die Schlange euch zu Nahe kommt, wechselt den Standort. Versucht nicht, euch einen "offenen Schlagabtausch" mit der Schlange zu liefern. Denn im Zweifelsfall gewinnt hier immer die Schlange.

-----  
Nach dem Kampf befindet sich ein großes Loch im Boden, in der Nähe des Pianos. Wenn ihr dieses untersucht, erwähnt Chris, dass es zu dunkel ist, um etwas zu sehen. Euch bleibt also nichts anderes übrig, als diesen Sprung ins Ungewisse zu wagen.

Im ersten Kellergang wankt ein Zombie auf euch zu. Zombies sind schon fast wie eine Erholung, nach all den Huntern und Schlangen. Erledigt ihn also und lauft dann erstmal nach rechts. Hier wartet ein weiterer Zombie und es liegt SCHROTMUNITION in der Ecke.

Verlasst diesen Gang durch die einzige Tür. Hier hört ein paar Schmatzgeräusche, doch das sind nur ein paar Zombies bei einem kleinen Mitternachtsimbiss. Die könnt ihr in Ruhe lassen, denn alles, was in dieser Ecke des Ganges zu finden ist, sind zwei GRÜNE KRÄUTER.

Geht durch die nächste Tür und ihr landet in der Küche. Neben dem Gasherd liegt ein KLEINER SCHLÜSSEL, ansonsten gibt es hier aber nicht viel interes-

santes.

Geht nach rechts, knallt den Zombie ab, der auf dem Boden rumliegt. Ansonsten wird er euch anknabbern. Benutzt den Fahrstuhl. Oben angekommen erwartet euch ein weiterer Zombie, den ihr ebenfalls erledigt. In der kleinen Nische neben dem Fahrstuhl findet ihr ein paar KRÄUTER.

-----  
OPTIONAL:

Die folgenden Schritte müsst ihr nur erledigen, wenn ihr das ganz gute Ende sehen wollt.

Lauft vom Fahrstuhl aus nach Links (nach Norden). Den Zombie am Ende des Ganges könnt ihr getrost ignorieren. Lauft durch die Tür auf der linken Seite.

Auch hier steht wieder ein Zombie, den ihr umlegen könnt. Im Schreibtisch (mit einem KLEINEN SCHLÜSSEL zu öffnen) findet ihr COLT-MUNITION. Lauft dann um die Regale rum und ihr trefft in der Mitte von ein paar Regalen einen weiteren Zombie. Umnieten und die "SAMMELMAPPE" aufheben, die auf dem Boden liegt (bzw. auf dem roten Hocker). Hier stehen ein paar gesammelte Zeitungsausschnitte drin, die von den Vorkommnissen in Raccoon City berichten.

Geht nun durch die Tür im Südwesten des Raumes. Lauft hier um die Regale rum, bis ihr auf eine Büste an der Wand trefft. Hier ist ein Schalter zu betätigen, der ein Licht einschaltet. Untersucht den Punkt, auf den das Licht scheint und Chris wird feststellen, dass an dieser Stelle etwas gelegen haben muss.

Lauft nun wieder zurück und ihr findet eine Statue, die sich verschieben lässt. Um die aber von den Regalen weg zu bekommen, müsst ihr durch einen kleinen Durchgang zwischen den Regalen durchlaufen. Schiebt die Statue ein wenig in den Raum hinein und dann auf den Punkt, der vom Licht angestrahlt wird. Es öffnet sich eine weitere Geheimtür. Hier findet ihr eine MO-DISK. Diese braucht ihr, wenn ihr das beste Ende sehen wollt.

Zurück in den vorherigen Raum. An der nördlichen Wand ist ein Regal, welches ihr beiseite schieben könnt. Dahinter verbirgt sich eine weitere Tür. In diesem Raum findet ihr allerdings nur ein MAGAZIN und ein FARBBAND. Der Blick aus dem Fenster wird mit dem Blick auf einen Helikopterlandeplatz belohnt. Es gibt also doch noch Hoffnung, hier wieder rauszukommen!

Kehrt nun auf den Flur zurück.

-----

Lauft jetzt nach Süden und um die Kurve. Nehmt die erste Tür, die ihr hier seht. In diesem Raum findet ihr einmal SCHROTMUNITION und eine BATTERIE. Mit dieser BATTERIE könnt ihr den Aufzug im Hof wieder in Gang setzen.

-----  
OPTIONAL:

Wenn ihr aus diesem Raum raus und nach links geht, trefft ihr auf einen Zombie. Geht dann durch die nächste Tür, wo ein weiter Zombie auf euch wartet. Hier stehen aber auch noch ein paar KRÄUTER rum.

-----

Fahrt mit dem Fahrstuhl wieder in die Küche runter. Geht in der Küche in die Ecke im Norden und ihr seht eine kleine Zwischensequenz.



Vor euch steht nun ein Zombie. Offensichtlich einer, der schlaue genug ist, Türen zu öffnen. Dankt es ihm, indem ihr ihn umlegt. Geht durch die Tür, durch die der Zombie gekommen ist. Geht die Treppe rauf, um ein paar Kurven, und ihr steht vor einer Doppeltür.

Diese Tür lässt sich nur von dieser Seite aus öffnen, wenn ihr hindurch geht, steht ihr in dem Flur neben dem Esszimmer. Allerdings stehen hier jetzt auch gleich zwei Hunter rum, damit wird dieser Raum fast zum gefährlichsten Ort im ganzen Spiel.

Jetzt wäre ein guter Zeitpunkt, die COLT PYTHON zu holen.

-----  
7.2.5.2 \*Optional\* Colt Python \*Optional\* H07252  
-----

Der eine Hunter kehrt euch den Rücken zu, nutzt dies aus und rennt an ihm vorbei. Geht dann durch die Tür auf der rechten Seite (links vom Spieler aus gesehen), bevor der zweite Hunter euch erwischt.

Geht ein wenig in den nachfolgenden Flur hinein, bis ihr das typische Klackern der Hunterklauen hört. Bleibt stehen und zieht die SHOTGUN. Wenn der Hunter seinen Schrei ausstößt, müsstet ihr ihn treffen, wenn ihr einfach nur gerade den Flur hinunter schießt. Ist dieser Hunter erledigt, lauft weiter. Aus dem kleinen Nebengang springt euch plötzlich ein weiterer Hunter entgegen, erledigt auch den.

Geht dann durch die zweite Tür auf der linken Seite und ihr befindet euch in dem Flur, der zum Lagerraum mit dem Serum führt. Auch hier warten wieder zwei Hunter auf euch, doch dieser Flur ist breit genug, dass ihr ihnen problemlos ausweichen könnt. Solltet ihr den HELMSCHLÜSSEL nicht dabei haben, so holt ihn jetzt aus dem Lagerraum. Außerdem solltet ihr noch mindestens einen freien Inventarplatz haben. Geht danach die Treppe hoch.

Oben angekommen gilt es, wieder einen Hunter zu erledigen, der sich außerhalb des Bildschirms versteckt. Geht einen Schritt nach vorne und schießt nach links in den Gang, bis der Hunter dort tot ist.

Geht anschließend in den Gang hinein und öffnet die Tür links mit dem HELMSCHLÜSSEL. Ihr findet hier SCHROTMUNITION und MUNITION für den COLT. Ihr könnt auch ein weiteres Dokument auf einem Tisch finden. In diesem Dokument steht, dass die S.T.A.R.S. in dieses Haus gelockt wurden, damit mehr Kampfdaten irgendwelcher Experimente gesammelt werden können.

Schiebt nun die Trittleiter unter den großen Hirschkopf, geht zur Tür zurück und schaltet das Licht aus. Geht nun wieder zum Hirschkopf und ihr seht, dass ein Auge der Jagdtrophäe seltsam leuchtet. Geht die Leiter nach oben und entfernt das Auge der Trophäe. Ihr habt nun das ROTE JUWEL.

Verlasst diesen Raum und geht die Treppe nach unten, wetzt durch den Flur bis zum Ende und nehmt die Tür zum angrenzenden Flur. Wendet euch hier nach rechts und geht anschließend in den kleinen Seitengang nach links. Geht in den Raum mit der Tigerstatue, wo ihr auch schon das BLAUE JUWEL eingesetzt habt. Setzt nun das ROTE JUWEL ein und ihr haltet endlich den COLT PYTHON in euren Händen.

Lauft nun wieder in die zurück: Raus aus dem Raum, nach links um die Ecke und durch die Tür zurück auf den Flur neben dem Esszimmer. Nach rechts, und durch die Tür, die fast gegenüber ist, ins Esszimmer.

-----

Solltet ihr euch gegen den COLT PYTHON entscheiden, weicht ihr hier beiden Huntern aus und geht durch die Tür auf der linken Seite ins Esszimmer, dann durch die Tür in die Eingangshalle.

Nehmt die Tür rechts auf der Ostseite der Eingangshalle und geht durch die gegenüberliegende Tür weiter. In diesem Flur sind zu Spielbeginn die Hunde durch die Fenster gesprungen. Jetzt befinden sich zwei Spinnen hier, an denen ihr aber einfach vorbeilaufen könnt. Öffnet die Tür am Ende des Flures. Je nachdem, ob ihr schon einmal hier gewesen seid, steht hier eventuell noch ein Hunter rum. Habt also eure SHOTGUN (oder die COLT PYTHON) im Anschlag, um kurzen Prozess mit ihm zu machen!

Folgt dem Flur bis zum Ende und geht durch die Tür. Da euch ein sehr schwieriger Abschnitt bevorsteht, solltet ihr auf jeden Fall im nahe gelegenen Lagerraum das Spiel speichern. Stellt außerdem sicher, dass ihr die BATTERIE UND die KURBEL im Inventar habt!

Lauft nun in den Innenhof, doch Vorsicht. Auf dem kleinen Verbindungsgang zwischen Herrenhaus und Innenhof wartet wieder mal ein Hunter auf euch.

-----  
7.2.6 Der Innenhof - Teil 3      H0726  
-----

Diesmal gibt es hier nicht viel zu tun. Lauft durch die Tür im Norden und überquert das Wasserbecken auf dem kleinen Steg. Folgt dem Weg auf der gegenüberliegenden Seite und fährt mit dem Fahrstuhl nach unten. Lauft bis zur südlichen Wand und setzt die BATTERIE in das Loch in der Wand ein.

Fahrt mit dem jetzt wieder funktionstüchtigen Fahrstuhl nach oben. Lauft nun wieder nach Norden und ab durch die Tür. Lauft um das Wasserbecken herum und verwendet die Kurbel, um das Schleusentor wieder zu schließen. Das Wasserbecken füllt sich wieder.

Lauft wieder zum eben Instand gesetzten Fahrstuhl zurück und fährt damit wieder nach unten. Der Wasserfall im Norden dieses Bereichs fließt nun nicht mehr. Ihr könnt nun eine Leiter nach unten steigen.

-----  
7.2.7 Die Untergrundhöhlen - Teil 1      H0727  
-----

Wer baut denn sowas, und warum?

Dies hier ist ohne Frage der schwierigste Abschnitt des Spiels, denn in kurzer Zeit wird hier von Huntern nur so wimmeln.

Wie dem auch sei, geht durch die Tür neben der Leiter. Hier seht ihr einen FLAMMENWERFER an der Wand. Den könnt ihr mitnehmen, allerdings werdet ihr dafür keine Munition finden. Das größte Problem ist allerdings, dass ihr den FLAMMENWERFER ohnehin nicht von hier mitnehmen könnt. Nehmt ihr ihn von der Wand, so werden die Haken an der Wand nach oben gehen. Dadurch wird die Tür hinter euch verschlossen. Sie wird sich erst wieder öffnen, wenn ihr den FLAMMENWERFER wieder zurück hängt. Es lohnt sich ohnehin nicht, gegen die Hunter zu kämpfen. Es ist viel besser, weg zu laufen. Lasst den FLAMMENWERFER also einfach hier hängen.

Geht den Gang nach links hinunter und geht durch die Tür am Ende dieses Weges. Ihr werdet einen großen Generator sehen, wenn ihr ein wenig weiter geht. Aber der Generator funktioniert leider nicht mehr. Es befinden sich

aber ein ERSTE-HILFE-SPRAY und SCHROTMUNITION hier. Lauft nun nach Süden und geht dort durch die Tür.

Folgt dem nächsten Gang bis zum Ende und ihr trefft auf Enrico. Er wird euch einen Falschspieler nennen und richtet seine Waffe auf Chris. Doch er wird vorher erschossen. Ihr hört noch, wie jemand wegläuft.

Enrico hält ein MAGAZIN für die BERETTA in der Hand, was ihr ihm jedoch nicht abzunehmen braucht. Verfolgt den mysteriösen Attentäter. Auf dem Weg zur Tür werdet ihr auf zwei Hunter treffen. Diesen auszuweichen ist nicht ganz einfach, aber es ist möglich. Um den Hunttern auszuweichen, müsst ihr sie ein bisschen zu euch locken. Lauft dann in den Teil des Ganges zurück, wo ihr auf Enrico getroffen seid. Wenn euch einer der Hunter gefolgt ist, könnt ihr hier in einem größeren Kreis laufen und ihm ausweichen. An dem zweiten Hunter könnt ihr dann im Sprint vorbeilaufen.

Nun müsst ihr nur noch die Kurbel erwischen und schnell durch die Tür verschwinden. Lauft nach links. Hier müsst ihr wieder auf die Hunter aufpassen, die hier rum steht. Verschwindet also so schnell wie es geht durch die nächste Tür im Westen.

Auch im nächsten Gang wird ein Hunter rumstehen, gegen den ihr jedoch auch nicht zu kämpfen braucht. Einfach schnell durch die nächste Tür gehen, denn hier kommt ihr sowieso nicht wieder hin.

Ihr befindet euch jetzt wieder in dem Raum mit der Leiter in den Innenhof. Lauft nach Norden und ihr werdet eine Schreibmaschine finden. Speichert hier ab, denn es folgt ein weiterer Bosskampf.

Bevor ihr jedoch weiter gehen könnt, müsst ihr die SECHSKANTKURBEL das erste mal einsetzen. An der Wand ist links ein sechseckiges Loch, wo ihr die Kurbel benutzen müsst.

Vor euch dreht sich ein Teil des Ganges, wie ein großes Rad. Nachdem die Sequenz beendet ist, könnt ihr euren Weg fortsetzen und durch die Tür gehen.

Auch hier hängt wieder ein FLAMMENWERFER neben der Tür. Den solltet ihr mitnehmen.

Im Gang blockiert ein riesiger Steinbrocken den Weg. Wer schon einmal "Indiana Jones: Jäger des verlorenen Schatzes" gesehen hat, der weiß, was jetzt auf euch zu kommt. Geht bis zum Stein und rennt ein wenig davor rum. Wenn ihr euch jetzt wieder umdreht und zurück gehen wollt, bewegt sich der Stein plötzlich und kommt auf euch zugerollt!

Lauft so schnell wie möglich zu der kleinen Einbuchtung zurück, in der die Tür untergebracht ist. Der Stein wird an euch vorbei rollen und in eine Wand krachen. Dadurch wird sich ein neuer Weg öffnen.

Geht erstmal wieder in die Richtung, wo der Steinbrocken vorher lag. Wenn ihr am Ende des Ganges angekommen seid, wird ein Hunter durch die Tür kommen. Erledigt das Biest und schaut euch dann das kleine Fach am Ende des Ganges an. Ihr findet hier COLTMUNITION.

Geht nun durch die eingestürzte Wand und dann nach Süden. Macht euch für einen Bosskampf bereit!

Dieser Bosskampf ist um einiges leichter, als der letzte. Die schwarze Witwe hat nur einen Angriff: Euch mit einer Giftwolke einsprühen. Nach jedem mal Sprühen hält sie kurz inne. Dies ist dann der Zeitpunkt für euch, zurück zu schießen!

Wer nun aber meint, wir haben den FLAMMENWERFER eingepackt, um damit gegen die Spinne zu kämpfen, der hat sich getäuscht. Das Teil hat eine erbärmliche Reichweite und ist absolut nutzlos gegen die Spinne.

Stattdessen solltet ihr die SHOTGUN oder den COLT nehmen. Nach ein paar Schüssen sollte die schwarze Witwe Geschichte sein. Nachdem die Spinne tot ist, solltet ihr kurz warten, bis die Musik vollständig verklungen ist. So könnt ihr sicher sein, dass der Gegner auch wirklich tot ist. Verlasst dann den Raum wieder durch die Tür im Norden. Kehrt dann sofort wieder in den Bossraum zurück. Auf diese Weise müsst ihr euch nicht mit all den kleinen Spinnen herumärgern, die aus dem toten Körper der großen Spinne krabbeln.

Ihr könnt nun den FLAMMENWERFER verwenden, um das Spinnennetz zu entfernen. Endlich mal ein sinnvoller Einsatz dieser Waffe!

-----  
Im dahinter liegenden Flur lauft ihr als erstes nach links und durch die Tür auf der linken Seite. Dies ist ein weiterer Lagerraum. Ihr könnt hier euer Inventar neu ordnen. Packt auf jeden Fall den FLAMMENWERFER, die ADLER-MEDALLIE und die SECHSKANTKURBEL ein. Ihr findet hier auch ein BLAUES KRAUT, falls die Spinne euch vergiftet haben sollte.

Verlasst den Raum wieder und lauft den Flur bis zum Ende durch. Auf dem Weg werden wieder jede Menge Schlangen auf euch niederregnen. Wenn ihr aber einfach schnell weiterläuft, können die euch nichts anhaben.

Vor der Tür befinden sich Haken in der Wand. Legt hier den FLAMMENWERFER ab, indem ihr die Haken untersucht. Ihr erhaltet dann die Möglichkeit, die Waffe hier abzulegen.

Geht durch die Tür und erstmal nach Norden. Die Kameraperspektive hier ist etwas verwirrend. Ihr solltet auf einen weiteren riesengroßen Stein treffen. Dann seid ihr richtig gelaufen.

Einige Schritte vor dem Stein ist wieder ein Sechskantloch in der Wand links. Benutzt die KURBEL so lange, bis das Loch in dem "Steinrad" links ist. Geht dann hindurch und in einen Geheimraum. Hier gilt es wieder einmal, eine Statue zu verschieben. Schiebt die Statue so lange an der Wand entlang, bis ihr sie an dem Sechskantloch vorbei seit. Benutzt nun ein weiteres mal die SECHSKANTKURBEL um ein Stück der Wand hinaus zu drehen und so die Statue weiter in den Raum hinein zu schieben. Benutzt die Kurbel ein zweites mal, um das Stück Wand wieder zurück zu drehen. Schiebt nun die Statue auf die Bodenkachel, die eine andere Farbe aufweist, um ein Geheimfach in der Wand zu öffnen.

Hier findet ihr das "BUCH DER FLÜCHE: II". Untersucht dieses Buch im Inventar und ihr findet die WOLFSMEDALLIE.

Geht nun in den Flur mit dem großen Stein zurück.

-----  
OPTIONAL:

Dies müsst ihr nur machen, wenn ihr das beste Ende des Spiels sehen wollt. Geht, wie zuvor auch schon, näher an den Stein heran, um die "Indiana-

Jones-Gedächtnis-Falle" auszulösen. Ihr könnt euch jetzt einfach in dem kleinen Geheimgang verstecken, bis die Kugel an euch vorbei gerollt ist.

Geht dann bis zum Ende des Ganges, schnappt euch die Karte der Untergrundhöhlen von der Wand und nehmt die zweite MO-DISK aus der kleinen Nische mit.

-----

Lauft nun den Gang hinunter und nach rechts. Lauft ganz bis in den Süden, und ihr solltet einen Fahrstuhl sehen.

Benutzt diesen Fahrstuhl und fahrt nach oben.

-----

7.2.8 Der Innenhof - Teil 4 H0728

-----

Hier gibt es nicht viel zu tun. Lauft nach rechts, bis zu dem großen Brunnen. Untersucht die Erhebungen am Brunnen. Zwei der Erhebungen haben runde Löcher, deren Einfassungen entweder wie ein Adler oder wie ein Wolf aussehen. Packt die entsprechende MEDALLIE in diese Löcher und es wird sich eine ziemlich coole Geheimtür öffnen. Geht die Treppe nach unten und benutzt den Fahrstuhl.

-----

7.2.9 Das Geheimlabor - Teil 1 H0729

-----

Das Ende dieses Durchganges naht. Ihr befindet euch hier einem Geheimlabor.

Da die Tür in diesem Raum nur bei einem Notfall geöffnet wird, ist die Tür momentan verschlossen. Geht also die Leiter nach unten.

Hier findet ihr eine Kiste, an der ihr erstmal das Inventar ordnen könnt. Wenn ihr die MO-DISKS aus dem Herrenhaus und dem Tunnel dabei habt, nehmt diese nun mit. Die KURBEL braucht ihr nicht mehr, lasst sie also in der Kiste.

Geht durch die Tür und ihr trefft auf drei Zombies. Da dieser Gang relativ eng ist, solltet ihr die Zombies wegpusten.

-----

Optional:

Wenn ihr die ersten beiden MO-DISKS eingesammelt habt, ist es nun an der Zeit auch die dritte DISK zu holen. Lauft links um die Kurve und bis zum Ende. Auf dem Schreibtisch liegt die dritte DISK.

-----

Benutzt die Treppe, um nach unten zu gehen. Direkt vor der Kamera steht ein Zombie rum, benutzt aber die Tür zu eurer rechten und lasst den Zombie stehen. Die Zombies in diesem Bereich tauchen eh immer wieder auf, ihr solltet also hier keine Munition verschwenden. Der Gang ist breit genug, um den Zombies problemlos ausweichen zu können.

Nachdem ihr durch die Tür gegangen seid, wendet euch gleich nach links und geht auch hier durch die Tür. Benutzt erstmal den Schalter mit dem roten Licht drüber. Geht dann zum Schreibtisch und den Brief lesen. In diesem Brief tauchen zwei Namen auf: John und Ada.

Auch stehen hier ein paar komische Zeichen am Ende des Briefes. Die solltet ihr euch entweder gut einprägen oder sie irgendwo aufschreiben. Betrachtet nun das Bild an der hinteren Wand, hier stehen ebenfalls seltsame Zeichen

drauf. Ein paar dieser Zeichen standen auch im Brief. Notiert/merkt euch, an welcher Stelle die Zeichen aus dem Brief auch auf dem Bild zu sehen sind.

Schiebt nun den Schrank an der hinteren Wand weg und ihr legt einen weiteren Schalter (diesmal mit blauem Licht drüber) frei. Knipst auch diesen an, um UV-Licht einzuschalten. Betrachtet nun wieder das Bild und an stelle der komischen Zeichen stehen hier die Worte TREE, APPLE, MAN, WOMAN. Damit könnt ihr den Zeichen aus dem Brief in "richtige" Buchstaben übersetzen. Heraus kommt: MOLE.

Lauft nun in den Hauptflur zurück. Von der Tür, aus der ihr gerade gekommen seid einfach geradeaus rennen und durch die erste Tür, die ihr finden könnt. In diesem Raum steht ein Computer rum, den ihr benutzt.

Den Login und das Passwort habt ihr aus dem Brief.

Login: JOHN

Password: ADA

Als erstes wählt ihr Etage B2. Der Computer verlangt hier ein weiteres Passwort. Tippt diesmal MOLE ein. Es wird ein Raum geöffnet. Als zweites wählt ihr die Etage B3. Diesmal geht alles ohne weiteres Passwort. Es wird ein weiterer Raum geöffnet.

Geht nun auf Quit.

-----  
OPTIONAL:

Auf dem Boden liegt eine SLIDE DISK, diese könnt ihr mitnehmen, wenn ihr wollt.

-----  
OPTIONAL:

Dies braucht ihr nur erledigen, wenn ihr die MO-DISKS dabei habt.

Geht wieder auf den Hauptflur und durch die Tür neben der Treppe. Geht nun durch die Tür auf der rechten Seite. Hier warten gleich 4 Zombies auf euch. Der Raum ist ziemlich eng, also pustet sie weg.

Beim Durchsuchen des Raumes findet ihr ein Fax, in dem noch ein paar Dinge über das T-Virus in Erfahrung zu bringen sind. Ebenfalls in diesem Raum steht eine Passwort-Maschine. Benutzt eine der MO-DISKS hier und ihr erhaltet einen Passwortstreifen. Wenn ihr den Raum verlasst, wendet euch nach rechts und geht zum Eingabefeld. Chris wird das Passwort, welches ihr eben erhalten habt hier eingeben. Eine der Lampen ändert ihre Farbe, die anderen beiden bleiben unverändert. Es fehlen also noch zwei Passwörter.

-----  
Lauft wieder auf den Hauptgang zurück und geht die Treppe nach oben in die Etage B2. Lauft nach links in den kleinen Seitengang und geht durch die Tür in der Nähe des Schreibtisches. Ihr seid nun in einer Art Konferenzraum. Wenn ihr die SLIDE DISK mitgenommen habt, könnt ihr sie hier am Projektor anschauen. Es werden ein paar "Experimente" der Umbrella Inc. gezeigt. Unter anderem der Hund (Cerberus), die Hunter und ein Experiment Namens Tyrant. Zum Schluss gibt es noch ein Bild der Forschergruppe zu sehen. Der Typ ganz Rechts aus dem Bild sieht irgendwie aus wie Albert Wesker, oder?

Links von der Leinwand gibt es einen Schaltkasten. Öffnet ihn und drückt auf den Schalter. Es öffnet sich ein Geheimfach, aus dem ihr einen LABORSCHLÜSSEL

mitnehmen könnt. Rechts neben der Tür steht noch ein Bücherschrank, in dem ihr noch ein paar NOTIZEN finden könnt, die ein paar Hintergrundinformationen liefern. Auch hier wird ein gewisser A. Wesker erwähnt.

Geht nun wieder runter in die Etage B3 und benutzt den LABORSCHLÜSSEL an der Tür in der südöstlichen Ecke dieses Flures.

-----  
OPTIONAL:

Dies müsst ihr nur machen, wenn ihr die M0-DISKS bei euch habt.

Geht gleich wieder links durch die Tür und es ist wieder mal an der Zeit, ein paar Kisten zu verschieben. Lauft so weit in den Raum, bis die Kameraperspektive sich verändert. Ihr seht nun zwei Kisten und eine Treppe rechts im Bild, sowie zwei Lüftungen und einen Schalter im Boden links. Ihr dürft den Schalter nicht berühren (auch nicht drüber laufen), so lange die Lüftungsgitter nicht bedeckt sind.

Schiebt zuerst die Kiste, die sich im Bild "oben" befindet (also am weitesten von der Kamera weg ist) auf einen der Lüftungsgitter. Schiebt nun die zweite Kiste an der Treppe vorbei von der Kamera weg (dort hin, wo die erste Kiste stand). Danach schiebt ihr die zweite Kiste so weit in Richtung der ersten Kiste, bis es nicht mehr weiter geht. Ihr müsst wahrscheinlich die Treppe ein wenig aus dem Weg schieben, um die zweite Kiste auf das zweite Lüftungsgitter schieben zu können. Als letztes schiebt ihr die Treppe zwischen die beiden Kisten auf den Schalter. Stehen die Kisten nicht auf den Gittern wird Gas in den Raum geleitet.

Ihr könnt nun durch den Lüftungsschacht klettern und landet schließlich im Raum in der Mitte der Etage B3. Dies ist eine Leichenhalle. Im Schrank neben euch liegen MAGNUMGESCHOSSE. In diesem Raum befindet sich auch eine Passwortmaschine. Benutzt eine der M0-DISKS hier und ihr erhaltet das zweite Passwort.

Geht wieder raus und auch durch die Tür, die ihr mit dem LABORSCHLÜSSEL aufgemacht habt.

-----  
Pustet den Zombie hier weg und lauft geradeaus durch die Tür. Wenn die Kameraperspektive wechselt, werdet ihr einen Zombie sehen, der GENAU vor der Kamera platziert wurde. Egal, weiter durch die Tür. Dies ist ein weiterer Lagerraum. Ihr könnt hier ein wenig COLTMUNITION finden. Packt euch zur Sicherheit auch noch ein paar Heilungsiteams ein.

Geht wieder aus dem Lagerraum und wendet euch nach links. Legt den Zombie vor der Kamera um. In den nächsten beiden Räumen trefft ihr auf die Chimären. Die haben die blöde Angewohnheit, ständig an der Decke rum zu laufen. Wenn ihr aber schnell genug seid, solltet ihr hier durchkommen, ohne von den Chimären getroffen zu werden. Am besten, ihr schaut euch mal ganz genau auf der Karte an, wie die Räume geschnitten sind.

Lauft als erstes nach rechts und dann gleich wieder nach links in den Gang. Hier müsst ihr einen Schalter betätigen, der die Stromzufuhr regelt.

Kehrt um und lauft nach rechts, an der Tür vorbei, bis zum Ende des Ganges. Wendet euch nach rechts und geradeaus durch die Tür. In diesem Abschnitt warten gleich DREI Chimären auf euch. Ich denke, es ist am besten, hier ohne zu kämpfen durchzulaufen. Ihr müsst höchstwahrscheinlich ein paar Treffer einstecken, aber es ist immer noch besser, als gegen die Chimären zu kämpfen und wohlmöglich NOCH mehr Treffer einzustecken.

Lauft weiter geradeaus, bis ihr zum Ende des Ganges gelangt. Hier steht eine weitere Passwortmaschine, an der ihr wieder eine MO-DISK verwendet. Dreht euch um, und lauft diesmal nach links in den Seitengang. Hier steht möglicherweise eine Chimäre rum, die ihr aber erst seht, wenn die Kameraperspektive sich ändert.

Folgt dem Gang zweimal nach links und ihr trefft auf die dritte Chimäre. Ihr solltet so schnell wie möglich zur Tür rennen, sonst springt euch die Chimäre von hinten an.

Geht durch die Tür: GESCHAFFT! In diesem Raum steht eine riesengroße Maschine rum. Rennt nach links, bis ans Kopfbereich dieser Maschine und benutzt den Computer hier. Der Fahrstuhl hat nun wieder Strom. Lauft nun aus dem Generatorraum wieder raus, bis ihr auf dem Flur hinter der Tür seid, die ihr mit dem LABORSCHLÜSSEL aufgeschlossen habt. Dafür müsst ihr aber nochmal an den Chimären vorbei...

-----  
OPTIONAL:

Dies müsst ihr wirklich nicht machen. Ich finde nur die Zwischensequenz so herrlich dämlich...

Kehrt zurück auf den Hauptflur (den Flur mit der Treppe). Geht durch die Tür neben der Treppe und zum Eingabefeld. Gebt hier die letzten beiden Passwörter ein und öffnet die Tür. Folgt dem Gang, bis ihr zu einer Zelle kommt. Hier trefft ihr Jill wieder und es gibt eine kleine Zwischensequenz zu bewundern.

Chris sagt soetwas wie: "Warte hier!" und Jill sagt: "OK, ich warte hier."

Wenn man das ganze mal etwas genauer betrachtet... wo sollte sie denn bitte schön auch hingehen? Sie ist in einer Zelle eingesperrt!

Wenn ihr später Jill aus der Zelle holt, so wird die Zwischensequenz etwas anders ablaufen, wenn ihr diese Zwischensequenz hier ausgelöst habt.

Lauft nun zum Fahrstuhl zurück.  
-----

Drückt auf den Knopf rechts an der Wand, um den Fahrstuhl zu rufen.

-----  
ALTERNATIVE SEQUENZ:

Abhängig von den getroffenen Entscheidungen im Spielverlauf taucht Rebecca hier wieder auf. Sie sagt, sie hätte Chris im Garten gesehen und habe ihn nun endlich eingeholt.  
-----

Unten angekommen folgt die Schlüsselszene des Spiels. Es stellt sich heraus, dass Albert Wesker der Verräter ist! Also war es doch Albert auf dem Foto, und "A. Wesker" war tatsächlich "Albert Wesker". Soso.

Nach einem kurzen Gespräch, in dem Wesker mehr oder weniger alles zugibt, schießt er auf Rebecca (natürlich nur, wenn sie auch dabei ist ;). Er sagt Chris dann, dass er ihm was zeigen muss.

Wesker schubst euch in das Labor und zeigt euch den Tyrant. An der Konsole neben der Glasröhre gibt er was ein und lässt den Tyrant frei. Er geht auf



Chris zu, wendet sich dann aber gegen Wesker und erledigt ihn.

-----  
ALTERNATIVE SEQUENZ:

Wenn Chris alleine auf Wesker getroffen ist, dann fällt Wesker ein Schlüssel aus der Tasche, wenn er vom Tyrant aufgespießt wird. Diesen müsst ihr nach dem Kampf aufheben.

-----  
Nun müsst ihr den Tyrant besiegen.

-----  
7.2.9.1 Bosskampf: Tyrant      H07291  
-----

Als allererstes solltet ihr eure Waffe wieder ausrüsten.

Zum Glück ist Tyrant nicht ganz so schwer. Man sollte nur tunlichst vermeiden, ihm zu Nahe zu kommen, ansonsten packt er euch und fügt euch ein paar Treffer zu. Es gilt also trotz allem, eure Gesundheit im Auge zu behalten!

Erledigt den Tyrant mit ein paar gezielten Schüssen aus der SHOTGUN oder dem COLT. Lauft dazu einfach in eine Ecke des Raumes. Wenn Tyrant euch zu Nahe kommt, lauft ihr zur nächsten Ecke, etc.

Wenn ihr gut trifft, sollte der Boss in 6 Schüssen erledigt sein.

Wenn Wesker einen Schlüssel fallen lässt, dann müsst ihr diesen unbedingt aufheben!

-----  
Benutzt die Hauptkonsole, an der Wesker stand, um den Tyrant frei zu lassen. Ihr könnt damit die Tür zum Labor wieder entriegeln.

-----  
ALTERNATIVE SEQUENZ:

Wenn euch Rebecca bis hierhin begleitet hat, so wird sie erneut auftauchen. Wie sich herausstellt, trägt sie eine kugelsichere Weste.

Chris und Rebecca fahren gemeinsam im Aufzug nach oben. Oben angekommen, erzählt Rebecca davon, dass es in diesem Labor jede Menge Unterlagen zum Tyrant gibt und dass sie das Labor einfach in die Luft sprengen sollten.

Toller Plan! Das findet auch Chris. Rebecca läuft los, um den Selbstzerstörungsmechanismus in Gang zu setzen.

-----  
Lauft nach links um die Ecke. Wenn ihr noch ein letztes mal speichern wollt, dann geht durch die Tür im Osten, ansonsten lauft ihr nach Westen und geht durch die Tür.

Kaum seid ihr wieder auf dem Hauptflur dieser Etage, werdet ihr von einer Chimäre angegriffen. Sieht so aus, als ob die Zombies hier durch Chimären ersetzt wurden. Nicht gerade angenehm, aber dieser Flur ist breit genug, so dass ihr den Biestern ausweichen können solltet.

-----  
OPTIONAL:

Wenn ihr alle MO-DISKS, bzw. alle Passwörter gesammelt habt, dann ist es jetzt an der Zeit, Jill zu befreien. Lauft geradeaus, rechts um die Ecke und nehmt die Tür links. Lauft bis zum Ende des Flures und gebt hier rechts an der Wand alle Passwörter ein, wenn ihr es noch nicht getan habt.

Nun wieder dem Gang folgen bis zur nächsten Tür. Geht durch und ihr trefft auf Jill. Die Tür wird entweder offen sein, wenn Rebecca den Selbstzerstörungsmechanismus in Gang gesetzt hat, oder ihr könnt die Tür mit dem Master Key öffnen, den ihr von Wesker habt.

Die Zwischensequenz wird leicht anders sein, wenn ihr vorher schonmal mit Jill durch die Zellentür gesprochen habt. Rüstet nach der Sequenz eure Waffe wieder aus.

-----

Nun wieder zurück zur Treppe und ab nach oben. Räumt hier die Zombies aus dem Weg. Da wir uns nun kurz vor dem Ende des Spiels befinden, braucht man auch keine Munition mehr zu sparen. Lauft nun nach links, wieder nach links und ab durch die Tür. Habt ihr Jill aus der Zelle geholt, so werdet ihr sie hier wiedertreffen.

Benutzt die Kiste und lasst eure Waffen hier. Packt stattdessen so viele Heilungsiteams ein, wie ihr noch habt. Stellt aber sicher, dass ihr mindestens noch einen freien Inventarplatz habt. Klettert dann die Leiter nach oben.

Geht durch die Tür, die vorher verschlossen war und ihr findet euch auf einem sehr langen Gang wieder. Ihr hört noch einen letzten Funkspruch von Brad, der mitteilt, dass der Treibstoff langsam knapp wird.

In der letzten Biegung des Flures liegt eine Batterie auf dem Boden. Hebt sie auf und benutzt sie ein paar Meter weiter an dem Loch in der Wand. Die letzte Tür des Spiels öffnet sich.

-----

#### ALTERNATIVE SEQUENZ:

Wenn Rebecca den Zerstörungsmechanismus in Gang gesetzt hat, beginnt nun ein Timer zu laufen: Nur noch 3 Minuten, bis hier alles in die Luft fliegt. Rebecca taucht wieder auf.

Habt ihr wenigstens einen anderen Charakter dabei, so werdet ihr ein Monster hören. Jill und/oder Rebecca bleiben zurück, um die Monster aufzuhalten. Chris geht alleine in den Fahrstuhl, um Brad ein Zeichen zu geben.

-----

Nachdem ihr aus dem Fahrstuhl ausgestiegen seid, wendet euch nach rechts und benutzt die rote Kiste. Es ist eine Leuchtrakete. Benutzt diese und Brad wird mit dem Helikopter kommen.

-----

#### ALTERNATIVE 1:

Wenn ihr mindestens einen anderen Charakter gerettet habt (Jill oder Rebecca), so wird Tyrant nochmals auftauchen

Nun, ihr habt keine Waffen dabei, wie könnt ihr ihn also besiegen? Die Antwort ist: Warten! Diese Form von Tyrant ist eh gegen alle Waffen so gut wie immun. Wenn jedoch noch ca. 25 Sekunden auf der Uhr sind, wirft Brad einen RAKETENWERFER runter. Um die Wartezeit zu überbrücken, müsst ihr die ganze Zeit im Kreis rennen, damit Tyrant euch so wenig wie möglich trifft. Einige seiner

Attacken sind sehr schwer auszuweichen. Ihr solltet also immer eure Gesundheit im Auge behalten!

Sobald Brad den RAKETENWERFER auf die Landeplattform geschmissen hat, müsst ihr diesen nur noch schnappen und ausrüsten. Ihr habt zwar nur 4 Schuss, aber das ist nicht weiter schlimm: Nur ein einziger Treffer reicht aus, um Tyrant zu besiegen.

Habt ihr getroffen, ist das Spiel zu Ende und der Abspann läuft. Ihr seht eines von vier möglichen Videos. Eine genauere Beschreibung der Videos findet ihr in Abschnitt 8.

-----  
-----  
ALTERNATIVE 2:

Chris erreicht die Plattform alleine. Er hört keine Monster im Hintergrund und steigt alleine in den Helikopter. Tyrant taucht erst auf, als Chris schon davonfliegt.

-----  
Am Ende der Credits folgt ein nettes Bild des Charakters, in diesem Falle Chris, wie er Nachrichten über Umbrella sieht.

Eure Spielzeit und die Anzahl der Speicherungen erscheint (ich habe für diesen Durchlauf 3 Stunden und 47 Minuten gebraucht. Ich habe aber nebenbei auch noch den Walkthrough geschrieben ;) ). Wenn ihr nun X drückt, erhaltet ihr einen speziellen Schlüssel und ihr könnt eine neue Speicherung anlegen.

Habt ihr Jill und Rebecca gerettet, so erscheint noch eine Nachricht...

"GUNZ SCHÖN CLEVER !

Sie haben den fall komplett abgeschlossen."

Da hat das Lektorat aber ziemlich gepennt...

Schafft ihr es, das Spiel in unter 3 Stunden zu beenden, so erhaltet ihr zusätzlich noch einen Raketenwerfer mit unbegrenzter Munition!

-----  
7.2.10 Der zweite Durchgang  
-----

Ladet das Savegame, welches ihr nach dem Abspann angelegt habt. Ihr startet direkt mit der ersten Zwischensequenz und ihr habt den Schlüssel im Inventar. Habt ihr das Spiel in unter 3 Stunden geschafft, dann habt ihr zusätzlich noch den Raketenwerfer mit unbegrenzter Munition und eigentlich lohnt sich der zweite Durchgang auch nur dann, wenn ihr diese Waffe dabei habt. Spielt ihr das Spiel nun nämlich noch einmal durch, so seht ihr einen etwas anderen Abspann.

Um den Spezielschlüssel zu benutzen, müsst ihr durch die Tür links von der großen blauen Doppeltür im Osten der Eingangshalle. Dafür braucht ihr aber erst den Rüstungsschlüssel. Hier der schnellste Weg:

1. Die Eröffnungssequenz anschauen, so lange spielen, bis Wesker und Jill verschwunden sind.
2. Die Treppe hoch und nach rechts. Durch die Tür gegenüber der Treppe.
3. Durch den nachfolgenden Flur und durch die letzte Tür.
4. Gleich rechts durch die Tür.
5. Treppe runter.

6. In den Lagerraum neben der Treppe, Chemikalien mitnehmen.
7. Treppe hoch.
7. Rechts, Zombie wegräumen und durch die Tür am Ende.
9. Lauft den Flur bis zum Ende und geht in die Eingangshalle.
10. Durch die Tür im Westen, ihr seid nun in der "zweiten Etage" des Esszimmers.
11. Durch die Tür im Norden, den Zombies ausweichen, Treppe nach unten.
12. Den Flur bis zum Ende laufen und durch die Tür.
13. Weiter nach Osten laufen, um die Ecke und durch die Tür. Ihr seid nun in dem Raum mit der Pflanze, die aus einem Brunnen wächst.
14. Benutzt die Chemikalien, um die Pflanze aus dem Weg zu räumen.
15. Rüstungsschlüssel mitnehmen.
16. Wieder zurück in den Flur, zweimal links und durch die Tür ganz am Ende.
17. Durch die Tür in das Esszimmer.
18. Wieder in die Eingangshalle und endlich durch die vormals verschlossene Tür links neben der blauen Doppeltür.
19. Durch die Tür im Nordosten des Raumes.
20. Durch die Tür im Süden des Raumes, hier wird der Spezialschlüssel verwendet.
21. Ein begehrter Kleiderschrank! Ganz hinten links findet Chris etwas passendes und zieht sich um. Er trägt nun nicht mehr die S.T.A.R.S.-Uniform, sondern legere Alltagskleidung: Eine helle Hose und eine Lederjacke, mit einem kitschigen "Engel" und dem Schriftzug "Made in Heaven" hinten drauf.

-----  
8. Die möglichen Enden H0800  
-----

Für jeden Charakter gibt es vier mögliche Enden, von denen sich einige natürlich überschneiden.

-----  
8.1 Jill H0801  
-----

-----  
Schlechtes Ende 1  
-----

Nur Jill überlebt. Der Verbleib von Chris ist ungeklärt, Barry stirbt, das Herrenhaus explodiert nicht.

- Wie man es bekommt:

Holt Chris nicht aus der Zelle, wartet nicht auf Barry, wenn er das Seil fallen lässt, geht in den Katakomben nicht mit Barry. Vor dem ersten Kampf gegen den Tyrant kehrt Barry nicht zurück, stattdessen findet man ihn im Raum mit der Kiste und der Leiter wieder, wo er stirbt.

- Das Video:

Jill sitzt alleine im Helikopter und nimmt ihre Mütze ab. Sie sitzt nachdenklich rum.

-----  
Schlechtes Ende 2  
-----

Jill und Chris überleben. Barry stirbt. Das Herrenhaus explodiert nicht.

- Wie man es bekommt:

Holt Chris aus der Zelle, lässt Barry sterben, indem ihr nicht auf ihn wartet, wenn er das Seil fallen lässt und in den Katakomben nicht mit ihm geht.

- Das Video:

Chris und Jill sitzen im Helikopter. Jill lehnt sich an Chris an, die beiden halten sich bei der Hand. Chris sieht nachdenklich drein und schüttelt den Kopf.

-----

Gutes Ende

-----

Jill und Barry überleben, der Verbleib von Chris ist ungeklärt. Das Herrenhaus explodiert.

- Wie man es bekommt:

Wartet auf Barry, wenn er das Seil fallen lässt, geht in den Katakomben mit ihm und geht als erstes. Holt Chris nicht aus der Zelle.

- Das Video:

Jill sitzt Barry gegenüber. Barry schaut sich ein Foto seiner Familie an. Jill denkt über Chris nach und ist der Meinung, dass er immer noch am Leben ist.

-----

Bestes Ende

-----

Alle drei überleben. Das Herrenhaus explodiert.

- Wie man es bekommt:

Wartet auf Barry, wenn er das Seil fallen lässt, geht in den Katakomben mit ihm und geht als erstes. Holt Chris aus der Zelle.

- Das Video:

Jill lehnt sich an Chris. Chris schaut zu Barry und lächelt. Barry untersucht seine Waffe.

-----

8.2 Chris H0802

-----

-----

Schlechtes Ende 1

-----

Nur Chris überlebt. Der Verbleib von Jill ist ungeklärt, Rebecca stirbt, das Herrenhaus explodiert nicht.

- Wie man es bekommt:

Rebecca darf Chris nicht ins Wachhaus folgen. Um dies zu bewerkstelligen, müsst ihr Rebecca im Raum mit den Seren entweder sagen, im Herrenhaus zu bleiben, oder ihr müsst länger als 4 Minuten brauchen, um Chris das Serum nach dem ersten Kampf mit Yawn zu bringen. Wenn ihr aus dem Wachhaus zurück kommt, hört ihr sie schreien, da sie von einem Hunter in die Enge getrieben wird. Rettet sie nicht. Entweder, indem ihr sie komplett ignoriert, oder einfach aus dem Raum wieder rausgeht, in welchem sie vom Hunter bedroht wird. Holt Jill nicht aus der Zelle.

- Das Video:

Chris sitzt alleine im Helikopter und denkt über alles nach. In einigen Versionen des Spiels zündet er sich eine Zigarette an.

-----

## Schlechtes Ende 2

-----  
Chris und Jill überleben. Rebecca stirbt. Das Herrenhaus explodiert nicht.

- Wie man es bekommt:

Rebecca darf Chris nicht ins Wachhaus folgen. Um dies zu bewerkstelligen, müsst ihr Rebecca im Raum mit den Seren entweder sagen, im Herrenhaus zu bleiben, oder ihr müsst länger als 4 Minuten brauchen, um Chris das Serum nach dem ersten Kampf mit Yawn zu bringen. Wenn ihr aus dem Wachhaus zurück kommt, hört ihr sie schreien, da sie von einem Hunter angegriffen wird. Rettet sie nicht, (ignoriert sie entweder komplett, oder betretet den Raum, in dem sie sich befindet und verlasst ihn wieder). Holt Jill aus der Zelle.

- Das Video:

Chris und Jill sitzen im Helikopter. Jill lehnt sich an Chris an, die beiden halten sich bei der Hand. Chris sieht nachdenklich drein und schüttelt den Kopf.

-----  
Gutes Ende  
-----

Chris und Rebecca überleben, der Verbleib von Jill ist ungeklärt. Das Herrenhaus explodiert.

- Wie man es bekommt:

Rettet Rebecca vor dem Hunter oder richtet es so ein, dass sie mit ins Wachhaus kommt. Holt Jill nicht aus der Zelle.

- Das Video:

Rebecca streckt sich und gähnt. Chris fragt sie, ob sie müde ist und erzählt ihr, dass sie einen guten Job gemacht hat, der Fall aber einfach zu merkwürdig war.

-----  
Bestes Ende  
-----

Alle drei überleben. Das Herrenhaus explodiert.

- Wie man es bekommt:

Rettet Rebecca vor dem Hunter oder richtet es so ein, dass sie mit ins Wachhaus kommt. Holt Jill aus der Zelle.

- Das Video:

Jill lehnt sich an Chris. Chris schaut zu Rebecca und lächelt. Rebecca liegt auf der Bank und schläft.

## 9. Unterschiede des "Director's Cut"

H0900  
-----

In diesem Abschnitt möchte ich auf die Unterschiede zwischen dem "normalen" Spiel und dem "Director's Cut" eingehen. Der allererste Unterschied, der einem auffällt, ist wohl, dass auf dem Cover ein "Director's Cut" zu lesen ist. ;)

Aber auch im Spiel selbst gibt es einige Unterschiede. Man kann aus drei verschiedenen Spielmodi auswählen. Außerdem haben die Entwickler einen "Auto Aim" eingebaut: Wenn ihr die Waffe zieht, zielt der Charakter automatisch auf ein



machen ist eine andere Frage ;) )):

- \* [www.gamefaqs.com](http://www.gamefaqs.com)
- \* [www.neoseeker.com](http://www.neoseeker.com)
- \* [www.dlh.net](http://www.dlh.net)
- \* [www.supercheats.com](http://www.supercheats.com)
- \* [www.gamerhelp.com](http://www.gamerhelp.com)

-----  
12. Disclaimer (nochmal)

H1200  
-----

Dies ist meine Arbeit, also liegen auch alle Rechte bei mir.  
Du kannst das hier gerne ausdrucken und zu diesem Zweck auch bearbeiten.  
Wenn du dieses FAQ auf deine Seite stellen willst: Tu dies, aber sag mir  
vorher bescheid.

Außerdem: Ich hab nichts zu tun mit Capcom und bin auch niemals in  
irgendwelche Sachen oder Geschäfte von Capcom involviert gewesen.

---

Copyright 2012 Jan Drygalla

All trademarks and copyrights contained in this document are owned by their  
respective trademark and copyright holders.

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