

Resident Evil 3: Nemesis FAQ/Walkthrough (Dutch)

by PSC_Patterson

Updated to vFinal on Feb 24, 2007

This walkthrough was originally written for Resident Evil 3: Nemesis on the PSX, but the walkthrough is still applicable to the PC version of the game.

```
+-----+
|
|  RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
|
|  FAQ/Walkthrough voor PlayStation - Geschreven door Patt3rson
|
|  Laatste versie, sinds 24 februari 2007 - Copyright Patt3rson
|
|  patt3rson(at)gmail(punt)com - www.gamechoice.nl
|
+-----+
```

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

\ 1 / INTRODUCTIE /

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

\ 2 / GAME /

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

\ 3 / WALKTHROUGH /

- 3A - Uptown [Part I]
- 3B - Downtown [Part I]
- 3C - Uptown [Part II]
- 3D - Downtown [Part II]
- 3E - Getting To The Clock Tower
- 3F - Saving Jill
- 3G - The Factory

\ 4 / AFSLUITING /

- 4A - Slotwoord
- 4B - Credits

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

/ 1 \ _____

\ A / RECHTEN /

Het schrijven van FAQ's en walkthroughs vergt veel tijd en moeite, schrijvers steken er dan ook een hoop werk in. Werk stelen van anderen is uit den boze en één van de ergste misdaden die je in het schrijven kunt begaan. Bovendien is het strafbaar, want alle bestanden op sites vallen onder de internationale wet van kopieerrechten en gebruik zonder toestemming is dus aan te vechten via de rechtbank.

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

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

[CONTACTADRES]

[patt3rson\(at\)gmail\(punt\)com](mailto:patt3rson@gmail.com)

[TOEGESTANE LOCATIES VAN DIT DOCUMENT]

<http://www.gamechoice.nl>

<http://www.gamefaqs.com>

<https://www.neoseeker.com>

<http://www.supercheats.com>

/ 1 \

\ B / TOEVOEGINGEN /

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

/ 1 \

\ C / VOORBEREIDING /

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

In de walkthrough worden een hoop richtingen aan gegeven. Het gaat dan om de richting zoals jij die ziet, dus niet uit het perspectief van het speelbare personage. Naar links betekent dus naar de linker kant van het beeldscherm, terwijl dat best rechts kan zijn uit het oogpunt van het personage. Er wordt ook veel gezegd dat je naar achteren van het beeldscherm af of naar voren richting beeldscherm moet lopen. Met het beeldscherm wordt altijd het scherm van je televisie bedoeld. Schermen die in het spel voor komen worden anders genoemd.

Dit deel van Resident Evil is in enkele opzichten anders dan de rest. Om een grotere herspeel waarde te krijgen heeft Capcom gespeeld met de locatie van items en het soort vijanden dat je tegen komt. De walkthrough is dus geschreven tijdens mijn spel, het kan dus best zijn dat jij geen zombies ergens krijgt

maar in plaats daarvan wormen. Of Hunters in plaats van die kruipende beesten. Als er items genoemd staan in de walkthrough en je kunt ze niet vinden, dan zijn ze ergens anders wel te vinden. Ze staan dan niet vermeld in de walkthrough, maar dit komt weinig voor.

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

/ 2 \ _____
\ A / VERHAAL /

Nog voordat Claire aan komt in Raccoon City is Jill Valentine al aanwezig. Terwijl de rest van het S.T.A.R.S. team waar Jill lid van is op weg is naar Europa om daar de activiteiten van Umbrella te onderzoeken zit Jill nog in de stad. Raccoon City barst van de zombies en andere gemuteerde levende wezens. Eerst wil Jill weten wat er allemaal gaande is, maar haar missie wordt al snel omgezet in zo snel mogelijk ontsnappen.

Umbrella heeft zelf een speciaal team ingezet, zogenaamd om de overgebleven burgers uit Raccoon City te evacueren. Het team bestaat dan ook uit voormalig criminelen of mensen met enige gevechtservaring. Één van die mensen is Carlos, hij komt later met Jill in contact en ze helpen elkaar diverse malen op weg. De baas van Carlos, Nicholai, is een zogenaamde Supervisor. Het wordt duidelijk dat Umbrella andere plannen heeft met deze actie.

/ 2 \ _____
\ B / PERSONAGES /

[JILL]

Jill Valentine kennen we al uit de eerste Resident Evil game. Sindsdien heeft ze een grote verandering doorgemaakt. Maar ook met haar nieuwe uiterlijk staat ze haar mannetje.

[CARLOS]

Carlos komt waarschijnlijk ergens uit Zuid-Amerika en is nogal een versierder. Met zijn accent denkt hij in het begin ook Jill voor zich te winnen. Later wordt hij echter serieuzer.

[NICHOLAI]

Deze norske en wat oudere man is door Umbrella naar Raccoon City gestuurd als Supervisor. Zijn taak lijkt in het begin om overlevende burgers uit de stad te halen, maar later blijkt dat hij andere orders van Umbrella heeft gekregen.

[MIKHAIL]

Een ander teamlid van Carlos. Hij ligt gewond in de tram waarmee Jill en Carlos uiteindelijk uit het dichtbevolkte gebied van Raccoon City vluchten. Hij overleeft het niet, maar hij heeft wel een leuke actie tegen Nemesis.

[NEMESIS]

Dit sterke monster is een creatie van Umbrella. Omdat die organisatie door had dat S.T.A.R.S. ze te dicht op de hielen zat hebben ze een soort superzombie gecreëerd om af te rekenen met alle S.T.A.R.S. leden.

/ 2 \ _____
\ C / BESTURING /

Hieronder staan alle knoppen van de PlayStation controller. Niet alle knoppen hoeven een functie te hebben in het spel zelf! Dit zijn de standaard instellingen, het is mogelijk dat de besturing naar eigen wens in te stellen

is! Check de handleiding of de menu's om er achter te komen hoe.

PIJLTJES:

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

SYMBOLLEN:

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

SCHOUDER:

- L1 - Doelwit wisselen
- L2 - Kaart
- R1 - Schietmode
- R2 - Alternatieve schietmode

STICKS:

- L3 - NIET IN GEBRUIK
- Linker Analoog - Beweeg speelfiguur
- R3 - Pauze
- Rechter Analoog - NIET IN GEBRUIK

FUNCTIE:

- Start - Pauze
- Select - Opties

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

/ 3 \
\ A / UPTOWN [PART I] /

Na de explosie heb je de controle over Jill. Ren langs de muur naar voren en schakel de zombie uit die in de weg staat. Als je hem voorbij bent klim je verderop op de metalen kist. Spring er aan de andere kant af, Jill zal naar binnen vluchten en in gesprek gaan met een man die zich daarna opsluit in een laadruimte. Jij gaat als je weer controle hebt naar de andere kant van de ruimte, daar zie je eerst een klein trappetje en verderop langs de muur een grotere. Onder deze grotere trap ligt een spray die je op kunt rapen. Lees meteen trouwens de twee instructieboekjes, dan heb je meer ruimte omdat ze ergens anders weg gestopt worden. Ga nu terug naar de kleine trap en ga er mee omhoog. Loop daarna verder van het beeldscherm af om verderop ook met de grotere trap omhoog te gaan. Volg het pad naar de ingang van het kantoor en ga naar binnen. Meteen naast de deur zie je een sleutel glimmen, dit is de Warehouse Key en die moet je pakken. Achter in de kamer staat een kast met daarin twee potjes Gun Powder A. Kijk in de kist om te checken wat voor leuke spullen je allemaal hebt. Zware wapens plus een hoop munitie. Schakel over op de Hand Gun en neem kogels daar voor mee. Er liggen ook Ink Ribbons in, die zal je in de game dus verder niet vinden, dit rolletje is oneindig. Sla je spel op bij de typemachine als je wilt en verlaat dan de kamer weer. Volg het pad de grote trap af en de kleine trap loop je voorbij. In de hoek zit namelijk de deur waarop je de Warehouse Key moet gebruiken om daarna naar buiten te gaan. Die sleutel heb je verder ook niet meer nodig dus je kunt hem gewoon weg doen. Ren door de steeg, ga de trap af en door de deur aan het einde. In dit gebied loop je van het beeldscherm af naar achteren toe, daar

open je de deur om verder te gaan. Ren naar voren en beklim de trap. Als je nu bij de volgende deur komt zou deze automatisch open moeten gaan. Zo niet, probeer de deur dan zelf te openen. Als het goed is springt de deur open, iemand vlucht en er verschijnen een hoop zombies.

Schiet ze allemaal overhoop en ga door de deur waar ze uit kwamen. Loop daar de trap af en schiet nog een zombie overhoop. Het glimmende item op de kast is de Lighter Oil dat je mee moet nemen. Van het lijk in deze kamer pak je een Shotgun. Daarna kan je de kamer weer verlaten. Ga terug omhoog met de trap en duik de steeg in tegenover de deur waar je uit komt. Raap de twee Green Herbs op die je onderweg tegen komt en loop dan verder, de trap af en aan het einde door de deur. Volg de route langs allerlei winkels en zombies die je lekker met rust moet laten. Na een tijdje kom je bij een soort van splitsing. Rechts is een straat, maar links is een trap naar boven waar onder een wit busje staat. Klim op de stapel zodat je via de trap naar boven kunt om daar wat Green Herbs op te rapen. Je kunt Herbs met elkaar mixen om ze te verbeteren en ruimte te maken voor nieuwe items. Als je de Herbs hebt ga je weer naar beneden, maar haal eerst nog de Uptown Map van de muur voordat je weer van de stapel springt. Daarna spring je er wel af en volg je de route verder naar rechts de straat in. Hier zitten een paar zombies te eten, ren ze snel voorbij zodat ze je niets kunnen doen en volg het pad verder naar een deur bij een inham, daar moet je doorheen. Blijf verder lopen tot je bij een klein trappetje komt. Ga daar mee naar beneden en als het goed is zie je iemand schieten en wegrennen. Ren er snel achter aan en laat de zombies voor wat ze zijn. Aan het einde ga je door de deur het restaurant binnen.

Laat de man zijn gang gaan tot de zombie dood is of schiet hem zelf neer en er volgt een gesprek dat al snel weer stopt. Ga terug naar de plek waar je het restaurant binnen kwam. Op de bar ligt een wit met zwart item, dat is de Clock Tower Postcard. Ga dan verder langs de bar naar de kassa, er naast tref je H. Gun Bullets aan. Ren dan naar de andere kant van de kamer, naast de deur waardoor de man vertrok zie je een glimmend item. Neem deze Lighter mee. Vul de Lighter meteen met de Lighter Oil. Ga dan door dezelfde deur terug als dat je gekomen bent, dus niet achter de man aan!

Volg het pad de trap af en naar het pleintje, daar ga je weer een andere trap op. Links staat een zombie, maar jij moet rechts dus laat hem met rust. Je komt meteen bij een splitsing terecht. Bij die splitsing neem je het pad dat omhoog loopt, daar staat één zombie. Schakel deze uit of ren hem voorbij en ga door de deur aan het einde. Ren door de steeg tot je een blauwe constructie ziet met allemaal zombies er achter. Benader ze totdat ze er achter vandaan komen en loop dan een stuk terug de steeg in. Neem genoeg afstand van de rode ton en wacht tot er zoveel mogelijk zombies naast lopen. Dan schiet je door te richten met R2 op de ton en meer dan de helft van het groepje zal meteen uitgeschakeld zijn. Schiet de overgebleven zombies overhoop en ren naar de plek waar ze stonden. Daar kan je twee Red Herbs pakken. Net voorbij de plek waar je de zombies opgeblazen hebt zie je rechts een hek dat dicht is gemaakt met een touw. Gebruik je Lighter op het touw om het door te laten branden. Als het vuur uit is kan je het hek openen. Ren verder en je komt bij een groot vuur. Wanneer je daar voorbij loopt springt er een hond uit tevoorschijn en verderop ligt er nog één. Je kunt ze uitschakelen als je wilt, maar ik rende door naar de deur verderop in de muur links. Je komt dan uit in een kamer met typemachine en kist. In de kast tref je ook nog potjes Gun Powder A en Gun Powder B aan, die kan je mixen om Gun Powder C te krijgen als je wilt. Maak ruimte door wat spullen in de kist te dumpen, daarna kan je het spel opslaan bij de typemachine. Daarna verlaat je de kamer weer en loop je snel naar achteren van het beeldscherm af om daar door het hek te gaan voordat de honden je iets kunnen doen. Loop een stukje naar voren om uit de steeg en op straat te komen. Hier loop je ook weer verder van het beeldscherm af door de straat naar achteren te volgen. Uiteindelijk kom je bij het politiebureau, ga door het hek onder het R.P.D. bord.

Je krijgt een filmpje te zien waarin je kennis maakt met de griezel waar het spel naar vernoemd is, Nemesis. Na het filmpje krijg je een keuze terwijl Nemesis op je af komt. Je moet een keuze maken voordat Nemesis bij je is, anders kon het wel eens verkeerd aflopen. Je kiest er natuurlijk niet voor om tegen dit monster te gaan vechten, dus kies voor de optie Enter The Police Station. Je ontwijkt Nemesis en gaat het politiebureau binnen. Links in beeld zie je drie Green Herbs staan die je mee kunt nemen. Ga dan de kleine trap af en ga via de schans rechts van het beeld in het midden van de hal de verhoging op. Daar zie je links de balie waar je door een opening kunt. Raap eerst de H. Gun Bullets op en loop dan tegen de klok in om de balie heen. Aan de andere kant tref je de enige open deur aan, dus ga daar doorheen. Je kunt de zombies ontwijken en het kleine kantoortje achterin aan de zijkant in gaan. Onderzoek het lijk om Marvin's Report te krijgen. Raap ook de Shotgun Shells op die op het bureau staan. Verlaat dan het kantoortje en ga aan de andere kant door de deur met het bordje Storage er boven. Druk op het rode knopje dat je ziet knipperen en neem de Blue Gem mee. Je moet hier straks nog zijn, maar omdat je het juiste item nog niet hebt ga je door de andere deur in deze kamer weer naar buiten. Loop vanaf de deur waar je uit komt door de gang en sla de eerste deur die je tegen komt even over. Het zou een goed idee alle zombies neer te schieten die in deze ruimte lopen, het zijn er namelijk nogal veel en dat maakt ontwijken moeilijk. Je komt uit bij een trap, maar ga nog niet omhoog. Onder de trap zit namelijk een deur waar je doorheen moet. Links in beeld staan twee kluisjes, haal Gun Powder A uit het rechter kluisje. Als je de kist in beeld hebt zie je op het bureau ook een document liggen, David's Memo. Je kunt hier je spel opslaan en dingen dumpen in de kist, daarna verlaat je de kamer weer zoals je gekomen bent.

Je gaat nog steeds niet de trap op maar in plaats daarvan terug de zijgang in. Ga nu door de eerste deur rechts in de gang, de deur die je eerder overgeslagen hebt. Ren door de gang en je komt wat zombies tegen. Laat ze met rust en duik door de dubbele deur een andere ruimte in. Voor in de kamer ligt de S.T.A.R.S. Card die we zochten op de tafel, dus neem deze mee. Verder heb je hier niets meer te zoeken dus verlaat de kamer meteen weer zoals je binnen bent gekomen. Laat de zombies met rust en ren gewoon van ze af terug de andere kant op, ga aan het einde door de deur. Volg de gang verder naar achteren en ga daar door de deur. Loop een stukje naar voren en ga daar door de deur weer deze kamer uit om in het kantoor te komen. Steek over naar de andere kant en ga naar buiten door de deur onder de groene lamp. Je komt uit in de grote hal, waar je met de klok mee om de balie heen rent. Als je om de balie heen bent ga je door de opening en naar de computer, daar gebruik je de S.T.A.R.S. Card. Je krijgt van de computer een code, maar deze is willekeurig dus ik kan je niet vertellen wat die code is. Schrijf de code die je krijgt op of onthoud hem. Op het bureau links van de computer vind je de Police Station Map. Als je hier klaar bent loop je weer terug om de balie heen en door de enige deur die open is en waar je dus al eerder doorheen bent gegaan. Steek weer over naar de andere kant van de kamer en laat de zombies met rust. Ga door de deur onder het Storage bordje. Loop verder de kamer in en loop deze keer om de kluisjes heen om aan de andere kant nog een rood knipperend lampje te vinden. Hier heb je de code voor nodig die je net hebt gevonden bij de computer, dus vul deze in en neem de Emblem Key mee. Verlaat dan de kamer door de andere deur, dus niet terug het kantoor in! Ren de zijgang uit om de bij trap te komen, deze keer ga je wel omhoog.

Hier zijn weer een hoop zombies die lastig te ontwijken zijn dus schiet ze maar neer. Ren door naar het einde van de gang, ga het beeld voorbij en door de deur er achter. In deze gang loop je naar de eerste deur die je tegen komt. Dit is het kantoor van S.T.A.R.S. en de deur maak je open met de Emblem Key. Die heb je daarna niet meer nodig dus je kunt hem meteen weg doen. Daarna ga je het kantoor binnen. Links in beeld zie je iets glimmen op een bureau, daar

raap je een Lockpick op. Helemaal achter in de kamer hangt aan de muur een wit zakje met een rood kruis er op, daar kan je een spray pakken. Tegenover dit zakje staat tegen de andere muur een grote kast. Open de kast om een goed wapen te vinden. De eerste keer dat ik de game speelde was het een Magnum, nu toevallig een G. Launcher. Als het goed is heb je dit wapen al in je kist liggen, maar wat extra munitie is nooit weg. Aan de andere kant van de kamer, op het meest linker bureau afgezien van het bureau voor het logo aan de muur, liggen nog extra H. Gun Bullets. Je kunt dan ook nog een fax pakken bij de faxmachine naast de deur waardoor je binnen kwam. Nu heb je alles wat er te vinden is in deze ruimte dus je kunt weer de kamer verlaten. Voordat je dat echt kunt doen krijg je eerst nog een bericht, ga daarna echt de kamer uit. Ren terug naar achteren en ga daar door de deur. Ga het standbeeld voorbij en aan het einde van de gang de trap af. Als je nu het raam voorbij rent komt Nemesis er doorheen gesprongen en hij heeft een leuk speeltje bij zich. Let er niet op maar ren gewoon door de gang naar het einde om daar door de deur te gaan. Je komt dan weer uit in de kamer met alle kleine kluisjes. Daar loop je een stukje naar voren zodat je door de andere deur weer terug het kantoor in kunt gaan. Steek over naar de andere kant en ga door de deur onder de groene lamp terug de grote hal in. Je moet wel snel zijn want Nemesis zal je volgen tot je in deze hal terecht komt.

Beklim het trappetje bij de voordeur van het politiebureau en ga daar door naar buiten. Recht voor je is het hek waar je doorheen moet, dus ren naar voren en ga er doorheen om terug op straat te komen. Volg het pad langs alle auto's en blijf de straat volgen tot je bij een groot vuur komt, daar zit een deur die je moet openen met je Lockpick om er daarna doorheen te gaan. Volg de steeg er achter een aantal hoeken om. Bij één van die hoeken zit een lijk, onderzoek het om wat H. Gun Bullets te vinden en daarna het Mercenary's Diary. Als je een beetje oplettend bent zag je ook uit het raam een groot beest klimmen dat meteen weer weg is. Volg dan de steeg verder naar de deur en ga er doorheen. Vanaf daar ga je naar rechts, waar aan het einde van de steeg Herbs staan, probeer er zoveel mogelijk mee te nemen. Daarna ga je door het hek dat je rechts ziet. Dit gebied is redelijk groot en er lopen een stuk of drie honden rond. Ontwijk ze en baan je een weg naar de plek achter de bus. Daar ligt een lijk waar je Gun Powder B van kunt jatten. Ga dan de inham in waar Stop op de grond staat en daar door de deur om te vluchten voor de honden. Dat helpt niet echt, want waar je terecht komt zitten ze ook. Ze zijn hier echter makkelijk uit te schakelen vanaf het punt waar je binnen komt. Ren naar de auto waar de vonken vandaan komen en neem de Power Cable mee. Vervolg je weg door de garage helemaal naar het einde naar een kantoortje. Buiten het kantoortje staan wat Herbs die je alleen kan gebruiken als je ze op dat moment nodig hebt. Binnen ligt meteen naast je op het bureau een pakje H. Gun Bullets. Als je items kwijt moet dump je ze in de kist, je kunt hier ook je spel opslaan. Neem de Shotgun plus munitie mee uit de kist. Als je de kamer weer wilt verlaten doe je dat door de deur links van de kist. Je komt weer op straat uit en er lopen honden rond.

/ 3 \
 \ B / DOWNTOWN [PART I] /

Er is hier maar één route mogelijk want alle afslagen zijn niet toegankelijk. Volg de straat dus naar een deur die naast de voorkant van een blauwe wagen te zien is aan het einde van het pad. Meteen rechts aan de muur hangt de kaart van het stadsdeel waar je nu bent, de Downtown Map, handig om mee te nemen dus. Als je verder loopt zal er vanzelf een kort filmpje beginnen zodra je bij het lijk op de grond komt. Een soort Licker, bekend uit deel twee van de serie, valt je aan. Schiet hem overhoop met je Shotgun, één schot zou voldoende moeten zijn. Onderzoek het lijkt om Gun Powder A te vinden. Loop dan onder het beeld uit, het trappetje op en door de deur. Aan de andere kant van die deur vervolg je de weg richting beeldscherm. Je hoort en ziet een andere

persoon die zombies overhoop schiet, maar ook hij rent weg. Als je de hoek om gaat zie je helemaal links in beeld twee Green Herbs staan die je kunt pakken. Daarna ga je weer terug de steeg in waar je uit kwam en voorbij de deur waar je uit kwam. Ga de smalle steeg in nadat je de deur hebt geopend. Schiet alle zombies overhoop en ga naar rechts de zijgang in. Daar loopt misschien nog een zombie, dus reken daar ook mee af. In die steeg tref je naast een rood bordje een deur aan, je komt in een kamer met kist en typemachine. Zorg dat je Lockpick in je zak zit en raap de Rusted Crank op die meteen naast de deur ligt. Deze kan je meteen weg stoppen in de kist. Aan de andere kant van de kamer haal je Shotgun Shells uit de kast, die je samen met de rest en de Shotgun zelf weer in de kist kunt leggen. Je bent hier nu klaar dus verlaat de kamer weer, loop onder het beeld uit om bij de splitsing terug te komen. Daar loop je ook weer onder het beeld uit en dan de trap op om bovenaan door de deur het restaurant binnen te gaan. In de hoek boven je staat een kastje, maak dit met je Lockpick open en pak de Fire Hook. Loop nu uit de keuken het restaurant zelf in tot je de voordeur en een telefooncel ziet. Rechts onder in beeld zie je dan een document dat je moet hebben, de City Guide. Loop dan naar links de voordeur van het restaurant voorbij en raap twee potjes Gun Powder A op.

Ga terug de keuken in en blijf lopen tot je in een hoek komt met een wastafel en een blauw lampje er naast. Links van de wastafel zit een luik in de grond dat je moet open maken met de Fire Hook. Er begint een gesprek met Carlos, de man die je eerder al zag schieten. Helaas duikt Nemesis ook weer op en je moet weer een keuze maken. We kiezen voor de makkelijkste keuze. Kies voor Hide Inside The Kitchen. Het filmpje gaat verder en Jill gooit een lamp richting Nemesis die daardoor tijdelijk is uitgeschakeld. Loop gewoon over hem heen door de keuken en ga weer naar buiten zoals je binnen bent gekomen, terug de steeg in dus. Nemesis zal na verloop van tijd weer wakker worden, dus verspil niet teveel tijd. Na het gesprek met Carlos daal je af via het trappetje om weer bij de splitsing te komen. Nemesis zal weer achter je aan komen, dus duik snel de zijgang naar rechts in. Onderweg kan je rechts in de muur nog de veilige kamer in duiken om spullen in de kist te stoppen of je spel op te slaan, maar je zult er uiteindelijk toch weer uit moeten. Pas dan dus op voor Nemesis en ren verder naar achteren en ga daar door de deur. Na een tijdje zal Nemesis zelf ook door de deur komen, dus ren snel verder en naar achteren langs de wagen met de lijken er bij. Als je de hoek om bent ga je door de dubbele deur snel het gebouw binnen. Op het kastje links van de telefoon staat een spray die je mee kunt nemen. Aan de andere kant is ook een telefoon, er naast staat een automaat en hoger op de muur zie je een rood lampje knipperen. Schuif het mobiele trappetje in het midden van de kamer daar naar toe, klim er op en haal de schakelaar over om weer stroom door te voeren. Stap van het trappetje af en raap Photo B op van boven op de telefoon. Ga dan naar het rolluik en druk op de groene knop rechts er van om het te openen. Je ziet vuur, maar je kunt er langs. Ontwijk ook de kleine vuurtjes op de trap tot je helemaal boven bent en ga door de deur. Loop door de gang en ga aan het einde links een andere kamer binnen.

Schiet een zombie neer en neem de Green Gem mee die boven op een stapel boeken ligt te glimmen. Op het andere bureau ligt ergens in het midden nog Photo C en achterin bij de dozen naast de verwarming vind je nog een Reporter's Memo. Je kunt nu de kamer verlaten en door de gang terug gaan naar de deur. Nemesis zal er weer zijn dus doe het snel. Daal af via beide delen van de trap en ga door de dubbele deur weer het gebouw uit. Loop richting beeldscherm en langs de brandweerwagen tot je bij een splitsing komt. Ga naar rechts en door de deur, loop verder door de steeg en ga de veilige kamer binnen. Hier haal je de Rusted Crank en de Power Cable uit de kist, je Lockpick kan je eventueel even weg leggen. Je hebt ook beide Gems nodig, de blauwe en de groene. Je kunt ook je game hier opslaan als je wilt. Verlaat de veilige kamer weer en loop verder naar achteren en aan het einde door de deur. Ga helemaal naar links om bij de

ingang van het stadhuis te komen, met een raar ding rechts van de poort. Check het lijk links van de poort om wat H. Gun Bullets te vinden. Plaats dan beide stenen die je bij je hebt, de Green Gem en de Blue Gem, bij dat rare ding rechts van de poort. Het schijnt een klok te zijn. Als beide stenen geplaatst zijn schuiven de hekken voor de poort vandaan zodat jij er doorheen kunt voordat Nemesis je te pakken krijgt. Ren lekker opzij tot je bij een splitsing komt. Je kunt daar naar rechts of verder naar achteren. Kies voor rechts en ga aan het einde door het hek. Baan je een weg tussen alle auto's door naar de voorkant van het tankstation. Daar zit een luik met daarnaast een gat. Gebruik hier de Rusted Crank om het luik omhoog te rollen. Dat lukt echter niet, dus raap de twee Herbs op tegenover het luik en baan je een weg terug langs alle autowrakken en ga door het hek en terug naar de splitsing. Neem nu de weg die verder naar achteren loopt en ga aan het einde daarvan door de deur.

Je ziet enkele zombies op de grond. De eerste doet niets, de tweede zal overeind komen als je er voorbij loopt. Bij de derde richt je naar de grond om hem uit te schakelen en de vierde staat weer op als je hem voorbij bent. Ga door het hek aan het einde en volg de route daarna gewoon verder naar de volgende deur. Vergeet onderweg niet de twee Green Herbs uit een donker hoekje te pakken. Ga dan door de deur en pak de Shotgun Shells bij het lijk dat meteen naast de deur ligt. Wacht tot de honden in de buurt zijn van de rode ton en schiet daar dan op om ze in één keer uit te schakelen. Klim verderop over de stapel hout heen en vervolg je weg aan de andere kant. Loop helemaal door naar het einde waar je ook weer zo'n rode ton ziet liggen. Hier kan je door een deur de soort van tram in. Meteen links van je zie je vonken. Lees het Mechanic's Memo dat er boven ligt en gebruik de Power Cable bij de vonken. Je hebt dan nog enkele andere items nodig om de tram weer aan de gang te krijgen, tijd om die te gaan zoeken dus. Loop eerst verder de tram in om een filmpje te starten en kennis te maken met enkele teamleden van Carlos. Als je de controle weer hebt loop je naar het gewonde teamlid. Na dit filmpje ga je door de deur boven je een ander gedeelte van de tram in. Als je weer de controle hebt raap je het glimmende item op, de Wrench. Je kunt door de deur er naast uit de tram stappen nadat je deze van het slot gehaald hebt. Volg de weg terug naar de stapel hout en klim er overheen voordat de hond die verschijnt je iets kan doen. Loop verder en ga door de deur naast het lijk. Daar achter volg je gewoon het pad naar de volgende deur om daar doorheen te gaan. Als je nu langs de groene wagen loopt komt er een zombie uit. Schiet hem neer en onderzoek de auto waar hij uit kwam om Gun Powder B te vinden. Vervolg dan de weg naar de andere kant en de zombie die bij de deur aan het einde bij de deur zit zal overeind komen. Je kunt hem uitschakelen maar ook gewoon door de deur gaan.

Loop terug naar de splitsing en ga nogmaals naar rechts en aan het einde door het hek. Baan je weer een weg langs alle wrakstukken naar de voordeur van het tankstation. Daar zit als het goed is nog de afgebroken hendel naast het rolluik, gebruik de Wrench daar op om het luik nu echt omhoog te rollen. Ga naar binnen en loop verder tot Carlos naar binnen komt. Ik heb ook geruchten gehoord dat het mogelijk is dat iemand anders van het team van Carlos binnen komt, maar dat verandert niet echt veel aan wat er komen gaat. Probeer achter de balie te gaan en Carlos zal zeggen dat er zombies aan komen. Als Carlos naar buiten is gegaan raap je de spray op die hier achter de balie in de kast staat. Bij de groene kast er naast gebruik je het paneel om een puzzel te starten. Het is op zich geen lastige puzzel, je moet alleen even weten wat de bedoeling is en hoe het werkt. Er zijn vier knoppen die rood kunnen worden en er staan vier groene letters waarvan er één verlicht is. De bedoeling is dat je één rode knop krijgt en die moet dan geplaatst zijn boven de verlichte letter. Daarna wordt een andere letter verlicht en dus moet je één rode knop boven die letter zien te krijgen terwijl de rest uit is. Je moet dit geloof ik drie keer doen en dan krijg je de Machine Oil. Ga dan achter de balie vandaan en naar buiten zoals je binnen bent gekomen terwijl de hele boel in de fik

staat. Buiten krijg je weer een filmpje met Carlos. Loop nu van het tankstation af en blijf dat doen tot er een filmpje begint waarin het hele tankstation ontploft. Na het gesprekje met Carlos heb je weer de controle over Jill. Verlaat dit gebied door het hek en ga terug naar de splitsing. Nu ga je terug naar links. Verderop zit een deur in de muur, deze zal open gaan als je er voorbij wilt lopen en er komen een hoop zombies uit.

Knal ze allemaal overhoop en ga door de deur waar ze uit kwamen. Je ziet meteen een paar Green Herbs staan die je mee kunt nemen. Loop dan verder het hofje op en druk op de groene knop bij het standbeeld. Pak het Bronze Book uit de hand van het standbeeld. Ga dan weer het hofje af door de deur en dan verder naar beneden het beeld uit. Ren verder naar de poort en ga er doorheen. Steek gewoon rechtdoor over naar de andere kant en ga door de deur de steeg in. Verderop in de steeg duik je door de deur de veilige kamer in waar je wat items dumpt en eventueel je spel opslaat. Verlaat dan weer de kamer en volg de steeg naar onderen. Bij de splitsing neem je het pad dat verder naar achteren loopt, ga aan het einde door de deur. Volg de straat naar de hoek waar je eerder wat Herbs gepakt hebt. Ga daar van de straat af en naar het beeld van een vrouw met een kruik in haar handen. Rechts van dat beeld zie je een groen bordje met een opening er boven, daar plaats je het Bronze Book. Je kunt nu het item links van het beeld bij het andere groene bordje pakken zonder dat er iets gebeurt. Neem dit item, het Bronze Compass dus mee. Loop terug de straat op en verder naar rechts de kant op waar je vandaan kwam. Aan het einde ga je door de deur weer de steeg binnen. Bij de splitsing duik je naar rechts en aan het einde van die steeg ga je door de deur. Steek rechtdoor over en ga door de poort. Loop een stukje verder en ga door de openstaande deur het hofje op. Bij het standbeeld plaats je het Bronze Compass in de hand zodat het beeld draait. Nu kan je de Battery pakken. Verlaat het hofje en ga terug door de poort. Steek weer rechtdoor over en ga meteen door de deur de steeg in. Duik halverwege de veilige kamer in om spullen op te ruimen en het spel op te slaan.

Neem in ieder geval de Battery en de Wrench mee. Verlaat de kamer weer en volg de steeg verder naar onderen, terug naar de splitsing. Daar ga je weer verder naar achteren en aan het einde door de deur. Volg het pad dan een stukje en in het volgende scherm zie je meteen een deur links zitten, daar moet je doorheen. In de gang waar je uit komt zitten twee van die rare kruipende beesten. De bedoeling is gewoon vanaf de deur rechtdoor te rennen en bij de splitsing dus ook. Je gaat een trap op en de hoek om zodat je bij een liftje komt. Plaats de Battery bij het liftje en gebruik het liftje dan voordat de beesten je iets kunnen doen. Loop het steegje uit tot je op straat komt en onderzoek het lijk boven in beeld om H. Gun Bullets te vinden. Volg dan de straat richting een hoop zombies. Er staat hier ergens een ton die je kan oplazen om een groepje uit te schakelen, schiet ze in ieder geval allemaal neer. Vervolg dan je weg naar de krachtcentrale. De deur die je links ziet is dicht, dus je moet eerst naar de rechter kant van de central om daar naar binnen te gaan. Loop een stukje door en ga door de deur het gebouwtje binnen. Loop een paar keer steeds aan de onderkant het beeld uit om bij drie potjes Gun Powder B te komen. Ga een beeld terug en je ziet onderin een rode knop knippen. Druk deze knop in en kies er voor over te schakelen op handmatige bediening. In de hoek naast het rolluik staat een machine die nu te gebruiken is. Het is de bedoeling een voltage te maken dat op de rolluiken geschreven staat. Lees dus eerst beide bordjes op die luiken om te kijken wat je moet bereiken. Door bij de machine voor Red te kiezen gaat het voltage flink omhoog, met Blue kan je het steeds een beetje verlagen. Probeer het eerste rolluik te openen door de goede combinatie te vinden.

Als je er niet uit komt voer dan Red, Blue, Blue, Blue in en de deur zal open gaan. Probeer daarna op het voltage van het tweede rolluik uit te komen. De goede oplossing is Blue, Red, Blue, Red. Ga nu door het eerste rolluik en pak

dat glimmende ding uit de kast, de Fuse. Als je het kamertje weer uit komt zullen een hoop zombies voor de deur staan en je moet weer een keuze maken. Kies Increase Electricity Output om ze allemaal onder stroom te zetten en het zaakje meteen af te handelen. Ga dan nog de kamer in bij het tweede rolluik. Er staan twee kluisjes in deze kamer, open de rechter. Hier vind je ook weer een goed wapen, het ligt er aan welke je al in het politiebureau vond. Als je daar de Magnum kreeg, dan ligt hier de granaatwerper. Lag die juist in het politiebureau, dan krijg je nu de Magnum. Als je het wapen hebt gepakt ga je weer de kamer uit en ook door het hek het gebouw uit. Loop richting beeldscherm en open het hek om weer op straat te komen. Volg de straat helemaal terug de steeg in en gebruik weer het liftje. Pas hier op want de kruipende beesten zitten er nog steeds. Daal af via de trap en ga bij de splitsing naar rechts en aan het einde door de deur. Je hoort schoten en er zijn een paar zombies. Ontwijk ze of schiet ze neer en baan je een weg naar de deur verderop. Als je langs een auto loopt zal er ook nog een zombie uit tevoorschijn komen. Ga door de deur om uit te komen in het kantoortje van de garage. Dump wat onnodige spullen in de kist en sla je spel op als je wilt, ga daarna door de andere deur het kantoortje uit en de garage weer in. Het enige wat je daar doet is helemaal naar de andere kant rennen en naar buiten gaan.

/ 3 \
 \ C / UPTOWN [PART II] /

Als je uit de deur komt ga je meteen de hoek om en rechts het beeld uit. Loop de bus voorbij en er zullen kraaien door de ruiten breken. Negeer ze gewoon en blijf door rennen om verderop door het hek te gaan voordat de kraaien je iets doen. In deze steeg ren je helemaal naar het einde, tot je niet meer verder kunt dus. Daar hangt de Fire Hose die je nodig hebt. Gebruik de Wrench om de Fire Hose los te krijgen en mee te nemen. Daarna kan je de Wrench weg doen want je hebt hem verder niet meer nodig. Ga dan een stuk terug de steeg in en ga als je door het hek bent meteen door de deur rechts. Volg de steeg en ren de kruipende beesten zo snel mogelijk voorbij of schiet op de rode ton in de hoek. Ga door de deur aan het einde van de steeg. Je komt uit bij vuur, maar dit is niet het vuur dat je moet blussen. Volg de straat en pas op voor de honden, duik na de letters Coffee de steeg links in en ga door het hek. Ren naar voren tot je het voor in beeld ziet. Je ziet dan ook links aan de muur een rode knop en vallende waterdruppels, daar bevestig je de Fire Hose. Jill blust het vuur zodat ze er langs kan. Ga dan ook langs die kant verder en ga door de deur. Het enige dat je moet doen is door de steeg rennen en aan het einde door de deur gaan, maar als je wilt kan je onderweg twee Blue Herbs mee nemen. Aan de andere kant zie je op de grond iets glimmen, dat is een Crank. Hier zitten ook weer van die irritante kruipende beesten. Ren ze zo snel mogelijk voorbij en ga de hoek om en door de deur het gebouw binnen. Jill hoort iets en rent er op af. Het schijnt dat wat nu gebeurt ook per game weer anders kan lopen, maar in mijn geval zat de leider van het team van Carlos hier.

Het maakt niet uit wie je hier tegen komt, wat je moet doen blijft hetzelfde. Als je weer de controle hebt haal je de Business Fax uit de openstaande la. Uit de kast die daar rechts naast staat haal je een spray. Loop terug het grote gedeelte van de ruimte in om op een bureau iets te zien glimmen, daar raap je het Manager's Report op. Het glimmende ding ligt er nog steeds, het is een afstandsbediening. Gebruik deze om een stukje televisie te zien. Er zijn hier weer meerdere mogelijkheden, maar het wachtwoord dat je nodig hebt is altijd het woord dat het grootst in beeld staat en waar dus reclame voor gemaakt wordt. In mijn geval was dat Aquacure. Gebruik de computer naast de afstandbediening, die met het knipperende scherm, en voer daar het wachtwoord in dat je net ontdekt hebt. De deur achter in de kamer gaat van het slot, dus ga er doorheen. Loop door de gang tot je bij de kasten komt. Uit de kasten rechts haal je drie potjes Gun Powder A. Verderop haal je uit de kast links

het Oil Additive, dat je meteen mengt met de Machine Oil om de Mixed Oil te krijgen. Loop nu terug door de gang en probeer terug het kantoor in te gaan. Je krijgt een filmpje te zien waarin een stel zombies door de ramen het gebouw weet binnen te komen. Na een tijdje komen ze ook de gang in waar jij zit. Geen paniek, kijk maar eens wat er op de muur zit. Als de zombie in de buurt is van de pijp schiet je op hem en je zult ook de pijp raken. Het handvat vliegt er van af en alle zombies zullen neer vallen als ze er voorbij lopen. Als er nog een paar leven schiet je ze zelf nog neer tot ze allemaal verslagen zijn. Ga nu door de deur waar ze uit kwamen terug het kantoor in. Daar zitten ook weer een paar zombies die je in principe kunt ontwijken. Probeer het gebouw te verlaten, in het halletje bij de voordeur moet je één zombie uitschakelen en daarna naar buiten gaan. Negeer de kruipende beesten en ren gewoon de hoek om en door de andere deur.

Steek in de steeg gewoon over naar de andere kant en ga door de deur. Loop gewoon verder door en voorbij de plek waar je de brand geblust hebt. Als je nu verder loopt zal Nemesis weer opdagen. Laat hem je niet gek maken en loop hem snel voorbij. Het zou een goed idee zijn nu even de veilige kamer in te duiken via de deur net achter Nemesis en daar je game op te slaan en eventueel spullen te dumpen. Maar goed, je moet toch weer die kamer uit. Doe dat dus als je klaar bent en ga meteen door het hek verder naar achteren zodat Nemesis je niets kan doen. Als je uit het steegje bent loop je naar onderen en langs het vuur om verderop door de deur te gaan. Je komt weer in de smalle steeg met de twee hoeken. Ren zo snel mogelijk naar de andere kant omdat Nemesis weer achter je aan komt. Ga door de deur aan de andere kant en volg de steeg naar rechts, open het hek aan het einde. Ren snel langs de bus heen en ga door de deur naar binnen, de kraaien zullen achter je aan komen zolang je buiten bent. Loop een stuk verder de garage in en na een tijdje zal er een aardschok komen. Er verschijnt een gat in de vloer en Jill valt er bijna in. Als ze er uit wilt klimmen komen er ook nog kisten uit de auto op haar af schuiven. Je moet weer een keuze maken en doe het snel! Kies voor Climb Up en Jill staat waar ze was terwijl de kisten naar beneden vallen. Ren verder de garage in tot je niet mee verder kunt en ga door de deur de veilige kamer binnen. Hier kan je het spel eventueel opslaan en ook wat ruimte maken door wat spullen in de kist te gooien. Het zou ook best kunnen dat er weer H. Gun Bullets op het bureau liggen. Verlaat dan de kamer door de andere deur die links van de kist te vinden is.

/ 3 \
\ D / DOWNTOWN [PART II] /

Schiet de zombies overhoop in dit gebied en check de politiewagen die aan de zijkant staat. Als het goed is ligt de deur er uit omdat er al een zombie uit gekomen is. Zo niet, dan komt de zombie er nu uit. Raap de Grenade Rounds op die in de wagen liggen. Vervolg dan je weg en ga door de deur ergens naar binnen. Loop verder naar de splitsing en ga daar richting beeldscherm, het trappetje op en door de deur. Ga verder naar achteren en rechts door de deur een steeg binnen. Bij de splitsing verderop duik je naar rechts de andere steeg in. Onderweg kan je nog even de zijkamer in duiken om je spel op te slaan of items te pakken of weg te stoppen. Zorg in ieder geval dat je de Mixed Oil en de Fuse bij je hebt en vervolg dan je weg door de steeg om aan het einde door de deur te gaan. Steek rechtdoor over en ga door de poort. Hier verschijnt Nemesis weer als je bij de splitsing komt, je moet de kant op waar hij vandaan komt dus ren hem voorbij en ga aan het einde door de deur. Hier volg je gewoon de steeg naar de deur aan de andere kant terwijl je de zombie negeert als je die niet al eerder hebt neergeschoten. Als je door de deur aan het einde bent loop je wat verder naar voren om een aardschok te voelen. Ren een flink stuk verder en door een tweede aardschok zal je naar beneden vallen en in een ondergrondse gang terecht komen waar je belaagd wordt door een gigantische worm. Je moet hier een paar dingen doen, het liefst zonder geraakt

te worden door de worm. Hij komt op verschillende plaatsen door de muur, plaatsen waar jij moet zijn. Als je weer de controle hebt moet je als eerste een stukje naar voren lopen en rechts een inham in gaan.

Hier hangt een paneel dat je moet gebruiken, maar doe dat pas als de worm daar niet zit. Loop dan snel terug naar waar je vandaan kwam en dan verder richting beeldscherm. Links zie je een rode en een groene knop, rechts is weer een inham. Daar zit weer een paneel dat je moet gebruiken, maar net als eerder moet je daar pas in gaan als de worm er niet is. Nadat je ook dit paneel gebruikt hebt is het andere lampje ook groen geworden. Druk daar op de knop om de ladder naar beneden te laten zakken en klim via die ladder snel omhoog. Je komt meteen al uit in het gebied waar je moet zijn, bij de tram dus. Klim verderop over de stapel hout heen en ren naar de ingang van de tram. Stap in de tram en gebruik de Fuse en de Mixed Oil bij het openstaande luik meteen naast je. Er begint een filmpje waarin Carlos komt binnen zetten, hij geeft je een item. Na het gesprek heb je weer de controle over Jill. Ga verder de tram in en door de deur het volgende gedeelte in. Carlos gaat de tram activeren en deze begint te rijden. Ga weer het andere gedeelte van de trein in om te kijken wat er aan de hand is. Nemesis is er weer. Verspil geen tijd en ga meteen terug door de deur naar het voorste gedeelte van de tram. Je krijgt een filmpje te zien met een heldhaftige actie. Na een tijdje moet je weer een keuze maken. Kies voor Jump Out Of The Window om nog een filmpje te zien. Daarna heb je weer de controle over Jill die buiten de tram overeind krabbelt.

/ 3 \
 \ E / GETTING TO THE CLOCK TOWER /

De tram heeft een woonkamer geramd, dat merk je als je gewoon naar voren loopt. De hele muur ontbreekt en je kunt zo naar binnen. Als je te ver naar binnen loopt verschijnen de brandende zombies. Benader dus snel het scheef hangende schilderij. Het zal opzij vallen zodat jij de Clock T. Key kan pakken. Ga dan snel door de deur die je links in hetzelfde beeld ziet om te vluchten voor de zombies. Je komt uit in een veilige kamer met een kist en typemachine. Dump eventueel wat spullen hier en sla je spel op als je wilt. In de muur tegenover de deur waardoor je binnen kwam zit nog een deur, verlaat de kamer door die deur. Je zult de Clock T. Key moeten gebruiken. Ren naar voren de kamer in om Carlos te ontmoeten, hij zal je nog een item geven. Loop in deze kamer naar de hoek met alle boekenkasten. Op een klein kastje ligt daar de Art Picture Postcard. Verlaat deze ruimte dan door de bruine deur die een stukje terug in de muur zit. Er is hier een trap waarmee je naar boven kunt, maar die slaan we nu even over. Steek gewoon rechtdoor over en je komt bij een andere dubbele deur. Je ziet daar ook een lijk op de grond liggen, neem daar Shotgun Shells mee. De man heeft ook nog iets in zijn handen, de Operation Instruction. Als je dit hebt ga je door de dubbele deur waar je vlakbij staat. In de kamer waar je uit komt zitten kruipende beesten. Er is maar één andere deur in deze kamer en daar moet je natuurlijk doorheen. Je komt daar door meteen naar rechts te gaan en niet om de tafel heen te lopen. In de kamer waar je uit komt ren je recht naar voren en door de deur waar je uit komt. Dit is weer een veilige kamer met kist en typemachine. Achter in deze kamer raap je rechts de nieuwe Clock T. Key uit het rode kastje en daarna raap je de twee potjes Gun Powder B van de grond. Meer naar links staan nog twee potjes Gun Powder A. Dump ze allemaal in de kist en sla je spel op als je wilt.

Verlaat dan de kamer en steek recht over naar de andere kant. Negeer de zombies die door de ruiten heen komen, ga gewoon zo snel mogelijk door die deur. In de kamer met de kruipende beesten ga je ook snel naar links en door de deur voordat ze je iets kunnen doen. Je komt weer uit in de grote hal, gebruik de trap om een verdieping omhoog te gaan. Hier lopen een hoop spinnen rond dus loop gewoon snel naar de deur aan het eind van de route zodat ze je

niks kunnen doen. Druk op de schakelaar waar de rode kabel uit komt. Loop dan terug naar de deur waardoor je hier kwam en Nemesis zal verschijnen. Kies Use The Light en Jill zal Nemesis verblinden en naar beneden duwen. Gebruik nu de Clock T. Key bij de groene steen in het midden van dit balkon. Er komt een ladder naar beneden en je kunt de sleutel daarna weg doen. Klim via de ladder omhoog om in een veilige kamer te komen waar ook een hoop items liggen. Pak de twee potjes Gun Powder A uit de kast, daar ligt ook een glimmend item dat je moet hebben, het Silver Gear. Naast de plek waar je naar boven kwam staat ook een muziekdoo. Onderzoek het om de muziek te horen die je zelf moet na spelen. Er zijn zes posities, A tot en met F, waarbij je kunt kiezen voor Up of Down. Luister naar de toon die je hoort als je het pinnetje verplaatst. Is de toon zuiver, laat het pinnetje dan staan. Is de toon vals, kies dan voor de andere mogelijkheid. Als het pinnetje goed staat ga je door naar de volgende. Zo werk je A tot en met F af en bij F heb je de optie Play. Als je denkt dat alles goed staat kies je Play en als het inderdaad goed was gaat de muziekdoo open en kan je de Chronos Chain pakken. De oplossing van deze puzzel is willekeurig dus die kan ik je niet geven, maar deze is makkelijk zelf op te lossen. Je hebt als het goed is nog een Clock T. Key over, deze moet je combineren met de Chronos Chain om de Chronos Key te vormen. Dump eventueel wat spullen in de kist die helemaal achter in de kamer staat en sla je spel op als je wilt.

Klim via de ladder weer naar beneden en ga verder naar rechts om twee Red Herbs te vinden, ga daarna door de deur naast het kapotte hek waar Nemesis door naar beneden viel. Je komt weer bij de grote spinnen, ren dus snel terug naar de trap en ga naar beneden. Beneden aan gekomen ga je door de deur die je achter in beeld ziet. In de kamer waar je terecht komt zie je meteen onder in beeld een groene deur zitten, open deze met de Chronos Key. Die sleutel is daarna nutteloos en dus kan je hem weg doen, ga daarna door de deur. Er zitten weer spinnen in deze gang. Loop naar de eerste hoek, daar zie je een lijk helemaal ingebouwd zitten. Check zijn lichaam om Grenade Rounds te vinden. Ren dan verder door de gang terwijl je de andere spinnen ontwijkt en ga aan het einde door de deur. Check het lichaam dat naast je in de hoek ligt om het Mercenary's Pocketbook te vinden. Loop dan verder kamer in om drie standbeelden te zien. Ieder standbeeld heeft een item in z'n hand. Pak alle drie de items, de Chrystal Ball, de Obsidian Ball en de Amber Ball. In de zijkamer achter de beelden tref je nog een doosje Shotgun Shells aan op de tafel. Ga dan terug de echte kamer in en richt je aandacht op de schilderijen aan de muur. Dit is weer een puzzel, maar ik weet niet of de juiste oplossing altijd hetzelfde is. Ik zal dus even uitleggen hoe het werkt. Je hebt de drie Balls van de standbeelden en onder ieder schilderij is een bakje. Als je een Ball neer legt in een bakje gebeurt er iets met de klok van het middelste schilderij. De bedoeling is om die klok, net als de twee andere klokken, op twaalf uur te krijgen. Door de Balls in de juist bakjes te plaatsen kan je op twaalf uur uit komen. Als je een Ball in het linker bakje ligt zal de tijd achteruit gaan, bij de twee andere bakjes vooruit. Probeer maar eens uit wat er met de tijd gebeurt als je een Ball plaatst, dan weet je precies wat er gaat gebeuren en kan je zo uitrekenen waar de Balls geplaatst moeten worden.

Als het gelukt is de klok op twaalf uur te laten komen dan opent er iets en kan je de Gold Gear pakken. Combineer deze meteen met de Silver Gear om de Chronos Gear te vormen. Verlaat de kamer zoals je gekomen bent en ren door de gang met de spinnen om aan het einde door de deur te gaan. Ga dan meteen door de deur die je achter in beeld ziet om in de grote hal van het huis te komen. Daar ga je met de trap ophoog en langs alle spinnen en aan het einde door de deur. Buiten klim je via de ladder omhoog. Sla je spel hier op en haal een beter wapen dan je Hand Gun uit de kist, plus extra munitie natuurlijk. Ik koos voor de Magnum en dat is voor jou ook de beste keus. Neem ook helende items mee! Plaats als je er klaar voor bent de Chronos Gear in de machine rechts van de kist. De machine gaat werken en de klokken hoor je. Ga terug

naar de opening en klim via de ladder naar beneden. Buiten ga je door de deur rechts van het hekje waar Nemesis naar beneden was gevallen. Je krijgt een filmpje te zien waarin een helikopter je op komt halen, maar zo makkelijk kom je er natuurlijk niet van af. Nemesis haalt de helikopter neer en vergiftigd je, daarna moet je tegen hem vechten. Let dus goed op je gezondheid, want door het virus kan je niet zien hoeveel je nog hebt. Je merkt het vanzelf aan Jill. Rust de Magnum uit of het andere sterke wapen wat je hebt mee genomen en schiet er mee op Nemesis. Als hij z'n bazooka gaat gebruiken moet je niet in een rechte lijn van hem af lopen, anders zal hij je raken. Omdat je toch de Magnum of een ander sterk wapen hebt mee genomen kan je wat meer risico nemen. De bedoeling is juist om redelijk dicht bij Nemesis te blijven zodat hij alleen maar zelf vecht en niet z'n bazooka gebruikt. Je kunt dan van hem af rennen en nadat hij een slag gemist heeft los je een paar schoten. Je kunt zelfs aanvallen van Nemesis ontwijken zoals je ook zombies van je af kunt duwen. De Magnum kogels doen erg veel schade en na een tijdje gaat hij tegen de grond. Hij staat echter weer op, dus los nog meer schoten op hem totdat hij gewond weg gaat.

/_3_\n_____
\ F / SAVING JILL /

Jill zakt in elkaar om even later gered te worden door Carlos. Als Jill wakker wordt ben je in het huis en daarna heb je de controle over Carlos. Hij heeft andere items in de kist zitten, alleen een Knife en extra munitie voor z'n Assault Rifle. Hij heeft wel drie sprays in zo'n pakket, een ander soort pistool en natuurlijk de Ink Ribbons. Sla je spel hier op als je wilt. Verlaat dan deze kamer door de deur naast de typemachine en steek recht over in de kamer om aan de andere kant de deur door te gaan. Negeer de zombies die je onderweg tegen komt. In de kamer waar je terecht komt ga je links naar de andere deur en daar doorheen om in de grote hal uit te komen. Steek weer recht over en ga door de deur de hal weer uit. Rechts onder zie je de groene deur waar je doorheen moet. De spinnen in de gang er achter hebben plaats gemaakt voor van die kruipende beesten dus ren zo snel mogelijk door de gang en door de deur aan het einde. Loop naar de zijkamer achter de standbeelden en schuif de grote bel opzij zodat je door de deur kunt. Loop het steegje uit en je ziet een stel zombies op je af komen. Neem genoeg afstand van de rode ton en lok zo veel mogelijk zombies er langs. Schiet op de ton om ze uit te schakelen en schiet de overgebleven zombies overhoop. Volg de route van het beeldscherm af tot je bij een ziekenhuis komt, ga daar naar binnen. Op het moment dat je verder het ziekenhuis in loopt verschijnen twee nieuwe wezens. Als je weer de controle hebt duik je snel door de deur rechts een veilige kamer in. In de kast rechts van de kist staat een spray die je kunt pakken. Verder is hier niets te vinden, dus ga door de deur aan de andere kant van de kamer. Raap de Blue Herb op die naast je op het kastje staat en ga dan naar het lijk dat over de bank ligt. Daar naast ligt op de grond het Director's Diary. Check het linker kluisje achter in de kamer om H. Gun Bullets te vinden.

Verder naar rechts hangt een kaart scheef, dit is de handige Hospital Map. Op het bureau er vlak naast ligt een Tape Recorder die je moet pakken. In de kamer zit ook een lift met daar naast een rood knopje. Druk op het knopje om de microfoon aan te zetten en gebruik dan de Tape Recorder om de lift te activeren. Stap in, druk op het knopje en ga naar de 4F verdieping. Als de lift open gaat staan er meteen een hoop zombies voor de deur en er zullen er nog meer komen. Schiet ze allemaal overhoop en loop door de gang helemaal naar beneden om daar door de deur een kamer in te gaan. Hier ontmoet je Nicholai weer en hij vreet weer iets uit. Na een leuk filmpje is hij weer weg en kan je weer bewegen. Loop naar onderen en ga de zijkamer in, daar raap je de Sickroom Key en Photo D op. Verlaat de zijkamer en ook de andere kamer om weer in de gang te komen. Loop terug door de gang en duik de smalle gang naar rechts in. Hier zitten twee deuren, ga door de eerste een kamer binnen. Er liggen twee

zombies op de grond, ze staan op als je er voorbij loopt. Schiet ze neer en raap de twee Green Herbs op die in het hoekje staan. Onderzoek dan het lichaam van de dokter naast de deur en onthoud het nummer dat Carlos ziet. Dit nummer is weer willekeurig, maar in mijn geval was het vijf, drie, één. Er staat hier ook een verschuifbaar kastje in de kamer. Je hoeft er niets mee te doen, je moet alleen onthouden in welke hoek het kastje staat vergeleken met het bed. Verlaat de kamer en loop verder het gangetje in om door de tweede deur te gaan. Je gebruikt de Sickroom Key om deze deur te openen, je kunt die sleutel daarna weg doen. In deze kamer staat ook weer een verschuifbaar kastje. Dit kastje moet je zo neer zetten dat deze kamer het spiegelbeeld is van de vorige. Schuif het kastje dus in één van de hoeken, Carlos krijgt een stroomstootje als het de foute hoek is. Een schilderij valt van de muur als het de goede is. Voer de code die je net kreeg in bij de kluis die nu te zien is en neem de Vaccine Base mee.

Verlaat de kamer en ook de smalle gang om terug te gaan naar de lift. Gebruik de lift om naar de B3 verdieping te gaan. Het enige wat je hier moet doen is door de gang rennen en aan het einde weer door de deur gaan. Je kunt de Hunters in deze kamer uitschakelen, maar je kunt ook snel door de deur aan de andere kant van de kamer gaan. In de ruimte waar je terecht komt loop je iets naar onderen om bij de kast die je dan ziet de Medium Base te pakken. Loop dan iets verder door om de Medical Instruction Manual te pakken van een bureau. Loop dan verder naar de blauwe lamp en haal daar de schakelaar over. Plaats dan de Medium Base in de machine meteen links van je en bedien de machine. Je moet nu de verschillende klepjes open maken of dicht laten zodat de twee meters gelijk uit komen. Je kunt dit makkelijk zelf doen, maar nu volgt de oplossing. Open de klepjes van I, III en A, de rest laat je dicht. Nu kan je het Vaccine Medium pakken en meteen combineren met de Vaccine Base om het echte Vaccine te vormen. De beesten zullen je aanvallen als je richting deur gaat, dus verlaat daarna zo snel mogelijk de kamer. Ga door de andere deur in de kamer waar je uit komt. In de gang waar je dan komt kunnen nu beesten zitten, dus pas op en ren snel naar de andere kant om daar de lift te openen en in te stappen om naar de 1F verdieping te gaan. Als er daar als je beneden komt ook Hunters zitten dan kan je die van uit de lift makkelijk uitschakelen. Ga dan door de deur rechts in dezelfde muur als de lift de veilige kamer in. Dump spullen, sla je spel op, doe wat je wilt maar ga als je er klaar mee bent door de deur aan de andere kant. Carlos ziet een tijdbom en er begint een timer te lopen. Ren dus zo snel mogelijk door de voordeur het ziekenhuis uit! Na het filmpje sta je in de steeg waar je moet zijn, ga dus gewoon door de deur naar binnen.

Ontwijk alle vijanden, ga de zijkamer uit en langs de schilderijen door de deur. In de gang zitten ook weer vijanden, dus ren snel naar de andere kant om daar weer uit de gang te gaan. Ga dan door de deur die je meteen achter in de muur ziet zitten. Je komt uit in de grote hal, steek daar over naar de andere kant terwijl Nemesis door het dak komt zetten in zijn nieuwe vorm. Negeer hem en ga gewoon door de dubbele deur aan de overkant. Daarna ga je een stukje naar rechts en weer door een deur de kamer uit. In de ruimte waar je terecht komt verschijnt Nemesis weer, negeer hem en ga door de deur aan de overkant terug naar Jill. Ren naar haar toe en spreek haar aan om het tegengif toe te dienen. Daarna heb je weer de controle over Jill. Neem een kijkje in de kist en stop je Magnum voorlopig weg, of dat andere wapen waarmee je Nemesis verslagen hebt. Neem in ieder geval ook je Lockpick mee! Sla je spel op als je wilt en verlaat daarna de kamer. Steek gewoon rechtdoor over en Nemesis komt door de deur waar je moet zijn tevoorschijn. Ren om hem heen, door het gat waar nu de deur uit is en ga naar links door de dubbele deur terug de grote hal in. Steek rechtdoor over en ga door de deur de kamer in. Doe het wel snel want Nemesis komt natuurlijk achter je aan. Ga dan door de groene deur rechts onder in beeld. De vijanden in deze gang zijn weg, maar Nemesis komt achter je aan als je verder de gang in loopt. Ga dus zo snel mogelijk door de deur aan

het einde. In de kamer met de beelden ga je naar de zijkamer en daar door de deur naar buiten. Je zult zien dat je niet meer naar het ziekenhuis kunt. Dat is ook niet nodig, gebruik je Lockpick om de deur te openen die je rechts ziet als je het steegje uit komt en ga daar door naar binnen. In deze veilige kamer pak je twee pakjes Grenade Rounds, één uit een kluisje en één van de tafel. Pak daarna de Park Key van de muur die zo leuk hangt te glimmen. Dump wat items in de kist, je Lockpick kan er ook bij. Neem ook een sterker wapen mee, de Shotgun bijvoorbeeld. Verlaat de kamer, loop richting beeldscherm naar onderen en de trap op en gebruik de Park Key om toegang tot het park te krijgen. De sleutel kan je na gebruik weg doen.

/_3_ \
 \ G / THE PARK /

Hier zullen vijanden zitten, maar je hoeft ze niet uit te schakelen. Loop naar links en langs het water. Verderop zie je een trap naar beneden lopen. Je kunt altijd je kaart gebruiken om te kijken waar die doorgang is, maar in dit geval staat deze niet op je kaart als een doorgang. Maar ik kan je wel vertellen dat deze trap precies tegenover de andere doorgang zit die wel op de kaart staat. Als je de trap af bent volg je de steiger naar de volgende deur om daar doorheen te gaan en ontwijk de vijanden die onderweg verschijnen. In het volgende gedeelte zitten weer een aantal Hunters, schakel ze uit met je Shotgun. Er zullen er twee op je af komen als je hier blijft staan. Loop dan verder naar de eerste hoek van het pad, druk R2 en schiet. Je schakelt zo een derde Hunter uit omdat je een ton geraakt hebt. Loop naar het einde van het pad en onderzoek het lijk om een nieuwe Park Key te vinden en een document. Ren dan terug langs het pad en ga aan het einde door de het hek. Volg de steiger terug naar de trap en ga omhoog naar het centrale gedeelte van het park. Steek rechtdoor over naar de andere kant en ga door het hek. Als je recht naar voren loopt tref je een hoop Herbs aan die je mee kunt nemen. Loop dan even terug naar waar je binnen kwam en ga dan links om aan de andere kant van het water uit te komen. Open de klep bij het groene knopje om weer aan een puzzel te beginnen. Het is de bedoeling dat de witte en zwarte tandwielen van plaats verwisselen. Dus de zwarte moeten één plaats schuin omhoog en rechts. De witte moeten een plaats schuin omlaag en links. Je hebt alleen maar zes stappen om het voor elkaar te krijgen. Als het je lukt zal het water in de bak naast je naar beneden zakken. Spring in de bak en volg de weg naar een gat met een trap, klim daar naar beneden. Ren door het water naar het einde en klim daar rechts het water uit. Pas wel op voor die irritante wormen. Verderop zit een rode ladder, gebruik die om omhoog te klimmen. Loop eerst een stuk naar voren en ga bij de kruising links. Er zal een zombie uit de grond omhoog komen, negeer hem. Bij de splitsing waar je daarna uit komt ga je rechts het beeld uit en loop door tot je bij twee Red Herbs komt. Achter je zullen dan twee zombies omhoog komen.

Als je de Red Herbs hebt schakel je ze uit en loop je terug. Blijf op het kerkhof en ga nu juist naar links en volg dan het pad richting beeldscherm. Onderweg verschijnen twee zombies, loop ze gewoon voorbij en ga de hoek om zodat je aan het einde de Park Key kan gebruiken om de deur te openen. Gooi de sleutel na gebruik weg en ga het huisje binnen. Combineer Herbs om ruimte te maken en raap de twee potjes Gun Powder A en twee potjes Gun Powder B op. Combineer deze ook met elkaar om ruimte te maken. In de kast links zie je een lange staaf staan, neem deze Iron Pipe mee. Ga dan door de andere houten deur in deze ruimte om uit te komen in een veilige kamer met kist en typemachine. Dump alles wat je niet nodig hebt, raap de spray op die je naast de kist ziet liggen en sla je spel op als je wilt. Neem in ieder geval de Iron Pipe en de Lighter mee. Verlaat dan de kamer en loop naar de openhaard. Steek het hout aan met je Lighter en gooi die daarna weg. Je ziet een lichtstraal naar binnen komen, gebruik de Iron Pipe om het gat wat groter te maken. De Iron Pipe is daarna ook weg en jij kruipt door het gat dat je net gemaakt hebt een andere

ruimte in. Op de tafel in de kamer waar je uit komt ligt het Supervisor's Report en aan de andere kant nog een nieuwe Park Key. Aan het bord hangt dan nog een fax en in de kast tref je nog een pakje Grenade Rounds aan. Probeer daarna weer terug te gaan door het gat in de muur en je zult een berichtje horen. Pas daarna kan je echt terug gaan door het gat. Je krijgt een gesprek te zien met Nicholai die weer eens verschijnt. Na het gesprek ga je door de deur achter in de kamer om in de veilige kamer je game op te slaan en de Grenade Launcher te pakken. Vul dit wapen met het soort granaten waar je het meest van hebt en neem dan nog een ander soort mee als extra munitie. Helende items komen ook van pas. Als je er klaar voor bent verlaat je de kleine kamer en ga je door een andere deur weer naar buiten het kerkhof op.

Loop een stukje vooruit en er volgt een aardschok, loop nog een stukje verder en je krijgt een filmpje te zien. Dat monster dat je ziet moet je tegen gaan vechten, na het filmpje heb je weer de controle over Jill. Rust de Grenade Launcher uit en maak je klaar voor een gevecht. Het zal niet heel moeilijk worden, maar het gaat wel een hoop munitie kosten. Blijf nooit staan waar de grond beweegt, daar zal de worm naar boven komen. Als de worm boven is kan je in de meeste gevallen gewoon stil blijven staan en schieten, de worm zal namelijk meestal weer de grond in gaan na één raak schot van jou. In sommige gevallen blijft hij echter boven de grond en moet je afstand nemen om daarna op hem te schieten tot hij wel weer de grond in gaat. Na een tijdje vallen er een stel lantaarnpalen om en gebeurt er iets met de stroom. Daarna moet je nog maar een paar keer raak schieten en de worm zal verschrompelen. Er valt een hek ergens op de grond zodat er een pad voor je wordt vrij gemaakt. Loop daar dan ook naar toe, het is bij één van de twee uiteindes in dit gebied waar je tegen de worm vocht. Jill gaat door het gat en klimt via een ladder naar beneden, daar zitten weer vijanden. Ontwijk ze en loop richting scherm, spring verderop in het water en volg dit terug naar de ladder die aan het begin van deze gang zit. Klim via de ladder omhoog, loop even om in de lege waterbak en klim er aan de andere kant uit. Loop terug naar het hekje waardoor je dit gebied bereikt hebt en ga daar door terug naar het centrale gedeelte van het park. Steek over naar de andere kant en ga daar via de trap naar beneden. Volg de steiger en ga aan het einde door het hekje. Het gebied waar je terecht komt volg je deze keer helemaal naar het einde, voorbij het eerste dode lichaam dus. Je komt uit bij een hek met daar naast nog een dood lichaam. Onderzoek het lichaam om Magnum Bullets te vinden en gebruik dan de Park Key om het slot van het hek te halen. Die sleutel heb je daarna niet meer nodig en dus kan je hem weg doen. Ga door het hek verder en loop de trap op die je er achter aantreft. Probeer over de brug te lopen. Je wordt daarbij gehinderd door Nemesis die weer eens besloot op te dagen. Je moet weer een keuze maken. Push Him Off is de beste, dus selecteer deze optie snel en Jill zal hem van de brug af duwen en zelf de fabriek aan de overkant binnen vluchten.

/ 3 \
 \ H / THE FACTORY /

In de gang waar je nu staat zitten enkele deuren, maar je moet degene hebben die helemaal aan het einde zit waar je niet verder kunt. Als je naar binnen gaat kom je Carlos tegen. Hij vertelt je iets en is daarna weer weg. Dit is toevallig ook weer een veilige kamer met een hoop items. Op de tafel in het midden tref je weer een hoop potjes Gun Powder aan, zowel A als B. In de kast naast de potjes Gun Powder ligt de Facility Key die je moet hebben. Als laatste tref je dan naast de typemachine nog het Manager's Diary aan. Dump spullen in de kist en schakel over op een minder sterk wapen als de Grenade Launcher, zoals de Shotgun. Sla je spel op als je wilt. Je ziet dan in deze kamer ook een deur met een rode lamp er boven, ga daar doorheen om in een kamer te komen met stoom of gas dat ontsnapt. Loop een beeldje naar onderen en raap de twee Blue Herbs op. In datzelfde scherm zie je naast de stoomstraal een rood lampje knipperen. Haal hier een schakelaar over en de stoomstraal

voor je zal verdwijnen en achter je weer verschijnen. Je kunt nu verder lopen en bij de volgende stoomstraal weer een schakelaar over halen. Er zitten daar zelfs twee, dus haal ze allebei over. Eerst de linker, dan de rechter. Loop terug naar de eerste schakelaar die je gebruikte en haal deze nog een keer over. Loop dan naar het scherm waar je de deur en de lift goed ziet, daar kan je ook nog naar rechts om twee andere schakelaars te zien. Haal daar eerst de meest rechter over en dan de linker. Ren dan terug naar de aller eerste schakelaar die je overhaalde en haal die weer over. Loop verder en haal weer beide schakelaars over, eerst de linker en dan de rechter. Je kunt nu bij de computer om de stroom weer in te schakelen. Verlaat deze kamer door de deur naast de lift. Vergeet niet de stoom eerst uit te zetten als je er niet langs kunt!

Verlaat ook de veilige kamer en ga dus terug de gang in. Pas op voor de kruipende beesten en loop een stukje terug door de gang. Open de eerste deur die je ziet met de Facility Key en ga naar binnen. Meteen naast je hangt de Dead Factory Map die wel handig is. Op de computers in het midden ligt een glimmend item, de System Disk, dat je moet mee nemen. In een hoek tref je ook nog drie Green Herbs aan. Volg dan het pad langs het hek tot je bij een andere deur komt, als het bordje Elevator er boven hangt dan is het de goede. Stap in en druk op het knopje. Als je er weer uit komt schiet je de vijanden die hier zijn zo snel mogelijk overhoop. Loop om het reservoir heen naar een computer, maar dus nog niet de trap af! Bij de computer pak je twee doosjes Shotgun Shells op. Daal dan af via de trap en gebruik de ton om eventuele andere vijanden nog uit te schakelen. Daarna ga je door de deur met de groene lamp er boven. Spring in het water, schiet de vijanden overhoop en loop een stuk naar onderen om verderop weer uit het water te klimmen en door een deur te gaan. Dit is een veilige kamer. Bij de drie blauwe lampjes pak je een Water Sample, er vlak bij ligt de Security Manual. Dump wat spullen in de kist en sla je spel op als je wilt. Verlaat de kamer door de andere deur, waarna je met de trap naar beneden gaat. Achter in de kamer raap je een spray op. Bij het apparaat links van de rode knop plaats je het Water Sample. Kies er dan voor de machine te gebruiken om een puzzel te starten. Het is een lastige puzzel en weer willekeurig. Ik kan je dus niet vertellen wat de oplossing is, maar ik kan wel uitleggen hoe de puzzel werkt. De bovenste combinatie die je ziet is de combinatie die je na moet maken. Door de balkjes A, B en C heen en weer te schuiven kan je de juiste combinatie vormen. Experimenteer wat het resultaat is en hoe de machine werkt. Na een tijdje weet je hoe je de combinatie kunt vormen, dan is het alleen nog maar een kwestie van alles op de goede plaats zetten. Als de puzzel gelukt is gaat er ergens een deur open.

Plaats de Facility Key bij de machine die je rechts ziet, die met die blauwe buizen. Neem de sleutel daarna weer mee en ga terug de trap op en de veilige kamer in. Sla hier je spel op en neem een sterk wapen mee. Ik heb bijna helemaal geen Gun Powders omgezet in munitie, dus ik combineerde alles met elkaar om zoveel mogelijk potjes Gun Powder C te vormen. Op dit punt combineerde ik dus steeds drie potjes Gun Powder C met elkaar en daarna met de Reloading Tool om lekker veel Magnum Bullets te maken. Dat is ook de beste keus, want de Magnum is gewoon het sterkste wapen. Vergeet niet de System Disk mee te nemen en zo veel mogelijk helende items! Ga door de andere deur. Spring in het water, loop naar het andere eind van de tunnel en klim er daar weer uit. Ga door de deur, de trap op en voorbij het reservoir met de lift weer omhoog. Pas op voor eventuele vijanden. Vergeet niet op het knopje te drukken om de lift omhoog te laten gaan. Als je uit stapt loop je verder naar rechts, voorbij de Blue Herbs en door de deur met het groene lampje er naast. Ren naar voren en je gaat in gesprek met Nicholai. Plotseling wordt hij door iets of iemand gegrepen en sterft. Je hebt weer de controle over Jill. Check de plek waar Nicholai gegrepen werd en plaats dan bij de knipperende rode lamp de System Disk. Jill gaat een kamer binnen waar Nemesis weer verschijnt. Er begint ook een timer te lopen. Eerst doet ze een leuke actie waarmee ze

Nemesis een flinke streek levert. Je weet nu dus hoe je Nemesis kunt verslaan. Als hij langs één van de pijpen loopt schiet je er op om een vloeistof op hem te spuiten. Maar goed, jij hebt je Magnum dus ondertussen schiet je ook gewoon op hem. Houd je gezondheid in de gaten, het gaat sneller dan je denkt. Blijf vooral ook op Nemesis schieten als hij gebukt op de grond zit. Herladen kan je het beste via het menu doen, anders duurt het te lang.

Als je Nemesis verslagen hebt verliest hij z'n hoofd. Er glijdt ook een kaart uit de borstzak van een lijk. Raap die kaart op, de Card Key, en gebruik hem op de kaartlezer naast de grote deur met de rode lamp er boven. Ga dan door de deur. Als je binnen de tijd bent heb je het gehaald. Niet dat de game afgelopen is, maar je kunt in ieder geval verder. Ren terug door de gang en door de deur met de groene lamp er boven. Volg de route voorbij de lift en door de deur verderop. Schiet alleen vijanden neer die in de weg staan. In de hoofdgang van de fabriek loop je naar beneden en daar door de deur een veilige kamer in. Zorg dat je de Facility Key bij je hebt en houd ook de Card Key bij je. Ga door de andere deur de kamer in met de stoombuizen en gebruik de Card Key bij de lift die je meteen ziet. Stap op de lift en ga omlaag. Raap de twee pakjes Grenade Rounds op die je ziet liggen en ren dan verder van de lift af. Gebruik de Facility Key op de kaartlezer van de kluis en open die dan om een Rocket Launcher te vinden en mee te nemen. Ga terug naar de lift en daar mee terug omhoog. Verlaat de kamer door de deur links en sla je spel op in de veilige kamer. Herlaad wapens, zorg dat je helende items hebt en houd de Card Key bij je. Verlaat deze kamer door de andere deur om uit te komen in de hoofdgang van de fabriek. Ren door de gang tot je bij een rolluik komt met een kaartlezer er naast. Gebruik de Card Key daar, je kan hem daarna weg doen. Schakel alle vijanden achter het rolluik uit en raap de twee Green Herbs op voordat je door de deur aan het einde achter het rolluik gaat. Jill krijgt een bericht van Carlos. Na het gesprek raapt Jill vanzelf het apparaat op waar Carlos het over had. Probeer de ladder te gebruiken en je zult een stem horen. Daarna gaat het luik open en kan je echt de ladder gebruiken. Links van de ladder hangt een document aan de muur, de Incinerator Manual. Er staat hier nog een kist voor als je nog items wilt pakken. Schiet dan de zombie neer die verderop ziet staan en loop verder. Ga door de deur met de groene lamp er boven.

Je zou eventueel nog twee pakjes Shotgun Shells kunnen pakken voordat je door die deur gaat, maar daar heb je eigenlijk niets aan. Aan de andere kant volg je het pad tot je door de volgende deur bent gegaan. Onderweg voel je een aardschok, als je binnen bent nog één. Volg hier de route naar boven en je ziet een computer links van de pijp met een drie er op. Activeer de computer en je krijgt te horen dat er niet genoeg stroom is. Ga dan terug naar waar je binnen kwam om de pijp op het kastje te vinden waar nummer één op staat. Schuif het stroomblok in het kastje om meer stroom toe te voegen. Nemesis komt weer tevoorschijn, of wat er van hem over is. Hij muteert in een gigantisch monster. Gelukkig heb jij ook een gigantisch wapen om hem mee te lijf te gaan. Rust de Rocket Launcher uit en neem afstand van het monster. Schiet een paar raketten op hem af en neem weer afstand. Als het monster op de verhoging in het midden gaat zitten moet je gewoon rond rennen om niet geraakt te worden en wachten tot hij weer naar beneden komt. Als je raketten op zijn schakel je over op de Magnum. Als je genoeg schade hebt gedaan zal het monster langzaam terug kruipen naar waar hij tevoorschijn kwam. Kom dan niet in de buurt, hij kan je nog steeds raken. In plaats daarvan zoek je de nummers twee en drie weer op om de stroomblokken daar ook naar binnen te schuiven. Blijf staan waar je staat en na een tijdje zal je een aftelling horen. Het kanon schiet eerst een stuk van de verhoging weg, zodat het een perfect uitzicht heeft op Nemesis. Wacht dan nog een keer tot het kanon geladen is. Na de aftelling zal Nemesis helemaal kapot geschoten worden. Er gaat een deur open naast het kanon. Probeer er doorheen te gaan en Nemesis zal wonder boven wonder achter je aan komen. Je krijgt weer een keuze. Kies voor Exterminate The Monster en

Jill rekent af met Nemesis. Ga dan wel door de deur met de rode lamp er boven. Stap in de lift en ga er mee naar boven. Loop een stukje naar voren en Jill zal samen met Carlos in een helikopter stappen en de stad verlaten.

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

/ 4 \
\ / S L O T W O O R D /

Ik had de game enkele jaren terug al uitgespeeld. Ik weet nog dat ik me toen helemaal gek schrok van ineens opduikende kraaien of die irritante Nemesis die ineens weer verscheen. Deze keer viel het erg mee en de game was nog steeds leuk om te spelen. Het einde is trouwens nu nog steeds om kippenvel van te krijgen.

/ 4 \
\ / C R E D I T S /

[CAPCOM]

Hoewel de serie steeds minder origineel blijft weten ze toch maar iedere keer goede Resident Evil games te maken.

[GAMEFAQS]

Voor het plaatsen van dit document.

[NEOSEEKER]

Voor het plaatsen van dit document.

[SUPERCHEATS]

Voor het plaatsen van dit document.