

Resident Evil FAQ/Walkthrough (Italian)

by Spanettone

Updated on Mar 8, 2010

GUIDA A RESIDENT EVIL versione 1.0

gioco : RESIDENT EVIL
sistema : Play Station
tipo : Survival Horror
prodotto: CAPCOM

31/01/2010 ---> inizio stesura del documento
18/02/2010 ---> fine stesura del documento

123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789

```
-----  
|PDPWriter |  
|Copyright 2010 Spanettone Inc |  
| |  
| http://spanettone.altervista.org |  
| |  
|ALL RIGHTS RESERVED |  
-----
```

Contenuto del documento GUIDA A RESIDENT EVIL

```
===== 1) IL GIOCO. . . . . [@1IG]  
===== 2) LA STORIA . . . . . [@2ST]  
===== 3) PERSONAGGI . . . . . [@3PG]  
===== 4) CONFIGURAZIONE. . . . . [@4CF]  
===== 5) NOZIONI DI BASE
```

```
Azioni . . . . . [@5AZ]  
Cure & Salvataggi. . . . . [@5CS]  
L'Inventario . . . . . [@5IN]  
Il Baule. . . . . [@5BL]  
Differenze tra Jill e Chris . . . . . [@5DF]  
Nozioni varie . . . . . [@5NV]
```

```
===== 6) ARMI . . . . . [@6AR]  
===== 7) SOLUZIONE
```

Jill Valentine

```
1) Prologo. . . . . [@7JS1]  
2) Ricerche separate . . . . . [@7JS2]  
3) I quattro simboli . . . . . [@7JS3]  
4) Oltre la Mansion. . . . . [@7JS4]  
5) Cacciatori e preda . . . . . [@7JS5]  
6) Complotti sotterranei . . . . . [@7JS6]  
7) Il Tiranno. . . . . [@7JS7]
```

Chris Redfield

```
1) Prologo. . . . . [@7CS1]  
2) Il soldato e la recluta . . . . . [@7CS2]  
3) La legge del più forte. . . . . [@7CS3]  
4) La pianta senziente. . . . . [@7CS4]  
5) La caccia continua . . . . . [@7CS5]  
6) L'ultimo superstite. . . . . [@7CS6]  
7) L'arma definitiva . . . . . [@7CS7]
```


|\\
|3) PERSONAGGI:|
|\\

[@3PG]

SQUADRA ALPHA

/ ----- \
- CHRIS REDFIELD -
\ ----- /

"Dopo essere stato cacciato dall'aviazione militare, Chris divenne uno sbandato sino a quando non incontrò Barry Burton. Barry lo reclutò per la neonata S.T.A.R.S. Ora Chris è stato riassegnato alla squadra Alpha presso il quartier generale di Raccoon City."

/ ----- \
- JILL VALENTINE -
\ ----- /

"Soldato intelligente che in passato ha salvato dal pericolo molti membri della S.T.A.R.S, Jill è stata riassegnata alla squadra Alpha a Raccoon City proprio come Chris. È molto brava nell'armeggiare speciali attrezzi meccanici come i grimaldelli."

/ ----- \
- BARRY BURTON -
\ ----- /

"Barry è un vecchio amico e collega di Chris Redfield. Ex membro della Swat, Barry ha il compito di gestire e rifornire di armi e munizioni di tutti i membri della S.T.A.R.S. Possiede più di 16 anni di esperienza nel campo e ha condotto molte missioni con successo."

/ ----- \
- ALBERT WESKER -
\ ----- /

"Wesker ha scalato rapidamente le gerarchie della S.T.A.R.S sino a diventare il comandante sul campo della squadra Alpha. Considerato da molti come un tizio figo per la sua capigliatura ad effetto e per gli occhiali da sole che indossa sempre, Wesker fu reclutato da un cacciatore per il suo grande intuito e col tempo fondò l'unità S.T.A.R.S. di Raccoon City."

/ ----- \
- JOSEPH FROST -
\ ----- /

"Ex membro della squadra Bravo della S.T.A.R.S, tutt'ora di stanza a Raccoon City, Joseph è stato recentemente promosso come responsabile dei veicoli della squadra Alpha. È uno dei soldati più giovani del gruppo."

/ ----- \
- BRAD VICKERS -
\ ----- /

"Brad è un esperto di computer ed un eccellente raccoglitore di informazioni. Sfortunatamente, la sua paura di morire e la mancanza di passione nel suo gli

- la configurazione dei tasti
- il tipo di audio da utilizzare [Stereo oppure Mono]

Per i tasti i vari comandi sono:

(in gioco)

Forward -----: Avanzare; Spingere gli oggetti mobili
 Left Turn ----: Girare in senso antiorario
 Right Turn ---: Girare in senso orario
 Back -----: Indietreggiare
 Dash -----: Correre
 Get Ready ----: Impugnare l'arma
 Action -----: Attaccare; Aprire porte; Usare oggetti; Esaminare il luogo
 Upper Attack -: Mirare verso l'alto
 Lower Attack -: Mirare verso il basso

(nell'Inventario)

Select -----: Selezionare e Confermare
 Cancel -----: Annullare le scelte
 Item Right Turn -: Ruotare in senso orario l'oggetto selezionato
 Item Left Turn --: Ruotare in senso antiorario l'oggetto selezionato
 Expand Item ----: Ingrandire l'oggetto selezionato
 Shrink Item ----: Rimpicciolire l'oggetto selezionato

Sono presenti tre tipi di configurazione preimpostati

	tipo A	tipo B	tipo C
Forward	Su	Su	Quadrato
Left Turn	Sinistra	Sinistra	Sinistra
Right Turn	Destra	Destra	Destra
Back	Giù	Giù	Triangolo
Dash	Quadrato	X	X
Get Ready	R1	R1	R1
Action	X	Quadrato	Cerchio
Upper Attack	Su + X	Su + Quad.	Su + Cerchio
Lower Attack	Giù + X	Giù + Quad.	Su + Cerchio
Select	X	Quadrato	Cerchio
Cancel	Triangolo	X	X
Item Right Turn	R1	R1	R1
Item Left Turn	L1	L1	L1
Expand Item	R2	R2	R2
Shrink Item	L2	L2	L2

Selezionando EDIT, nella parte alta dello schermo, è possibile personalizzare manualmente ogni pulsante, assegnandogli la funzione che si preferisce:

- evidenziare con il cursore il tasto da configurare
- premere X per visualizzare l'elenco dei comandi
- selezionare il comando da assegnare
- premere X per confermare

Lo stesso comando non può essere assegnato a due tasti diversi;

"No Use" significa "nessun comando"

=== SPINGERE MOBILI ===

Nel gioco sono presenti alcuni oggetti mobili come casse, gradini o statue che si devono spostare per poter proseguire o raccogliere Oggetti Chiave. Per farlo bisogna arrivarci a contatto e spingerli nella direzione desiderata. È possibile spostare i mobili solo nelle quattro direzioni ortogonali (Su, Giù, Destra, Sinistra), inoltre il personaggio può solo spingere un oggetto e non tirarlo. Ciò vuol dire che se si posiziona un mobile in un angolo, non sarà più possibile muoverlo da là. Il personaggio possiede la forza per spostare solo un mobile alla volta, quindi se uno ostruisce quello che si sta spostando, il primo non potrà essere spostato lungo quella direzione. Se si sbaglia a posizionare un mobile, uscendo dalla stanza e rientrandoci si ritroveranno i mobili nella posizione originale.

```
/-----\  
| CURE & SALVATAGGI | [5CS]  
\-----/
```

L'energia del personaggio è indicata nella schermata dell'Inventario dal grafico dell'elettrocardiogramma (ECG) posto nella parte bassa dello schermo. I vari gradi sono indicati dalla scritta e dal colore del grafico:

"Fine" (verde) -----: energia al massimo
"Fine" (giallo) -----: abbastanza energia
"Caution" (arancione) -: poca energia
"Danger" (rosso) -----: pericolo di morte
"Poison" -----: avvelenamento

Subendo determinati attacchi il personaggio andrà in status Poison. In questo caso l'energia diminuirà con il passare del tempo, causando anche la morte del personaggio, se l'avvelenamento non viene curato. Per ripristinare l'energia bisogna utilizzare i vari Oggetti Curativi che si troveranno lungo il gioco. Tali oggetti sono:

First Aid Spray -> Riporta l'energia al massimo
Green Herb -----> Ripristina un po' di energia
Red Herb -----> Combinata, amplifica l'efficacia delle altre Herb
Blue Herb -----> Cura lo status Poison
Serum -----> Cura lo status Poison

La Red Herb, da sola, non ha alcun effetto. La sua funzione è quella di amplificare l'efficacia delle altre Herb combinandosi con esse. Dall'Inventario è possibile combinare queste erbe curative, ottenendo così nuove medicine chiamate "Mixed Herb":

- a. Green + Blue
Ripristina un po' di energia e cura lo status Poison
- b. Green + Green
Ripristina il doppio dell'energia rispetto ad una singola Green Herb
- c. Green + Green + Blue
Ripristina il doppio dell'energia rispetto ad una singola Green Herb, inoltre cura lo status Poison
- d. Green + Green + Green
Ripporta l'energia al massimo
- e. Green + Red
Ripporta l'energia al massimo
- f. Green + Red + Blue

Riporta l'energia al massimo e cura lo status Poison

Per salvare l'avventura bisogna possedere un oggetto chiamato "Ink Ribbon". Recandosi ad una delle Macchine da scrivere presenti nel gioco sarà possibile salvare la partita al costo di un Ink Ribbon. È possibile salvare sino a cinque avventure diverse sulla stessa Memory Card. Il gioco legge, salva e carica solo sulla Memory Card 1.

Le varie Macchine da scrivere si trovano in:

Mansion 1st Floor: Ala Ovest ----	Hall	A1
Mansion 1st Floor: Ala Ovest ----	Rifugio	A7
Mansion 1st Floor: Ala Est -----	Rifugio	B15
Courtyard Basement -----	Rifugio	G5
Courtyard Basement -----	Sottterraneo d'ingresso	G7
Guardhouse Dormitory: Interni ---	Rifugio	H2
Umbrella Laboratory: Basement 3 -	Rifugio	N11

PER MAGGIORI INFORMAZIONI SU DOVE TROVARE TUTTI I VARI OGGETTI CURATIVI E GLI INK RIBBON VEDERE LA "SEZIONE 8 - OGGETTI CURATIVI"

```
/-----\  
| L'INVENTARIO | [5IN]  
\-----/
```

Durante il gioco, premendo START apparirà la schermata dell'Inventario (esempio Jill)

```
-----  
| MAP | FILE  
|-----  
| RADIO | EXIT  
|-----  
| (Beretta) | (Clip)  
| 14 | 56  
|-----  
| (Shotgun) |  
| 7 |  
|-----  
|-----  
Ritratto | E /\ | |  
di | C ___/ \/\___ | | (Beretta)  
Jill | G Fine | | 14  
|-----
```

Nella parte bassa dello schermo sono presenti:

- .il ritratto del personaggio che si sta utilizzando
- .la quantità di energia rimanente
- .l'arma equipaggiata attualmente, con il numero di colpi a disposizione

Nella parte alta dello schermo, sulla destra, sono presenti quattro voci:

- .MAP ---: permette di visualizzare la mappa delle aree già esplorate
I trattini gialli indicano la posizione delle varie porte
La zona rossa indica quella in cui ci si trova attualmente
Le zone verdi indicano quelle già esplorate
Le zone trasparenti indicano quelle ancora da esplorare
(solo se si è già raccolta la mappa di quella zona)

- .FILE --: permette di rileggere i vari documenti (File) che sono stati raccolti durante l'avventura
- .RADIO -: in determinati momenti, permette di ascoltare un messaggio di Brad
Questa voce sarà attiva solo dopo che si otterrà la Radio
- .EXIT --: uscire dalla schermata dell'Inventario

Nella parte destra dello schermo sono presenti i vari oggetti che il personaggio possiede attualmente. Nel caso di armi e munizioni viene indicato anche il numero di colpi contenuti. Il numero massimo di oggetti che si possono portare con sé è fisso ed è di 8 per Jill e 6 per Chris (e Rebecca).
Tranne i Files, che vengono archiviati in una voce a parte, la Radio, che possiede una propria voce nella schermata, e il Lockpick per Jill, che viene considerato sempre in possesso una volta ottenuto, ogni oggetto occupa un posto nell'Inventario. Quando l'Inventario è pieno non si possono raccogliere più oggetti.

Evidenziando con il cursore un oggetto dall'Inventario, apparirà nella parte bassa dello schermo il suo nome. Selezionandolo appariranno alcune voci:

- .EQUIP -: permette di equipaggiare l'arma selezionata
Scegliendo questa voce sull'arma attualmente equipaggiata, questa verrà rimossa e il personaggio rimarrà disarmato. Facendolo su un'altra arma in possesso, quest'ultima diverrà la nuova arma equipaggiata mentre la precedente verrà automaticamente rimossa.
- .USE ---: permette di utilizzare subito l'oggetto selezionato
Questa voce serve principalmente per usare gli oggetti curativi oppure per posizionare al loro posto gli Oggetti Chiave
- .CHECK -: permette di visualizzare nel grande riquadro l'oggetto selezionato
È possibile analizzare l'oggetto facendolo ruotare, ingrandendolo oppure rimpicciolendolo, tramite i pulsanti. Premendo il tasto di selezione apparirà nella parte bassa dello schermo una breve descrizione dell'oggetto
- .COMBN -: permette di combinare due oggetti per ottenerne uno nuovo
Questa voce serve principalmente per unire tra di loro due erbe curative oppure due munizioni dello stesso tipo, oppure per ricaricare rapidamente un'arma. Alcuni Oggetti Chiave possono essere combinati tra di loro.
Per farlo bisogna selezionare il primo l'oggetto da combinare e poi il secondo.

```

/-----\
| IL BAULE |                                     [@5BL]
\-----/

```

In alcune stanze del gioco è presente il Baule, una grossa cassa in grado di contenere gli oggetti che si ritiene non debbano servire nell'immediato. Questi contenitori speciali sono "comunicanti": lasciando un oggetto in un Baule, sarà possibile riprenderlo da un altro Baule, presente in un'altra zona del gioco. Il Baule possiede 48 spazi (ogni oggetto occupa uno spazio). Per prendere un oggetto dal Baule basta selezionarlo col cursore e posizionarlo in uno spazio dell'Inventario (se lo spazio scelto è già occupato da un oggetto, i due si scambieranno di posto).

I vari Bauli si trovano in:

Mansion 1st Floor: Ala Ovest	----	Rifugio	A7
Mansion 1st Floor: Ala Est	-----	Rifugio	B15
Courtyard Basement	-----	Rifugio	G5
Guardhouse Dormitory: Interni	---	Rifugio	H2

/-----\
| DIFFERENZE TRA JILL E CHRIS | [05DF]
\-----/

I due personaggi utilizzabili non sono uguali e diverse cose cambieranno a seconda di quale personaggio si comanderà nell'avventura.

a. Caratteristiche

Jill è agile e scattante, possiede otto spazi nell'Inventario, ma ha minore energia. Chris è più lento, possiede sei spazi nell'Inventario, però resiste di più agli attacchi nemici.

b. Chiavi

Jill ottiene quasi subito il Lockpick, un oggetto che le permette di aprire le serrature di determinate porte e cassetti. Per fare la stessa cosa, Chris invece dovrà raccogliere la Sword Key per le porte e le varie Desk Key per i cassetti.

c. Supporto

Il personaggio di supporto per Jill è Barry Burton, mentre per Chris è Rebecca Chambers. Nei casi in cui è previsto, Barry aiuterà automaticamente Jill. Per Chris invece, quando sarà necessario, bisognerà comandare manualmente Rebecca per andargli in soccorso.

d. Mostri & Oggetti

Rispetto a Jill, Chris incontra un numero maggiore di mostri e trova meno Oggetti Curativi, munizioni e Ink Ribbon rispetto alla ragazza.

| NOZIONI VARIE | [05NV]

- Un nemico è da considerarsi eliminato solo quando si forma la pozza di sangue sotto il suo cadavere. Specialmente gli Zombie tendono a cadere al suolo fingendo di essere morti. È possibile colpire un nemico a terra mirando verso il basso.
- Alcuni mostri fanno rumore mentre sono nella stanza, quindi ascoltate bene prima di iniziare l'esplorazione della zona, in modo tale da non farvi trovare impreparati.
- L'avventura viene cronometrata dall'inizio al termine. Durante i filmati, il tempo di gioco continua a scorrere, invece quando il gioco è in pausa questi si stoppa.
- Non è necessario eliminare ogni singolo mostro che si incontra, anzi è preferibile scappare da essi in modo tale da risparmiare tempo e munizioni. I nemici da eliminare necessariamente sono quelli che si trovano in stanze abbastanza strette, tali da impedire una semplice fuga. Specialmente con lo Shotgun è possibile far cadere a terra i nemici e sfruttare il tempo che impiegano a rialzarsi per superarli e passare alla stanza successiva.
- Imparate subito la posizione dei vari Rifugi, Bauli e Macchine da scrivere. Nei casi di emergenza o prima di affrontare i boss, è vitale sapere dove

potersi nascondere in tranquillità o salvare l'avventura.

- Ad esclusione delle varie Herb, per le quali si può fare un'eccezione in alcuni casi (può sempre fare comodo lasciare una piantina in una stanza per potersi curare nei casi di emergenza, senza necessariamente tornare ad un Rifugio), è bene tenere tutti gli oggetti curativi a disposizione nel Baule per poterli riprendere da là quando serve.
- Nel gioco sono presenti molti oggetti da raccogliere e la capienza dell'Inventario è abbastanza limitata (sei spazi per Chris e otto per Jill): può capitare che non possiate prendere un oggetto poichè l'Inventario è pieno. Per evitare di dover tornare ad un Baule ogni volta che non avete più spazio, liberatevi appena possibile di quelli che non servono subito, lasciando sempre uno o due spazi vuoti nell'Inventario per eventuali oggetti da raccogliere più avanti.
- Gli esemplari dello stesso tipo di munizioni possono essere combinati in un unico esemplare contenente la somma dei colpi dei due di partenza. (es. due Clip da 15 colpi possono essere combinate in unica Clip da 30 colpi) Così facendo, risparmierete spazio nell'Inventario e sarà più facile per voi trovare nel Baule le munizioni desiderate.
- Quando un'arma rimane senza colpi, il personaggio automaticamente la ricarica, se possiede nell'Inventario altre munizioni. In questo breve lasso di tempo il personaggio è completamente indifeso e non può schivare gli attacchi nemici. Per evitare tutto questo, tenete sempre a mente il numero dei colpi rimanenti nell'arma e, quando stanno per terminare, ricaricatela manualmente dall'Inventario, combinando le munizioni con l'arma equipaggiata. Al termine di ogni scontro a fuoco ricaricatela sempre.
- In alcune stanze, dopo determinati eventi, i mostri presenti cambieranno. Se i primi non vengono eliminati durante l'occasione, dopo l'evento, a loro non si aggiungeranno i nuovi mostri, bensì quest'ultimi sostituiranno completamente i primi. (es: in B13 è presente uno Zombie Bianco; tornandoci dopo aver sconfitto la Plant 42 si trovera un Hunter. Se non si elimina lo Zombie Bianco prima di aver sconfitto la Plant 42, e poi si torna nella stanza dopo quell'evento, si troverà solo l'Hunter)

|\\\\\\\\\\\\\\

|6) ARMI:|

[@6AR]

|/////////

Nel gioco sono presenti sette armi:

- Combat Knife
- Beretta
- Shotgun
- Bazooka
- Colt Python
- Flamethrower
- Rockter Launcher

Il Bazooka può essere usato esclusivamente da Jill, mentre il Flamethrower solo da Chris.

COMBAT KNIFE

"Sembra non essere sufficiente per questa missione"

Il Combat Knife è l'arma più debole presente nel gioco. Possiede un raggio d'azione molto limitato e, tra un colpo e l'altro, il tempo in cui si è vulnerabili è piuttosto elevato, se confrontato con quello delle altre armi. Il Combat Knife è da utilizzare come ultima risorsa, nel caso non si possiedano più munizioni per le altre armi. Risulta però utile sia per eliminare i nemici molto deboli che per tagliare le ragnatele.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Jill e Chris ne possiedono uno all'inizio del gioco
Courtyard Basement - Sala ragnatele G4

MUNIZIONI

Nessuna: essendo un'arma bianca non necessita di munizioni perciò la si può usare liberamente.

COLPI NECESSARI

Ape -----: 1 colpo
Black Tiger -----: 21 colpi
Cerberus -----: 5 colpi
Chimera -----: 6 o 7 colpi
Corvo -----: 1 colpo
Hunter -----: 6 colpi
Neptune -----: 1 colpo
Pianta infetta -----: non è possibile
Plant 42 -----: 10 colpi
Ragno -----: da 10 a 12 colpi
Serpente gigante [1° sc.] -: 16 colpi
Serpente gigante [2° sc.] -: 16 colpi
Tyrant [1° sc.] -----: 22 colpi
Tyrant [2° sc.] -----: non è possibile
Vipera -----: 2 colpi
Zombie Bianco -----: da 5 a 7 colpi
Zombie Nudo -----: da 6 a 9 colpi
Zombie Verde -----: da 5 a 7 colpi

BERETTA

"Una Beretta M92F2 Automatica, caricata con proiettili da 9 millimetri"

La Beretta è l'arma che gli agenti S.T.A.R.S. hanno in dotazione. Non possiede una gran potenza di fuoco ma è rapida nello sparare colpi in successione. Sarà l'arma utilizzata maggiormente nella prima parte del gioco. Risulta molto utile contro i nemici che si muovono lentamente, tipo i vari Zombie, mentre è poco efficace, per via della scarsa potenza di fuoco, contro quelli più agili e resistenti, tipo Hunter e Chimera.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Jill e Rebecca ne possiedono una all'inizio del gioco

Mansion 1st Floor: Ala Ovest - Hall A1 {C}
ritornandoci dopo aver trovato Kenneth

MUNIZIONI

La Beretta può essere caricata con un massimo di 15 colpi per volta e utilizza i proiettili delle CLIP ("Caricatore per Beretta")

sono presenti due Clip nel primo Baule che si apre

Mansion 1st Floor: Ala Ovest ----	Corridoio Sud	A3	x2	***
Mansion 1st Floor: Ala Ovest ----	Stanzino	A6		
Mansion 1st Floor: Ala Ovest ----	Stanza del guardiano	A8		
Mansion 1st Floor: Ala Est -----	Sala della sfera	B1		
Mansion 1st Floor: Ala Est -----	Corridoio sud	B5		***
Mansion 1st Floor: Ala Est -----	Rifugio	B15	{C}	***
Mansion 2nd Floor: Ala Ovest ----	Sala scrittura	C9		
Mansion 2nd Floor: Ala Est -----	Stanza da letto	D5	{J}	
Mansion 2nd Floor: Ala Est -----	Balcone	D11	{C}	***
Mansion 2nd Floor: Ala Est -----	Stanza con la colonna	D12		***
Mansion 2nd Floor: Ala Est -----	Camera dei pianeti	D14		***
Courtyard Basement -----	Vicolo cieco	G10		***
Guardhouse Dormitory: Interni ---	Rifugio	H2	{C}	
Guardhouse Dormitory: Interni ---	Salagiochi	H5		
Guardhouse Dormitory: Interni ---	Bagno stanza 002	H8		
Guardhouse Dormitory: Interni ---	Bagno stanza 003	H12	{C}	
Guardhouse Dormitory: Basement --	Armeria	I4	x2	
Umbrella Laboratory: Basement 3 -	Studio di John	N4		***

A3 : esaminando il cadavere di Kenneth
B5 : spostando verso nord il secondo mobiletto
B15: tornandoci dopo aver sconfitto la Plant 42
D11: esaminando il cadavere di Forest
D12: esaminando il cadavere di Richard
D14: nell'armadio
G10: esaminando il cadavere di Enrico
N4 : nella cassa

COLPI NECESSARI

Ape -----: 1 proiettile
Black Tiger -----: da 15 a 20 proiettili
Cerberus -----: da 3 a 6 proiettili
Chimera -----: 6 proiettili
Corvo -----: 1 o 2 proiettili
Hunter -----: da 7 a 10 proiettili
Neptune -----: 1 proiettile
Pianta infetta -----: non è possibile
Plant 42 -----: da 16 a 34 proiettili
Ragno -----: 5 proiettili
Serpente gigante [1° sc.] -: 19 proiettili
Serpente gigante [2° sc.] -: 19 proiettili
Tyrant [1° sc.] -----: 12 proiettili
Tyrant [2° sc.] -----: non è possibile
Vipera -----: 2 proiettili
Zombie Bianco -----: da 5 a 7 proiettili
Zombie Nudo -----: 4 proiettili
Zombie Verde -----: da 5 a 7 proiettili

Può capitare che i vari tipi di Zombie vengano eliminati anche con un singolo proiettile che fa esplodere loro la testa.

SHOTGUN

"Remington M870. Fucile a pompa"

Lo Shotgun è un'ottima arma per farsi strada tra i mostri che infestano le stanze. Possiede un tempo di ricarica non troppo corto, ma ha una potenza di fuoco tale da far cadere, molto spesso, sul pavimento i mostri che ne vengono colpiti, liberando così temporaneamente il passaggio. Se due nemici sono abbastanza vicini, è possibile colpirli entrambi con una singola cartuccia.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Mansion 1st Floor: Ala Est - Sala degli ospiti B10
dopo averlo scambiato di posto con il Broken Shotgun

Usando Jill è possibile ottenerlo anche senza scambiarlo con il Broken Shotgun semplicemente raccogliendolo. Uscendo dalla stanza partirà un filmato in cui Barry salva la ragazza dalla stanza trappola e, una volta fuori, Jill potrà utilizzare liberamente l'arma.

MUNIZIONI

Lo Shotgun può essere caricato con un massimo di 7 colpi per volta e utilizza le cartucce SHELLS ("Cartucce per fucile")

Mansion 1st Floor: Ala Ovest ----	Stanzino	A6	***
Mansion 1st Floor: Ala Ovest ----	Stanza del guardiano	A8	***
Mansion 1st Floor: Ala Est -----	Sala della sfera	B1	***
Mansion 1st Floor: Ala Est -----	Rifugio	B15	***
Mansion 2nd Floor: Ala Ovest ----	Sala trofei	C4	
Mansion 2nd Floor: Ala Ovest ----	Stanza Munizioni	C7	{C}
Mansion 2nd Floor: Ala Est -----	Stanza da letto	D5	{C}
Mansion 2nd Floor: Ala Est -----	Studio con acquario	D7	{C}
Mansion 2nd Floor: Ala Est -----	Camera dei pianeti	D14	{C}
Mansion 2nd Floor: Ala Est -----	Soffitta	D15	
Mansion Basement -----	Sotterraneo Alpha	E1	
Courtyard Basement -----	Sala generatore	G9	{C}
Guardhouse Dormitory: Interni ---	Stanza 001	H3	***
Guardhouse Dormitory: Interni ---	Stanza 002	H7	***
Guardhouse Dormitory: Basement --	Armeria	I4	x2
Umbrella Laboratory: Basement 3 -	Sala Analisi	N10	

A6 : nel cassetto, tramite Lockpick {J} o Desk Key {C}
A8 : nell'armadio da dove esce lo Zombie Bianco
B1 : nel cassetto, tramite Lockpick {J} o Desk Key {C}
B15: tornandoci dopo aver sconfitto la Plant 42
D7 : spostando l'armadio, nel cassetto
H3 : nel cassetto, tramite Lockpick {J} o Desk Key {C}
H7 : nel cassetto, tramite Lockpick {J} o Desk Key {C}

COLPI NECESSARI

Ape -----: 1 cartuccia
Black Tiger -----: 6 cartucce
Cerberus -----: 3 o 4 cartucce
Chimera -----: 4 cartucce
Corvo -----: 1 cartuccia
Hunter -----: 3 o 4 cartucce
Neptune -----: 1 cartuccia

Pianta infetta -----: non è possibile
Plant 42 -----: da 7 a 26 cartucce
Ragno -----: 3 cartucce
Serpente gigante [1° sc.] -: da 8 a 10 cartucce
Serpente gigante [2° sc.] -: da 8 a 10 cartucce
Tyrant [1° sc.] -----: 10 cartucce
Tyrant [2° sc.] -----: non è possibile
Vipera -----: 1 cartuccia
Zombie Bianco -----: 1 o 2 cartucce
Zombie Nudo -----: 1 o 2 cartucce
Zombie Verde -----: 1 o 2 cartucce

Può capitare che i vari tipi di Zombie vengano eliminati anche con una singola cartuccia che fa esplodere loro la testa.

BAZOOKA

"Lanciagranate che può essere caricato con vari tipi di bombe"

Il Bazooka è un'arma molto potente e molto versatile in quanto può caricare tre tipi diversi di bombe. Aprendo il fuoco, la bomba non si muoverà linearmente ma con moto parabolico, quindi bisognerà valutare bene la distanza che separa dal nemico per evitare di sparare a vuoto. Non è possibile cambiare il tipo di munizioni caricate sino a quando il Bazooka non avrà esaurito i colpi. Bisogna quindi scegliere con attenzione quali munizioni utilizzare, per evitare di sprecare colpi con il solo scopo di svuotare l'arma per poterne caricare un tipo diverso.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Mansion 2nd Floor: Ala Est - Balcone D11 {J}
esaminando il cadavere di Forest

MUNIZIONI

Il Bazooka può essere caricato con un massimo di 6 colpi per volta e può utilizzare tre tipi diversi di bombe:

=== EXPLOSIVE ROUNDS "Munizioni potenti per il Bazooka" ===

all'inizio il Bazooka è caricato con le Explosive Rounds

Mansion 2nd Floor: Ala Ovest -- Stanza Munizioni	C7	{J}	x2	
Mansion 2nd Floor: Ala Est ---- Studio con acquario	D7	{J}		***
Courtyard Basement ----- Sala generatore	G9	{J}		
Guardhouse Dormitory: Interni - Rifugio	H2	{J}		

D7: spostando l'armadio, nel cassetto

COLPI NECESSARI

Ape -----: 1 bomba
Black Tiger -----: 4 bombe
Cerberus -----: 1 bomba
Chimera -----: 1 bomba
Corvo -----: 1 bomba
Hunter -----: 1 o 2 bombe
Neptune -----: 1 bomba
Pianta infetta -----: non è possibile
Plant 42 -----: 3 bombe
Ragno -----: 1 o 2 bombe

Serpente gigante [1° sc.] -: da 7 a 13 bombe
 Serpente gigante [2° sc.] -: da 7 a 13 bombe
 Tyrant [1° sc.] -----: 3 bombe
 Tyrant [2° sc.] -----: non è possibile
 Vipera -----: 1 bomba
 Zombie Bianco -----: 1 bomba
 Zombie Forest -----: 1 bomba
 Zombie Nudo -----: 1 bomba
 Zombie Verde -----: 1 bomba

=== ACID ROUNDS "Munizioni potenti per il Bazooka" ===

Mansion 1st Floor: Ala Ovest - Hall	A1	{J}	***
Mansion 1st Floor: Ala Est --- Rifugio	B15	{J}	***
Mansion 2nd Floor: Ala Ovest - Hall superiore	C1	{J}	***
Mansion 2nd Floor: Ala Est --- Camera dei pianeti	D14	{J}	***

A1 : ritornandoci possedendo l'Herbicide, da Barry

B15: tornandoci dopo aver sconfitto la Plant 42

C1 : ritornandoci possedendo l'Herbicide, da Barry

D14: dopo aver acceso il candelabro con il Lighter

Da Barry si possono ricevere le Acid Rounds una sola volta, o nella Hall o nella Hall superiore, a seconda in quale delle due stanze si decida di incontrarlo possedendo l'Herbicide.

COLPI NECESSARI

Ape -----: 1 bomba
 Black Tiger -----: 4 bombe
 Cerberus -----: 1 o 2 bombe
 Chimera -----: 2 bombe
 Corvo -----: 1 bomba
 Hunter -----: 1 bomba
 Neptune -----: 1 bomba
 Pianta infetta -----: non è possibile
 Plant 42 -----: da 3 a 8 bombe
 Ragno -----: 1 bomba
 Serpente gigante [1° sc.] -: 4 o 5 bombe
 Serpente gigante [2° sc.] -: 4 o 5 bombe
 Tyrant [1° sc.] -----: 3 bombe
 Tyrant [2° sc.] -----: non è possibile
 Vipera -----: 1 bomba
 Zombie Bianco -----: 1 bomba
 Zombie Nudo -----: 1 bomba
 Zombie Verde -----: 1 bomba

=== FLAME ROUNDS "Munizioni potenti per il Bazooka" ===

Courtyard Basement ----- Sala del masso	G6	{J}
Guardhouse Dormitory: Interni --- Bagno stanza 003	H12	{J}
Umbrella Laboratory: Basement 3 - Rifugio	N11	{J}

COLPI NECESSARI

Ape -----: 1 bomba
 Black Tiger -----: 1 bomba
 Cerberus -----: 2 bombe
 Chimera -----: 2 bombe
 Corvo -----: 1 bomba
 Hunter -----: 1 bomba
 Neptune -----: 1 bomba

Pianta infetta -----: non è possibile
 Plant 42 -----: 3 bombe
 Ragno -----: 1 bomba
 Serpente gigante [1° sc.] -: da 11 a 25 bombe
 Serpente gigante [2° sc.] -: da 11 a 25 bombe
 Tyrant [1° sc.] -----: 3 bombe
 Tyrant [2° sc.] -----: non è possibile
 Vipera -----: 1 bomba
 Zombie Bianco -----: 1 bomba
 Zombie Nudo -----: 1 bomba
 Zombie Verde -----: 1 bomba

 COLT PYTHON

"Potente arma che può essere caricata con proiettili .357 Magnum"

La Colt Python è un'ottima arma: grande potenza di fuoco unita ad una buona rapidità nello sparare. Dimostra la sua efficacia soprattutto contro i nemici agili e resistenti come gli Hunter e i Chimera, mentre non ha senso sprecarla contro i nemici deboli o gli Zombie. L'unico difetto di questa arma è che nel gioco non sono presenti molte munizioni.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Mansion 1st Floor: Ala Ovest - Stanza della tigre A9
 posizionando il Red Jewel

MUNIZIONI

La Colt Python può essere caricata con un massimo di 6 colpi per volta e utilizza i proiettili MAGNUM ROUNDS ("Proiettili .357 Magnum per la Colt Python")

Mansion 1st Floor: Ala Est -----	Stanza buia	B14	
Mansion 2nd Floor: Ala Ovest ----	Sala trofei	C4	
Mansion 2nd Floor: Ala Ovest ----	Biblioteca grande	C8	***
Courtyard Basement -----	Sala del masso	G6	{C}
Umbrella Laboratory: Basement 3 -	Obitorio	N7	
Umbrella Laboratory: Basement 3 -	Rifugio	N11	

C8: nel cassetto, tramite Lockpick {J} o Desk Key {C}

COLPI NECESSARI

Ape -----: 1 proiettile
 Black Tiger -----: 3 proiettili
 Cerberus -----: 1 proiettile
 Chimera -----: 1 proiettile
 Corvo -----: 1 proiettile
 Hunter -----: 1 proiettile
 Neptune -----: 1 proiettile
 Pianta infetta -----: non è possibile
 Plant 42 -----: da 3 a 7 proiettili
 Ragno -----: 1 proiettile
 Serpente gigante [1° sc.] -: da 5 a 12 proiettili
 Serpente gigante [2° sc.] -: da 5 a 12 proiettili
 Tyrant [1° sc.] -----: 3 proiettili

Tyrant [2° sc.] -----: non è possibile
Vipera -----: 1 proiettile
Zombie Bianco -----: 1 proiettile
Zombie Nudo -----: 1 proiettile
Zombie Verde -----: 1 proiettile

FLAMETHROWER

"Con il serbatoio pieno, può emettere fuoco per 9 secondi consecutivi"

Il Flamethrower è un'arma piuttosto scadente: possiede, sì, una buona potenza di fuoco, ma ha un raggio d'azione molto ridotto, consuma munizioni molto rapidamente e non può essere ricaricata. Nel gioco viene utilizzato anche come chiave per sbloccare alcune porte del Courtyard Basement.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Courtyard Basement - Sala del masso G6 {C}
Courtyard Basement - Bivio G8 {C}

MUNIZIONI

Il Flamethrower possiede 240 unità di benzina e non può essere ricaricato dopo l'uso perciò, una volta terminata la benzina, diventa totalmente inutile come arma.

COLPI NECESSARI

Ape -----: 1 unità di benzina
Black Tiger -----: circa 150 unità di benzina
Cerberus -----: circa 50 unità di benzina
Chimera -----: circa 60 unità di benzina
Corvo -----: 2 unità di benzina
Hunter -----: circa 50 unità di benzina
Neptune -----: 1 unità di benzina
Pianta infetta -----: non è possibile
Plant 42 -----: circa 160 unità di benzina
Ragno -----: circa 20 unità di benzina
Serpente gigante [1° sc.] -: circa 70 unità di benzina
Serpente gigante [2° sc.] -: circa 70 unità di benzina
Tyrant [1° sc.] -----: circa 40 unità di benzina
Tyrant [2° sc.] -----: non è possibile
Vipera -----: 1 unità di benzina
Zombie Bianco -----: circa 20 unità di benzina
Zombie Nudo -----: circa 40 unità di benzina
Zombie Verde -----: circa 20 unità di benzina

ROCKET LAUNCHER

"Un sol colpo può distruggere qualsiasi bersaglio"

Il Rocket Launcher è l'arma più potente a disposizione: è in grado di eliminare quasi tutti i mostri con un un singolo razzo. Tuttavia ha due limitazioni: è piuttosto lento nello sparare il primo colpo, poichè il personaggio deve prima caricarsi sulla spalla l'arma, perdendo alcuni istanti, inoltre non si può mirare nè verso l'alto nè verso basso ma solo sparare frontalmente.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI SU COME SI DIRAMA LA VICENDA E SUI VARI CASI PRESENTI
NEL GIOCO VEDERE LA "SEZIONE 7 - SVILUPPO DELLA TRAMA"

TUTTI I RIFERIMENTI GEOGRAFICI E LE INDICAZIONI SULLA MAPPA SI BASANO SULLA
SEZIONE 11 DI QUESTA GUIDA.

JILL VALENTINE #
#####

===== JS ==
Parte 1: PROLOGO [07JS1]
=====

|| Luglio 1998, Foresta di Raccoon

||

|| La squadra Bravo dell'unità S.T.A.R.S (Special Tactics And Rescue Service),
|| viene mandata tra le montagne Arklay di Raccoon City per indagare su alcuni
|| misteriosi omicidi avvenuti in zona, ma di essa si perdono le tracce.
|| Per fare luce sul caso vengono inviati sul posto i membri della squadra
|| Alpha. Qui gli agenti ritrovano l'elicottero della squadra Bravo,
|| misteriosamente abbandonato.

|| Durante le ricerche nella zona circostante, la squadra viene osservata da un
|| branco di strani cani. Joseph Frost intanto ha trovato una mano mozzata,
|| probabilmente appartenente ad un membro della squadra Bravo. Joseph non fa a
|| tempo a chiamare i suoi compagni che viene aggredito da uno dei cani.
|| Le sue urla richiamano gli altri membri della squadra Alpha, i quali a loro
|| volta vengono attaccati da diversi cani del branco. L'elicottero che li ha
|| trasportati là intanto inizia ad allontanarsi, nonostante il grido d'aiuto
|| di Chris. Ai quattro superstiti, Chris Redfield, Jill Valentine, Albert
|| Wesker e Barry Burton non rimane altro che fuggire dal branco e rifugiarsi
|| in uno strano edificio nelle vicinanze.

||

|| "Sono riusciti a ripararsi nella villa, dove pensavano di essere al sicuro."

||

|| Mansion 1st Floor: Ala Ovest - Hall A1

|| Jill, Barry e Wesker entrano nella Hall della villa. Chris non è con loro.
|| I tre discutono riguardo il compagno scomparso e Jill tenta di uscire dalla
|| villa per cercarlo, ma Wesker la stoppa. Improvvisamente si sente un colpo
|| di arma da fuoco: forse è Chris! Jill e Barry si occuperanno della ricerca
|| di Chris, mentre Wesker indagherà nei dintorni. I primi due iniziano a
|| cercare qualche indizio nella Sala da pranzo.

OGGETTI CHIAVE

CURE & MUNIZIONI

NEMICI

Emblem

Clip x2

Zombie Verde x1

Lockpick

Ink Ribbon x3

Mansion 1st Floor: Ala Ovest

Il gioco inizia nella Sala da pranzo [A2]. Seguite Barry in fondo alla stanza e
lui troverà una grossa macchia di sangue sul pavimento. Barry rimarrà qui per
esaminare meglio questa cosa. Esaminate lo stemma sul camino per raccogliere
l'EMBLEM, poi entrate nella porta in alto. Nel corridoio [A3] non è ancora
possibile aprire le porte, perciò recatevi in fondo a sinistra.

|| Jill scopre uno Zombie che si sta nutrendo di un cadavere umano. La creatura
|| si accorge della presenza della ragazza, interrompe il suo pasto e si
|| accinge ad aggredire Jill.

Se non l'avete già fatto, equipaggiate Jill con la Beretta che già possiede nell'Inventario, e fate fuoco sullo Zombie Verde per eliminarlo. Esaminando il cadavere scoprirete che si trattava di Kenneth J. Sullivan, della squadra Bravo. Esaminatelo altre due volte per raccogliere due Clip. Tornate da Barry.

<< Non è indispensabile eliminare questo Zombie Verde. Tornando da Barry senza averlo ucciso però, non sarà possibile raccogliere subito le due Clip. >>

|| Jill cerca di spiegare a Barry cosa ha trovato nel corridoio quando si sente || una porta che si apre: un altro Zombie è comparso! Barry senza scomporsi lo || elimina con tre colpi alla testa. I due si chiedono cosa possano essere || queste creature e Jill rivela che Kenneth è stato ucciso, forse proprio || dagli Zombie. La coppia di agenti decide che è meglio avvisare anche Wesker || di ciò che hanno scoperto.

Dalla Sala da pranzo [A2] tornate nella Hall [A1]. Scoprirete che Wesker è scomparso. Cercate nella stanza, passando sotto il colonnato dietro le scale.

|| Di Wesker non c'è traccia. Dopo Chris, anche il capitano della squadra è || scomparso. Jill e Barry decidono di continuare le indagini separatamente: || Jill si occuperà dell'ala Est della Mansion, mentre Barry tornerà nella Sala || da pranzo. In caso di necessità, la Hall sarà il luogo dove ritrovarsi.

Riceverete da Barry il LOCKPICK. Esaminate il tavolo dove si trova la Macchina da scrivere per ottenere tre Ink Ribbon, poi entrate nella grossa porta blu sulla destra.

<< Se cercate di uscire dalla Mansion, partirà un breve filmato dove uno dei cani che ha assalito la squadra cerca di entrare dal portone. Questo filmato si può vedere solo una volta. >>

=====
Parte 2: RICERCHE SEPARATE
=====
[@7JS2]

OGGETTI CHIAVE	CURE & MUNIZIONI	NEMICI
Herbicide	Acid Rounds	Cerberus x2
Map 1st Floor	Clip x3	Corvo x6
Star Crest	Green Herb x2	Zombie Bianco x2
file Botany Book	Ink Ribbon x3	Zombie Verde x6
	Shotgun	

Mansion 1st Floor: Ala Est

Vi ritroverete in una stanza con una statua e diversi quadri alla parete [B4]. Spingete i gradini in modo tale da poter raggiungere l'anfora della statua e raccogliere la MAP 1ST FLOOR. Spostate anche il mobiletto per poter entrare nel passaggio. Eliminate o aggirate lo Zombie Bianco sdraiato sul pavimento e nella mensola in fondo alla stanza troverete tre Ink Ribbon. Tornate dove si trova la statua ed entrate nella camera successiva, tramite Lockpick.

Avanzate lungo il corridoio [B5] e due Cerberus vi raggiungeranno rompendo le finestre. Dopo averli eliminati, spostate verso nord il secondo mobiletto per trovare una Clip. Entrate nella stanza successiva. Qui [B6] troverete subito in un angolo una Green Herb. Nella prima porta a nord [B7] non c'è niente, quindi si può fare a meno di entrare. Percorrete tutto il corridoio sino ad arrivare all'altra estremità. Entrate nella camera ad est. Superate la stanzetta [B9] e in quella successiva [B10] raccogliete lo SHOTGUN. Tornate indietro.

Il soffitto della stanzetta inizierà a scendere e le due porte per fuggire risulteranno bloccate.

|| Jill inizia a farsi prendere dal panico. Barry bussa dall'altro lato della
|| porta, avendo sentito rumori provenire dalla stanzetta. L'uomo sfonda
|| l'uscio con un calcio e Jill riesce finalmente a fuggire. La ragazza è
|| sorpresa nel vedere il collega in questa ala dell'edificio, visto che aveva
|| detto che avrebbe continuato le ricerche nella Sala da pranzo.

<< Se si è deciso di ottenere lo Shotgun in questa maniera, le stanze B9 e B10 non saranno più accessibili per il resto dell'avventura. Non è una perdita poichè in quelle stanze, oltre allo Shotgun, non c'è altro da prendere. Se invece si decide di scambiare l'arma con il Broken Shotgun, recuperabile più avanti, non ci sarà questo filmato e quelle due stanze rimarranno esplorabile durante l'avventura. >>

Entrate ora nella stanza ad ovest. In questo corridoio buio [B11] sono presenti due Zombie Verdi: eliminateli e poi prendete la porta a sud. Vi ritroverete in una galleria d'arte [B12]. Esaminate il grande quadro all'ingresso che dice "Dalla culla alla tomba". Nella stanza sono presenti anche sei Corvi lungo la sbarra che regge i fari. Vi attaccheranno solo se aprite il fuoco oppure se sbaglierete l'ordine in cui premere i pulsanti, quindi non disturbateli. In caso contrario, utilizzate il Combat Knife per eliminarli senza sprecare munizioni. Nella stanza sono presenti sette dipinti che raffigurano le varie fasi della vita. Esaminandoli verra chiesto se premere un pulsante. La posizione in cui si trovano e l'ordine esatto in cui premerli sono i seguenti:

7		
	1. Newborn baby	[Neonato]
6	2. Infant	[Bimbo]
	3. Lively boy	[Ragazzino]
3	4. Young man	[Giovane uomo]
	5. Tired middle-aged man	[Uomo di mezz'età]
2	6. Bold-looking old man	[Anziano]
	7. End of the life	[fine della vita]
4		
	1 5	
<hr/>		
		(Porta)

Nel caso in cui si sbaglia l'ordine, bisognerà uscire dalla stanza e rientrarvi per riprovare. Dopo aver eseguito l'ordine corretto, l'ultimo quadro cadrà e potrete raccogliere lo STAR CREST. Tornate nella stanza precedente e da qui prendete la porta a nord est.

Nel sottoscala [B13] è presente uno Zombie Bianco ed una Green Herb.

Entrate poi nella stanzetta sotto le scale. Qui [B15] è presente una Macchina da scrivere, un Baule, al cui interno sono presenti due Clip, e l'HERBICIDE. Prendete quest'ultimo e lasciate ciò che non vi serve.

Tornate fuori e salite le scale.

Mansion 2nd Floor: Ala Est

Appena arrivati in cima [D4], troverete due Zombie Verdi. Il poco spazio a disposizione non vi permette di aggirarli, perciò eliminateli. Poi prendete la porta a sud ovest. Vi ritroverete in un corridoio [D1], assieme a due Zombie Verdi. Eliminateli e poi entrate nella porta a nord. Nello studio [D3] è presente sul tavolo il file "Botany Book". Tornate nel corridoio ed uscite dalla porta all'altra estremità.

Mansion 2nd Floor: Ala Ovest

Qui [C1] ritroverete Barry, se avrete l'Herbicide nell'Inventario.

|| Jill e Barry si aggiornano sul da farsi e decidono di continuare le ricerche
|| separatamente. Prima di allontanarsi però, Barry consegna a Jill un'arma.

<< Questo filmato si potrà vedere anche tornando, possedendo l'Herbicide, nella
Hall del piano inferiore [A1]. >>

Riceverete da Barry le Acid Rounds. Ora entrate nella stanza a sud est.

=====
Parte 3: I QUATTRO SIMBOLI [7JS3]

OGGETTI CHIAVE	CURE & MUNIZIONI	NEMICI
Armor Key	Acid Rounds	Cerberus x3
Blue Jewel	Bazooka	Corvo x3
Broken Shotgun	Clip x6	Pianta infetta x1
Gold Emblem	Explosive Rounds	Zombie Bianco x12
Lighter	Green Herb x15	Zombie Verde x1
Moon Crest	Ink Ribbon x12	
Music Notes	Red Herb x3	Serpente gigante (Boss)
Map 2nd Floor	Serum	
Radio	Shells x4	
Shield Key		
Square Crank		
Sun Crest		
Wind Crest		
file Keeper's diary		
file Researcher's Will		

Mansion 2nd Floor: Ala Est

In questo stretto corridoio [D10] non c'è nulla di importante, proseguite nella stanza successiva. Sulla balconata [D11] troverete il cadavere di Forest Speyer. Accanto a lui è posto il BAZOOKA. Esaminando Forest sarete attaccati da tre Corvi. Non perdetevi tempo ad affrontare questi nemici e ritornate nella Hall superiore [C1].

<< Se vi recherete sulla balconata dopo che sarà passato abbastanza tempo, da quando avete incontrato Barry in una Hall, lo ritroverete mentre esamina il cadavere di Forest. >>>

Mansion 2nd Floor: Ala Ovest

Qui [C1] entrate nella porta dall'altro lato della stanza. Vi ritroverete nella parte superiore della sala da pranzo [C2]. Se potete, aggirate i due Zombie Bianchi ed avvicinatevi alla statua mobile presente nella stanza. Spingetela sino a posizionarla in corrispondenza dell'apertura sulla balaustra e infine fatela cadere giù. Non vi preoccupate: il personaggio non può cadere di sotto. Uscite poi dall'altra porta. Nella stanza successiva [C3] eliminate i due Zombie Bianchi e scendete le scale.

Mansion 1st Floor: Ala Ovest

In quest'altro sottoscala [A5] sono presenti tre Zombie Bianchi. Evitateli ed entrate nella porta vicino. In quest'altro Rifugio [A7] sono presenti una Macchina da scrivere, un Baule e tre Ink Ribbon sul letto. Portate con voi l'Herbicide e l'Emblem e tornate nella stanza precedente. Evitate nuovamente i nemici ed uscite dalla porta più a nord. In questo corridoio [A4] ci sono due Zombie Bianchi, facilmente evitabili. Recatevi nella parte più a nord est ed entrate nella porta.

Vi ritroverete in una serra [A10]. Al centro della stanza è presente la Pianta infetta. Questo nemico non si può eliminare con le armi convenzionali e vi attaccherà subito se cercherete di avvicinarvi. Esaminate la vaschetta situata proprio accanto all'ingresso ed utilizzate su di essa l'Herbicide per sbarazzarvi della Pianta infetta. Nella stanza sono presenti anche quattro Green Herb e due Red Herb. Dallo stemma dietro la fontana potrete raccogliere l'ARMOR KEY. Tornate nella stanza precedente ed uscite dalla porta più a sud. Sarete di nuovo nel corridoio dove avevate trovato Kenneth [A3].

Entrate nella porta a nord est, tramite Lockpick. In questa stanza [A11] troverete un pianoforte e un armadio mobile. Spingetelo verso destra e dall'armadio potrete raccogliere le MUSIC NOTES. Usatele con il pianoforte e Jill inizierà a suonare. Al termine dell'esecuzione si aprirà una porta segreta. Al suo interno è presente il GOLD EMBLEM. Scambiatelo con l'Emblem: così facendo potrete uscire dalla zona segreta. Tornate nella stanza precedente ed uscite dalla porta a sud.

Nella sala da pranzo [A2] avvicinatevi ai resti della statua e raccogliete il BLUE JEWEL. Recatevi vicino al camino e posizionate il Gold Emblem dove avete raccolto in precedenza l'Emblem. L'orologio a pendolo suonerà, rivelando infine un cassetto segreto. Raccogliete dall'interno la SHIELD KEY e tornate al corridoio verticale. Qui [A4] entrate nella porta nella rientranza. Nella stanzetta [A9] è presente una statuetta di tigre: usate su di essa il Blue Jewel per ottenere il WIND CREST. Tornate nel corridoio verticale ed entrate nella stanza centrale, a ovest, tramite Lockpick.

Nella camera da letto [A8] è presente una Clip sulle coperte. Avvicinatevi al tavolino ed esaminatelo. Improvvisamente si aprirà l'armadio alle vostre spalle ed uscirà fuori uno Zombie Bianco. Eliminatelo e raccogliete il file "Keeper's diary" dal tavolino e le Shells dall'armadio. Tornate al sottoscala [A5] ed entrate nella porta accanto all'ingresso, tramite Armor Key. Qui [A6] troverete una Clip, il BROKEN SHOTGUN nelle mensole, e le Shells nel cassetto del tavolino, tramite Lockpick.

<< Se non l'avete già ottenuto prima, ora potete scambiare lo Shotgun con il Broken Shotgun in B10 per utilizzare l'arma. >>

Ora tornate nella Hall [A1] ed entrate nella porta a nord est, tramite Armor Key.

Mansion 1st Floor: Ala Est

In questa stanza [B1] sono presenti una Clip sul mobile con lo specchio e le Shells nel cassetto, apribile tramite Lockpick, dietro lo Zombie Bianco. Seguendo il tragitto si giunge in un'anticamera [B2] dove, uno Zombie Verde cercherà di raggiungervi, strisciando sul pavimento. Qui troverete anche tre Ink Ribbon e due Green Herb. La porta successiva non si può aprire durante la prima avventura poichè necessita della Closet Key, ottenibile solo terminando il gioco salvando entrambi i compagni. Ora tornate al corridoio est [B6] ed uscite dalla porta metallica, tramite Armor Key.

In questa zona esterna [B8] vedrete un Cerberus oltre la ringhiera, per ora ignoratelo. Una volta girato l'angolo, un altro Cerberus comparirà saltando la barriera. Sparategli non appena atterra per non dargli il tempo di attaccare. Accanto alla caldaia sono presenti ben sei Green Herb. Mentre tornate alla porta, il primo Cerberus salterà oltre la ringhiera per attaccarvi. Utilizzate la strategia adottata prima per eliminarlo senza problemi.

Ora tornate alla Mansion 2nd Floor: Ala Est, nel corridoio centrale.

Mansion 2nd Floor: Ala Est

Qui [D1] entrate nella porta centrale, tramite Armor Key. Nella sala delle armature [D2] è presente un pulsante sul pavimento. Non attivatelo: premendolo uscirà del gas velenoso dalle aperture. Posizionate i due busti su di esse, in modo da ostruirle e poi premete il pulsante. Si aprirà il forziere in fondo alla stanza da dove potrete raccogliere il SUN CREST. Ora tornate nel corridoio con le scale situato a nord della zona.

Qui [D4] entrate nella porta centrale, tramite Armor Key. In questa camera [D6] non c'è nulla. Entrate in quella ad ovest. Nella camera con due letti [D5] è presente il LIGHTER sull'armadietto, una Clip non visibile accanto al letto più a ovest ed una Red Herb accanto all'altro. Tornate indietro e recatevi nell'altra stanza. Qui [D7] è presente il file "Researcher's Will" sul tavolino e tre Ink Ribbon nel cappotto appeso. Esaminate il quadro infranto e premete il pulsante. L'acquario presente nella stanza si svuoterà, permettendovi di spostarlo. Spingetelo in direzione del tavolino e muovete l'armadio nell'angolo in modo tale da rivelare un cassetto segreto. Al suo interno troverete le Explosive Rounds.

<< Se si sarà incontrato Barry sulla balconata [D11] e non si sarà ancora trovato Richard, partirà un breve filmato in cui Jill trova Barry in questa stanza mentre controlla il file Researcher's Will. >>

Tornate nel corridoio con le scale ed entrate nella porta in fondo, ad est. Nella sala [D8] è presente una Green Herb e un camino. Usate il Lighter per accendere il fuoco in esso ed otterrete la MAP 2ND FLOOR. Ora tornate nel corridoio centrale [D1] ed entrate nella porta più a sud, tramite Armor Key. In questa stanza [D12] ci sono due Green Herb vicino alla colonna e più avanti troverete Richard Aiken, ancora in vita.

|| Richard si trova sdraiato sul pavimento agonizzante. Sul suo corpo ci sono || diverse ferite e soprattutto il segno di un morso di una bestia molto || grande. Il soldato rivela a Jill che è stato attaccato da un serpente enorme || e velenoso. C'è bisogno del siero per fermare l'avvelenamento: Jill corre || subito a prenderlo.

Il SERUM si trova nell'armadietto del Rifugio al piano terra, nell'Ala Ovest [A7]. Se si riesce a tornare da Richard con il Serum in meno di 15 minuti, si riceverà da lui la RADIO; tornandoci in più tempo troverete Richard deceduto. Il percorso più breve per raggiungere il Rifugio è attraversare il primo piano dell'Ala Ovest, e scendere le scale [C3]. Per il ritorno fare lo stesso tragitto al contrario. Mentre siete nel Rifugio, lasciate la Beretta e le Clip, prendete il Bazooka e assicuratevi di avere la Shield Key.

Tornati da Richard, sia che abbiate fatto in tempo o meno, esaminate il suo cadavere per trovare una Clip, poi entrate nella stanza successiva. Qui [D13] fate attenzione allo Zombie Bianco nascosto nel corridoio ed eliminatelo, poi entrate nella porta a nord. Nella stanza buia [D14] usate il Lighter sul

candelabro per avere un po' di luce. Dal tavolo potrete raccogliere tre Ink Ribbon. Esaminate poi l'armadietto nell'angolo per trovare una Clip poi spingete l'altro mobile in una qualsiasi delle due direzioni per trovare un'entrata nascosta. Nell'armadio sul retro sono presenti le Acid Rounds. Tornate nella stanza precedente.

Ora, prima di proseguire, assicuratevi di possedere le armi più potenti a disposizione, lo Shotgun e il Bazooka con le rispettive munizioni, e alcune Green Herb o Mixed Herb. Infine aprite la porta oltre i gradini di legno con la Shield Key.

*** SERPENTE GIGANTE ***

COLPI NECESSARI PER ELIMINARLO

Combat Knife -----: 16 colpi
Beretta -----: 19 proiettili
Shotgun -----: da 8 a 10 cartucce
Bazooka & Explosive Rounds -: da 7 a 13 bombe
Bazooka & Acid Rounds -----: 4 o 5 bombe
Bazooka & Flame Rounds -----: da 11 a 25 bombe
Colt Python -----: da 5 a 12 proiettili
Flamethrower -----: circa 70 unità di benzina
Rocket Launcher -----: 1 razzo

ATTACCHI

. Morso

Il Serpente gigante possiede un solo attacco e consiste nel mordere il personaggio, causandogli lo status Poison, oltre ad alcuni danni fisici. Questo attacco viene eseguito dal boss indifferentemente sia quando si trova in posizione eretta che quando striscia sul pavimento. Il Serpente gigante morde all'altezza delle gambe dei personaggi quindi bisogna saper valutare bene il raggio d'azione di questo attacco, a seconda della postura del boss. Se si possiederà poca energia, il Serpente gigante potrà ingoiare il personaggio, causando morte immediata.

Una volta arrivati circa a metà stanza [D15], il boss uscirà fuori dalla sua tana. Ora sono possibili due diverse strategie:

Raccolta & Fuga

Questa strategia prevede di raccogliere il Moon Crest, situato nell'apertura da cui compare il Serpente gigante, e fuggire dalla stanza, senza eliminare il boss. Per attuarla bisogna sfruttare bene gli ostacoli presenti nella stanza, specialmente la trave verticale al centro della soffitta. Aspettate che il boss si avvicini, superandola, e passate dall'altro lato della trave per aggirarlo. Raccogliete il Moon Crest e uscite subito dalla stanza, passando dal lato della trave dove non è presente il boss. Se fatto correttamente, e con il giusto tempismo, riuscirete a fuggire dalla soffitta senza aver subito alcun attacco dal Serpente gigante. Bisogna evitare in tutti i modi di farsi bloccare in un angolo dal boss.

Eliminazione

In questo caso bisogna fare fuoco sul boss sino a costringerlo a scappare nella sua tana. Equipaggiatevi con l'arma più potente a disposizione, Shotgun o Bazooka con Acid Rounds, e sparate al Serpente gigante, tenendolo il più possibile lontano da voi. Sfruttate i vari ostacoli presenti nella stanza per aggirarlo nel caso il boss si avvicini troppo a voi. Potete colpire il Serpente gigante su tutto il corpo e non necessariamente solo alla testa. Una volta che il boss avrà subito abbastanza danni, la musica si stopperà e lui fuggirà nella sua tana.

Oltre al MOON CREST, nella soffitta sono presenti le Shells sui barili a sud della tana.

Una volta eliminato uscite dalla stanza. Ora possono succedere diverse cose a seconda di quanto è avvenuto durante lo scontro con il boss:

- a. Siete stati colpiti almeno una volta e possedevate il Serum
usate il Serum per curarvi dallo status Poison poi proseguite normalmente
- b. Siete stati colpiti almeno una volta e non possedevate il Serum
Jill sverrà e qualcuno la porterà nel Rifugio [A7] del piano terra dell'Ala Ovest.
- c. Siete stati colpiti almeno una volta e avete ottenuto lo Shotgun
scambiandolo con il Broken Shotgun
Jill si sentirà debole e dovrete recarvi nel Rifugio [A7] del piano terra dell'Ala Ovest per raccogliere il Serum, prima che Jill muoia
- d. Non siete stati colpiti neanche una volta
in questo caso non succederà nulla, potete proseguire normalmente

Indipendentemente dai casi, alla fine tornate ad un qualsiasi Rifugio e mettete nell'Inventario tutti e quattro i Crest (Moon Crest, Star Crest, Sun Crest e Wind Crest) poi recatevi nella stanza da dove si poteva accedere alla galleria d'arte. Qui [B11] uscite dalla porta metallica. Nel colonnato esterno [B16] è presente un Cerberus che passeggia. Raggiungete l'altra estremità della stanza ed utilizzate i quattro Crest sul pannello di legno per sbloccare la porta. Nella camera accanto [B17] spostate i gradini sotto la mensola sulla parete sud, salite poi su di essi e raccogliete la SQUARE CRANK. Infine uscite dall'altra porta.

=====
Parte 4: OLTRE LA MANSION JS ==
[@7JS4]
=====

OGGETTI CHIAVE		CURE & MUNIZIONI		NEMICI	
002 Key		Blue Herb	x7	Ape	xInf
003 Key		Clip	x4	Cerberus	x6
Blank Book		Explosive Rounds		Neptune	x3
Control Room Key		First Aid Spray		Ragno	x2
Dormitory Map		Flame Rounds		Vipera	xInf
Empty Bottle	x4	Green Herb	x10	Zombie Bianco	x4
Garden Map		Ink Ribbon	x6		
Helmet Key		Red Herb	x2	Plant 42 (Boss)	
Np-003	xInf	Shells	x4		
Umb N°2	xInf				
Umb N°4	xInf				
Umb N°7	xInf				
Umb N°13	xInf				
Yellow-6	xInf				
V-Jolt					
Water	xInf				
file Plant 42 Report					
file V-Jolt Report					

Vi ritroverete in un giardino [F1] e sarete attaccati da due Cerberus. Se possedete già la Radio, dopo averli eliminati, sentirete diversi bip. Andate nell'Inventario e selezionate Radio per ascoltare un messaggio di Brad. In questa zona sono presenti inoltre due Blue Herb, tre Green Herb e due Red Herb. Recatevi nel passaggio ad ovest della zona e sulla parete troverete la GARDEN MAP. Uscite poi dal cancello nella parte nord.

Nella zona successiva [F2] seguite il percorso ed utilizzate la Square Crank sulla colonnina per far abbassare il livello dell'acqua. Ora tornate vicino all'ingresso e noterete che sarà possibile scendere le scale e raggiungere l'altro lato della zona. Avanzate lungo il nuovo percorso, evitando le varie Vipere che cadranno dall'alto e raggiungete il montacarichi presente alla fine della strada.

Una volta arrivati alla base [F3] sarete attaccati da due Cerberus. Dopo averli eliminati uscite dal cancello ad ovest. Vicino all'ingresso della zona [F4] sono presenti due Blue Herb e due Green Herb e lungo il percorso troverete anche due Cerberus. Evitateli se potete e raggiungete la porta all'altra estremità della zona.

Guardhouse Dormitory: Interni

Una volta entrati [H1] troverete subito una statua mobile e una rientranza dove sono presenti tre Blue Herb. Ora spingete la statua lungo il corridoio e posizionala sopra il foro nel pavimento, presente nella parte sud est del corridoio, in modo da coprirlo completamente. Così facendo potrete raggiungere la porta più a sud senza che il tentacolo, che vi attaccherebbe dall'apertura, possa nuocervi. Tornate un po' indietro ed entrate nella stanza ad est dell'ingresso.

In questo Rifugio [H2] sono presenti le Explosive Rounds, un First Aid Spray, una Macchina da scrivere ed un Baule. Lasciate la Square Crank in esso, tornate nella stanza precedente ed entrate nella stanza di fronte. Qui [H3] eliminate i due Zombie Bianchi e raccogliete il BLANK BOOK dal letto; usate poi il Lockpick per aprire il cassetto del tavolino e al suo interno troverete le Shells. Nel bagno adiacente [H4] esaminate la vasca e rispondete "Yes" per svuotarla: così facendo potrete raccogliere la CONTROL ROOM KEY dal fondo. Tornate nel corridoio [H1] ed entrate nella porta rossa.

Qui [H5] sarete attaccati da due Ragni: utilizzate le armi più potenti per eliminarli velocemente e poi calpestate i ragnetti, rilasciati dopo la morte degli esemplari grossi, per disfarvi anche di essi. Nella stanza troverete una Clip sui bauli nell'angolo e tre Ink Ribbon sul tavolino. È presente anche un biliardo dove le stecche e le biglie sono disposte in una maniera insolita, come se fossero le lancette di un orologio. Esaminandolo si otterrà una specie di codice: 3-4-5. Tornate nel corridoio ed uscite dalla porta più a sud, quella oltre la statuetta di pietra che avete posizionato sul foro.

Seguite la strada [H6] ed entrate nella prima porta che incontrate. Nell'atrio [H9] è presente un tavolino in un angolo: raccogliete la 002 KEY e tornate subito nella stanza precedente, evitando le Api che usciranno dall'alveare accanto al tavolino. Qui [H6] proseguite verso nord e spostate la statuetta per trovare tre Green Herb. Poi entrate nella porta accanto, tramite 002 Key.

<< Se si è incontrato Barry sulla balconata [D11] dove si trova Forest ora partirà un breve filmato dove Jill origlia ciò che Barry dice nella stanza con qualcuno. >>

Nella camera [H7] è presente la DORMITORY MAP sulla parete, il file "Plant 42

Report". Ora rimarrà uno spazio vuoto nella fila dei libri rossi. Inserite il Blank Book in quello spazio e l'armadio della stanza si muoverà, rivelando una porta segreta. Adesso sono possibili due vie:

Produrre il V-Jolt

tramite le istruzioni presenti nel file "V-Jolt Report" è possibile creare un composto chimico da utilizzare sulle radici della Plant 42, in modo da indebolirla prima di affrontarla direttamente. Per realizzarlo, tornate nell'atrio [H9] ed esaminate la porta a nord ovest. Per entrare bisogna inserire un codice nel pannello. Il codice da inserire era quello ottenuto esaminando il tavolo da biliardo nella sala giochi [H5]. In questo caso è 3-4-5. Nel caso sbagliaste ad inserire i numeri, sappiate che per sbloccare la porta bisogna fare in modo che tutte le luci del pannello siano accese. Quando si preme un numero, la luce corrispondente alla sua posizione, assieme a quelle vicine orizzontalmente e verticalmente, si spegne se era già accesa oppure si accende, nel caso in cui fosse spenta.

Una volta dentro [H10] raccogliete le quattro EMPTY BOTTLE presenti. Esaminando un armadietto otterrete sempre l'UMB N°2, mentre dall'altro sempre l'UMB N°4. Adesso bisogna ottenere il composto desiderato mischiando in ordine questi due elementi, e ciò che ne deriva, e utilizzando l'acqua del rubinetto: (quando si mischiano due elementi, una delle due Bottle si svuota)

- a) riempire un'Empty Bottle con l'Umb N°2
- b) riempire un'Empty Bottle con l'Umb N°4
- c) riempire un'Empty Bottle con l'acqua
- d) mischiare l'acqua e l'Umb N°2 per ottenere l'NP-003
- e) mischiare l'NP-003 con l'Umb N°4 per ottenere l'Umb N°7
- f) riempire un'Empty Bottle con l'Umb N°2
- g) riempire un'Empty Bottle con l'Umb N°4
- h) mischiare l'Umb N°2 con l'Umb N°4 per ottenere lo YELLOW-6
- i) mischiare l'Umb N°7 con lo Yellow-6 per ottenere l'UMB N°13
- l) riempire un'Empty Bottle con l'Umb N°2
- m) riempire un'Empty Bottle con l'acqua
- n) mischiare l'acqua e l'Umb N°2 per ottenere l'Np-003
- o) mischiare l'Np-003 con l'Umb N°13 per ottenere finalmente il V-JOLT

Ricapitolando, ad ogni elemento corrisponde un numero e le varie combinazioni ottenibili sono le seguenti:

- | | |
|----------------------|----------------------|
| 1. Acqua | [dal rubinetto] |
| 2. Umb N°2 | [dall'armadio] |
| 3. Np-003 | [1 + 2] |
| 4. Umb N°4 | [dall'armadio] |
| 5. niente | |
| 6. Yellow-6 | [2 + 4] |
| 7. Umb N°7 | [1 + 6 oppure 3 + 4] |
| 8. gas velenoso | [1 + 7 oppure 2 + 6] |
| 9. niente | |
| 10. niente | |
| 11. niente | |
| 12. non realizzabile | |
| 13. V-Jolt | [6 + 7] |

Quando si ottiene un numero corrispondente a "niente", entrambe le Bottle si svuotano. Se si combinano due composti uguali (es. due Umb N°4) si ottiene lo stesso composto di partenza (nell'esempio, un Umb N°4) e una Bottle si svuoterà. Se si ottiene il gas velenoso, l'aria del laboratorio si farà irrespirabile e bisognerà uscire dalla stanza e poi rientrarvi per continuare l'operazione. Una volta ottenuto il V-Jolt, questi non si potrà combinare con altri elementi.

Dopo aver completato l'operazione, recatevi di nuovo nella stanza sotterranea dove c'erano i Neptune [I2] ed entrate nella porta a nord est. Qui [I3] usate il V-Jolt sulle radici per farle seccare, tornate nella stanza dove si è inserito il Blank Book nell'armadio [H11] e preparatevi ad affrontare la Plant 42, una volta varcata la porta segreta.

Attaccare direttamente la Plant 42

Nella stanza successiva [H13] troverete al centro una grossa pianta mutante, munita di alcuni tentacoli mobili: è la Plant 42!

*** PLANT 42 ***

COLPI NECESSARI PER ELIMINARLO

Combat Knife -----: 10 colpi
Beretta -----: da 16 a 34 proiettili
Shotgun -----: da 7 a 26 cartucce
Bazooka & Explosive Rounds -: 3 bombe
Bazooka & Acid Rounds -----: da 3 a 8 bombe
Bazooka & Flame Rounds -----: 3 bombe
Colt Python -----: da 3 a 7 proiettili
Flamethrower -----: circa 160 unità di benzina
Rocket Launcher -----: 3 razzi

ATTACCHI

1. Colpo di tentacolo

La Plant 42 attacca il personaggio con uno dei suoi tentacoli. Ciò accade solo se si ci avvicina troppo al boss, quindi per evitare di essere colpiti bisogna rimanere attaccati alle pareti, possibilmente in uno dei quattro angoli. Subendo questo attacco può capitare anche che il colpo sia così forte da sbattere violentemente al muro il personaggio.

2. Presa di tentacolo

La Plant 42 afferra il personaggio con uno dei suoi tentacoli e lo sbatte violentemente al pavimento. Ciò accade solo se si ci avvicina troppo al boss, quindi per evitare di essere colpiti bisogna rimanere attaccati alle pareti, possibilmente in uno dei quattro angoli.

3. Pioggia acida

Dal soffitto la Plant 42 fa cadere delle gocce di pioggia acida. Non si viene danneggiati dalle singole gocce, bensì dalla massa estesa di liquido che cade verticalmente, dopo le gocce di avvertimento. Le singole gocce cadono costantemente dal soffitto durante tutto lo scontro, in direzione del personaggio, mentre la massa estesa solo qualche volta. Per evitare questo attacco basta spostarsi di poco dal luogo in cui cadono le prime gocce di avvertimento.

Equipaggiatevi con le armi più potenti a disposizione, Bazooka con Explosive Round o Flame Rounds oppure Shotgun, e fate fuoco sulla Plant 42 rimanendo sempre attaccati alle pareti, possibilmente in uno dei quattro angoli, per evitare di essere attaccati dai tentacoli. Mentre colpite il boss, fate attenzione alle gocce che cadono dal soffitto sul personaggio. Queste non vi danneggiano ma indicano che sta per cadere la massa acida su di voi, quindi spostatevi di poco da quel punto, sempre rimanendo il più possibile vicini alla parete. Man mano che danneggerete la Plant 42, i suoi tentacoli si staccheranno diventando inutilizzabili per il boss.

|| Dopo averla danneggiata, la Plant 42 si ritira su sé stessa, rimanendo per

Questo luogo [B14] è buio, esaminate il tavolo e premete il pulsante per accendere la lampada. Sempre sul tavolo sono presenti le Magnum Rounds, mentre vicino alla libreria raccogliete il DOOM BOOK 1. Andate nell'Inventario ed esaminatelo, aprendolo dal centro, per trovare l'EAGLE MEDAL. Tornate nel corridoio ed entrate nella porta grigia, per ritrovarvi nel sottoscala.

Qui [B13] eliminate l'Hunter e troverete un biglietto di Barry sulla parete, accanto alla porta del Rifugio, dove dice di aver lasciato alcune munizioni proprio nel Rifugio, nel caso possano servire. Entrateci [B15] e troverete sul pavimento le Shells, le Acid Rounds e un First Aid Spray. Lasciate nel Baule l'Eagle Medal e le Magnum Rounds e prendete alcuni oggetti curativi da tenere nell'Inventario, assieme alle Acid Rounds. Uscite e salite le scale.

Mansion 2nd Floor: Ala Est

Nel passaggio [D4] eliminate i due Hunter ed entrate nella stanza più ad est. Tramite Helmet Key, ora potete entrare nella porta rossa. In questa stanza [D8] esaminate il pianoforte vicino alla parete e dal camino comparirà di nuovo il Serpente gigante.

*** SERPENTE GIGANTE (2°scontro) ***

COLPI NECESSARI PER ELIMINARLO

Combat Knife -----: 16 colpi
Beretta -----: 19 proiettili
Shotgun -----: da 8 a 10 cartucce
Bazooka & Explosive Rounds -: da 7 a 13 bombe
Bazooka & Acid Rounds -----: 4 o 5 bombe
Bazooka & Flame Rounds -----: da 11 a 25 bombe
Colt Python -----: da 5 a 12 proiettili
Flamethrower -----: circa 70 unità di benzina
Rocket Launcher -----: 1 razzo

ATTACCHI

. Morso

Il Serpente gigante possiede un solo attacco e consiste nel mordere il personaggio, causandogli lo status Poison, oltre ad alcuni danni fisici. Questo attacco viene eseguito dal boss indifferentemente sia quando si trova in posizione eretta che quando striscia sul pavimento. Il Serpente gigante morde all'altezza delle gambe dei personaggi quindi bisogna saper valutare bene il raggio d'azione di questo attacco, a seconda della postura del boss. Se si possiederà poca energia, il Serpente gigante potrà ingoiare il personaggio, causando morte immediata.

Il Serpente gigante si lancia contro il personaggio rompendo il pavimento, per poi iniziare lo scontro vero e proprio. Questa volta bisognerà eliminare necessariamente il boss. Equipaggiatevi con l'arma più potente a disposizione, Shotgun o Bazooka con Acid Rounds, e sparate subito al Serpente gigante, sfruttando i primi secondi dello scontro, in cui il boss aspetta prima di lanciarsi all'attacco. A differenza della soffitta, in questa stanza non ci sono ostacoli che si possono sfruttare per sfuggire facilmente al Serpente gigante, quindi bisogna subito allontanarsi da lui non appena questi si avvicina troppo. Potete colpire il Serpente gigante su tutto il corpo e non necessariamente solo alla testa. Una volta che il boss avrà subito abbastanza danni, la musica si stopperà e lui si decomporrà sul pavimento.

Dopo averlo sconfitto, esaminate il foro presente ai piedi del pianoforte.

|| Barry raggiunge Jill nella stanza e, dopo aver visto il foro, propone di
|| scendere con una fune per esaminare la zona sottostante. Jill si cala nel
|| foro ma, stranamente, la corda cade. Barry si scusa per l'accaduto e corre a
|| cercare un'altra fune per aiutare Jill.

<< Se non si è ricevuta la Radio da Richard, ora Jill la riceverà da Barry.
Adesso potete aspettare per alcuni secondi che Barry ritorni oppure
continuare subito l'esplorazione. A seconda della scelta che farete cambierà
il finale dell'avventura. >>

(se avete deciso di aspettare)

|| Barry cala una seconda corda e Jill torna nella stanza superiore. L'uomo si
|| scusa per l'incidente e da alla collega il file "Pass Number", prima di
|| uscire dalla stanza.

Prima di proseguire, tornate in un Rifugio e togliete dall'Inventario ciò che
non è strettamente necessario. Calatevi nell'apertura e qua [B18] esaminate la
lapide per trovare una scala segreta.

Mansion Basement

In questo sotterraneo [E1] è presente uno Zombie Verde nel corridoio, ed uno
nella rientranza, assieme alle Shells. Uscite dalla porta. Nella stanza accanto
[E2] troverete due Zombie Verdi che si cibano di un cadavere e dietro di loro
due Green Herb. Eliminateli solo se vi servono le Herb, se no proseguite nel
corridoio sino ad uscire dalla porta. Vi ritroverete in una cucina [E3].
Nella parte destra è presente uno Zombie Bianco sdraiato mentre, se vi
avvicinate alla porta presente a sinistra partirà un filmato in cui si vede
entrare nella stanza uno Zombie Verde. Entrate nell'ascensore sulla destra.

Mansion 2nd Floor: Ala Ovest

Qui [C6] eliminate lo Zombie Verde che appare alla destra di Jill poi procedete
dall'altra parte, mentre nella piccola rientranza è presente una Green Herb.
Ignorate l'altro Zombie Verde ed entrate nella porta blu. Nella biblioteca [C8]
sarete subito attaccati da uno Zombie Bianco. Aprite il cassetto del tavolino
accanto all'ingresso con il Lockpick per trovare le Magnum Rounds. Seguite la
parete dove si trova il tavolino e troverete un altro Zombie Bianco tra gli
scaffali. Sullo sgabellino trovate il file "Scrapbook". Lo scaffale sulla
parete nord è mobile. Spingetelo verso l'alto per trovare una porta segreta.

Qui [C9] sono presenti due Ink Ribbon sul tavolino e una Clip nell'armadietto.
Avvicinandosi alla finestra Jill scorderà un eliporto oltre il giardino.
Tornate nella biblioteca ed uscite dalla porta a sud ovest. In questa stanza
[C10] è presente una statua mobile ed una scultura su una colonna, con una
gemma rossa. Esaminate quest'ultima e premete il pulsante: si accenderà la luce
in un angolo. Spingete la statua nell'angolo ora illuminato e si aprirà un vano
segreto dove troverete un MO DISK. Tornate nel corridoio con l'ascensore [C6] e
andate nella parte non esplorata, facendo attenzione ad uno Zombie Verde
nell'angolo.

Entrate nella porta più a sud. In questa stanzetta [C7] è presente la BATTERY e
due Explosive Rounds. Tornate nella camera precedente ed uscite dalla porta più
a nord. Qui [C5] ci sono una Blue Herb e due Green Herb e tre Zombie Verdi.
La porta all'altra estremità di questo corridoio non si può aprire da questa
parte, quindi raccogliete le Herb, se vi servono, ignorate i nemici e tornate

nella cucina.

Mansion Basement

Qui [E3] salite da dove era sceso il nemico [E4], e sbloccate la porta che incontrate [A12] per uscirvi: vi ritroverete nel corridoio in cui avete trovato Kenneth.

Mansion 1st Floor: Ala Ovest

Nel corridoio [A3] eliminate i due Hunter oppure, se ci riuscite, cercate di evitarli ed entrate nella porta a nord. Anche nella stanza successiva [A4] sono presenti due Hunter. Recatevi poi nella porta a nord ovest. Nel sottoscala [A5] ci sono altri due Hunter. Qui dentro è più facile evitarli: salite le scale possedendo l'Helmet Key nell'Inventario. Se l'avete lasciata in un Baule, entrate nel Rifugio vicino [A7] per riprenderla.

Mansion 2nd Floor: Ala Ovest

In questa stanza [C3] eliminate l'Hunter e, se volete, sbloccate la porta a nord tramite il file Pass Number. Entrate infine nella porta nera. All'interno della camera sono presenti le Shells, le Magnum Rounds e il file "Orders". Premete l'interruttore accanto alla porta e la luce si spegnerà. Ora, nella testa del cervo appesa sopra al camino, qualcosa brillerà. Spingete i gradini sotto di essa, saliteci ed esaminate il trofeo di caccia per ottenere il RED JEWEL. Ora tornate nella stanza con la statua di tigre.

Mansion 1st Floor: Ala Ovest

Qui [A9] inserite il Red Jewel nella statua per ottenere la COLT PYTHON. Recatevi al Rifugio vicino al sottoscala [A7]: lasciate il MO Disk e le armi non necessarie e prendete la Square Crank, la Battery e il Bazooka. Infine uscite e salite le scale.

Mansion 2nd Floor: Ala Ovest

Al piano di sopra [C3] uscite dalla porta a sud. Evitate i due Hunter o eliminateli [C2], sino a tornare nella Hall superiore [C1]. Entrate nella porta più a nord.

Mansion 2nd Floor: Ala Est

Eliminate l'Hunter nel corridoio [D1] ed uscite dalla porta a nord. Scendete le scale [D4].

Mansion 1st Floor: Ala Est

Uscite dal sottoscala [B13] dalla porta grigia ed infine prendete la porta metallica [B11]. Questa volta nel corridoio esterno [B16] è presente un Hunter. Evitatelo e proseguite [B17] sino a tornare nel Courtyard.

<< Nella Mansion non ci sono più oggetti da raccogliere mentre in alcune stanze non esplorate di nuovo ci sono ora mostri differenti, qui elencati:

questa stanza. L'uomo vi darà il file "Barry's Picture" prima di spirare. >>

Nella camera successiva [G6] troverete un masso in fondo al corridoio. Avvicinatevi ad esso, poi allontanatevi e questi inizierà a rotolare verso di voi: se vi travolgesse morireste istantaneamente. Scappate subito, rifugiandovi nella rientranza dell'ingresso per evitarlo. Poi recatevi nella zona dove si trovava il masso e comparirà un Hunter alle vostre spalle. Mentre questi si avvicina lentamente, raccogliete le Flame Rounds dalla piccola apertura in fondo al corridoio, poi occupatevi del mostro. Uscite poi dalla porta a sud, oltre la parete sfondata dal masso. Nella camera successiva [G4] è presente un ragno enorme: la Black Tiger!

*** BLACK TIGER ***

COLPI NECESSARI PER ELIMINARLO

Combat Knife -----: 21 colpi
Beretta -----: da 15 a 20 proiettili
Shotgun -----: 6 cartucce
Bazooka & Explosive Rounds -: 4 bombe
Bazooka & Acid Rounds -----: 4 bombe
Bazooka & Flame Rounds -----: 1 bomba
Colt Python -----: 3 proiettili
Flamethrower -----: circa 150 unità di benzina
Rocket Launcher -----: 1 razzo

ATTACCHI

1. Tripla ragnatela
la Black Tiger lancia frontalmente dalla bocca tre piccole ragnatele in tre direzioni diverse. Se colpiti, causa danni e status Poison al personaggio. Per evitarla facilmente è bene rimanere sempre ai lati del boss, in modo tale da rimanere fuori portata da questo attacco. È anche possibile, con un po' di abilità, posizionarsi tra una ragnatela e l'altra, in modo tale da non essere colpiti.
2. Carica
la Black Tiger si mette in posizione eretta e si lancia contro il personaggio. Ciò accade solo se ci si avvicina troppo al boss, quindi basta rimanere abbastanza lontani per evitare che la Black Tiger esegua questo attacco.
3. Mini ragni
dopo essere stata sconfitta, la Black Tiger rilascia dal suo corpo molti piccoli ragni che inseguono il personaggio e gli saltano addosso, causandogli lievi danni. Per eliminarli basta camminarci sopra, calpestandoli.

La Black Tiger è la versione potenziata dei normali Ragni presenti nel gioco. Equipaggiatevi con le armi più potenti a disposizione, Bazooka oppure Colt Python, e fate fuoco sul boss rimanendogli, possibilmente, di lato. La Black Tiger non è molto agile e perde tempo nel ruotare su sè stessa per cambiare direzione. Sfruttate questa sua debolezza per rimanerle sempre di lato, in modo tale che non vi possa colpire con alcun attacco e continuate a fare fuoco su di essa sino alla sua eliminazione. Una volta sconfitta rilascerà dal suo corpo tantissimi mini ragni. Calpestateli per eliminarli.

Dopo aver fatto piazza pulita, raccogliete dai barili i due Ink Ribbon e il Combat Knife. Usate quest'ultimo per tagliare i vari fili della ragnatela che bloccano l'uscita. Nel corridoio [G3] sono presenti le Vipere, che escono dalle

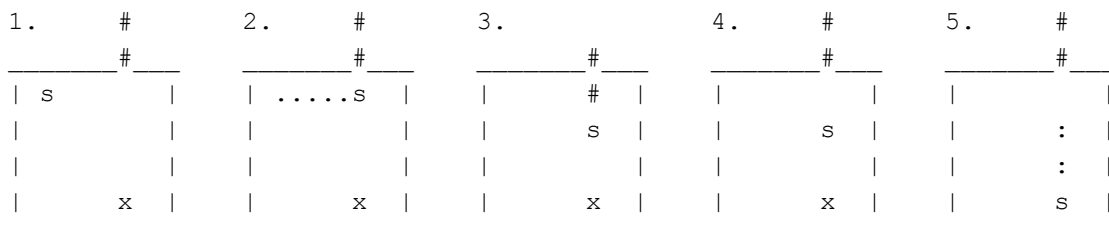
pareti. Entrate nella porta ad est per trovare un Rifugio. Qui [G5] sono presenti tre Ink Ribbon, un First Aid Spray e una Blue Herb. Lasciate nel Baule ciò che non serve e tenete con voi l'Eagle Medal e l'Hexagonal Crank. Tornate nel corridoio ed uscite dalla porta ad ovest.

Nella camera successiva [G2] troverete un altro masso in fondo al corridoio. Come prima: avvicinatevi, allontanatevi, il masso inizierà a rotolare, rifugiatevi nella rientranza dell'ingresso per evitarlo. Poi recatevi nella zona dove si trovava il masso e raccogliete l'UNDERGROUND MAP dalla parete e il MO DISK dalla piccola apertura vicina. Ora usate tre volte l'Hexagonal Crank nel pannello sulla parete, in modo tale che l'apertura della sezione mobile si trovi sulla parete sud. Ora entrate nell'apertura e potrete accedere ad una stanza segreta.

Qui [G1] usate l'Hexagonal Crank per far uscire una sporgenza dal muro, poi usatela nuovamente per farla rientrare. Spingete la statua lungo la parete, in modo tale che si trovi davanti alla zona della sporgenza mobile. Usate l'Hexagonal Crank per far uscire di nuovo la sporgenza. Questi spingerà la statua, staccandola dalla parete. Fate rientrare la sporgenza e posizionate la statua sulla mattonella di colore chiaro per far aprire il cassetto sulla parete.

SCHEMA

s = statua
 x = mattonella chiara
 ## = sporgenza mobile



1. situazione iniziale
2. spingere la statua in direzione della sporgenza
3. far uscire la sporgenza dalla sua sede
4. far rientrare la sporgenza
5. spingere la statua sulla mattonella chiara

Raccogliete dal cassetto il DOOM BOOK 2. Come fatto per il Doom Book 1, esaminatelo dall'Inventario per ottenere la WOLF MEDAL. Tornate nella stanza precedente e prendete il montacarichi che si trova nella zona più a sud.

Courtyard Esterni

In questa zona [F5] sono presenti due Blue Herb e due Green Herb. Al centro è presente un bacino d'acqua. Inserite la Wolf Medal nell'apertura ovest e l'Eagle Medal in quella est. Il bacino si aprirà, facendo apparire un passaggio segreto. Entrateci e prendete l'ascensore, ora comparso.

==== JS ==
 Parte 7: IL TIRANNO [7JS7]
 =====

OGGETTI CHIAVE	CURE & MUNIZIONI	NEMICI	
Battery (Umbrella Lab.)	Blue Herb	Chimera	x8
Flare	Clip	Zombie Bianco	x4
*** Master Key	Flame Rounds	Zombie Nudo	x8

MO Disk	Green Herb	x4	Zombie Verde	x3
Power Room Key	Ink Ribbon	x8		
Slides	Magnum Rounds		Tyrant	(Boss)
*** file Barry's Picture	Red Herb		Tyrant 2°	(Boss)
file Fax	Rocket Launcher			
file Pass Code 01	Shells			
file Pass Code 02				
file Pass Code 03				
file Researcher's Letter				
file Security System				

*** A seconda delle scelte fatte durante il gioco

Umbrella Laboratory: Basement 1

Vi ritroverete nell'ingresso del laboratorio [L1]. Il portone è bloccato, perciò scendete le scale.

Umbrella Laboratory: Basement 2

Nella saletta [M1] è presente un Baule: lasciate l'Hexagonal Crank e tenete un solo MO Disk nell'Inventario, poi uscite dalla porta. Nel corridoio [M2] sono presenti due Zombie Bianchi e due Green Herb. Recatevi nel passaggio accanto alle scale e raccogliete dal tavolino in fondo l'MO DISK. Scendete nella zona inferiore.

Umbrella Laboratory: Basement 3

Qui [N1] ci sono quattro Zombie nudi: non perdetevi tempo e munizioni per eliminarli poichè ricompariranno sempre ogni volta che si torna in questa stanza. Sulla parete sud di questa camera c'è una piccola spaccatura all'altezza del pavimento. Vicino ad essa potete raccogliere due Ink Ribbon. Entrate nella porta proprio accanto alle scale. In questo piccolo corridoio [N2] prendete la porta a sud.

La stanzetta [N4] è buia: premete l'interruttore vicino al lavandino per accendere la luce. Esaminate la cassa per trovare una Clip, mentre vicino alla parete è presente una Green Herb. Raccogliete dal tavolino il file "Researcher's Letter". Leggendolo si potranno ottenere i dati di accesso per un computer (login: JOHN, password: ADA) inoltre viene dato un codice da decifrare, da inserire poi come ulteriore password. Avvicinatevi al quadro sulla parete e troverete su di esso delle parole scritte con simboli molto simili a quelli del codice. Come una specie di rebus, ogni parola si riferisce all'immagine vicina. Spingete la libreria accanto al tavolino e troverete un altro interruttore. Premetelo e la stanza si illuminerà di luce ultravioletta: tornate al quadro e noterete che le scritte sono state sostituite da termini inglesi, e ad ogni simbolo corrisponde una lettera.

Le varie corrispondenze sono:

#	#	#	#	#	
##	##	# #	#	#	Man ("Uomo")
# # # #	#	#	##		
# # #	# #	#	##		
##	##	#	#	#	#
#	#	#	#	#	#

```

###   # # # #   # #   #
# # #   # # # ## ## ## ##   Tree ("Albero")
# # #   ###   # # # # # # # #
#       #   # # # # # # #
#       #   #   # #   #
#       #   #   # #   #

```

```

#       ## # ## # ##   #   #
# #     # ## # ## # #   ## ##   Apple ("Mela")
# #     #   #   # # # # # #
# # #   #   #   #   # # #
# # #   # ## # ## #   #   #
#   #   # ## # ## #   #   #

```

```

#       # # #   #   #   #   #
###   #   # ## ##   # #   # #   Woman ("Donna")
# #   # # # # # #   # #   ##
###   #   # # #   # # #   ##
#       # # ## ## # # #   # #
#       # # # #   # #   # # #

```

Il codice quindi è:

```

#       # # # ##   #   #
##   ## # # # ## ##   a. M (1° simbolo di "Man")
# # # # # # # # # #   b. O (2° simbolo di "Woman")
# # #   #   #   # # #   c. L (4° simbolo di "Apple")
##   ## # # #   #   #   d. E (5° simbolo di "Apple")
#       # # # #   #   #

```

MOLE ("Talpa" in inglese)

Tornate nel corridoio con gli Zombie Nudi ed entrate nella porta a nord est. Qui [N8] troverete a terra le SLIDES. Ora esaminate il computer sul tavolo per utilizzarlo. Vi saranno chiesti i dati di accesso, che sono quelli ottenuti dal file Researcher's Letter (login: JOHN, password: ADA; per confermare premere Invio, il tasto verticale nell'angolo in basso a destra; per cancellare una lettera premere BS). Dopo aver fatto l'accesso, scegliete "B2" ed inserite la seconda password (MOLE), poi scegliete "B3" e alla fine "Cancel" e "Yes" per uscire dal pc. Tornate nel piccolo corridoio ed entrate nella porta a nord. Qui [N3] troverete quattro Zombie Nudi: eliminateli poichè questi non ricompaiono tornandoci. Nel muro è presente il file "Fax" mentre sulle scatole ci sono tre Ink Ribbon. Utilizzate un MO Disk sul dispositivo bianco sul tavolo per ottenere il file "Pass Code 01". Ora tornate al piano di sopra.

Umbrella Laboratory: Basement 2

Dal corridoio [M2] entrate nella porta a nord ovest, ora sbloccata. Nella sala [M3] esaminate la libreria accanto all'ingresso per trovare il file "Security System". Sul tavolo è presente una macchina per le diapositive: usate le Slides su di essa:

Diapositiva 1	Diapositiva 4
"Umbrella Inc."	"MA-121 Hunter"
"Dati Armi Biologiche"	

Diapositiva 2	Diapositiva 5
"MA-39 Cerberus"	"T-002 Tyrant"

Diapositiva 3
"Fi-3 Neptune"

Diapositiva 6
(nulla)

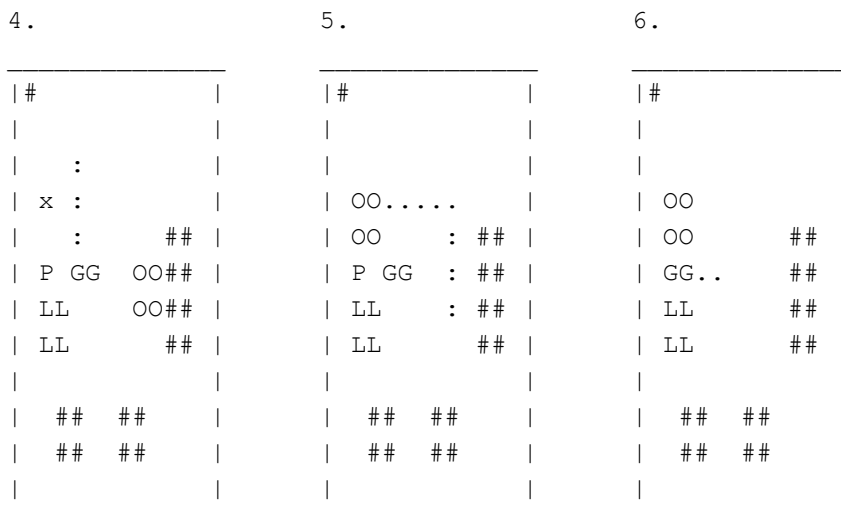
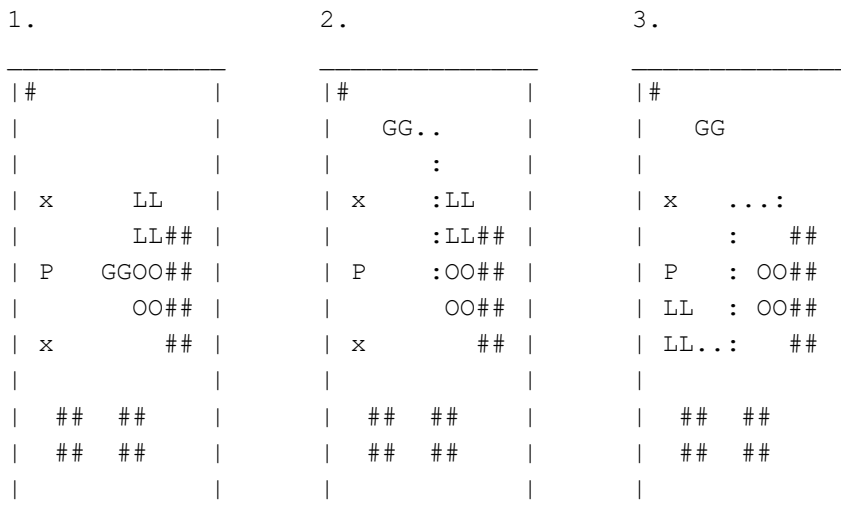
Diapositiva 7
"Istituto di ricerca sulle Armi Biologiche. Team R e D."
(nella foto, sulla destra, si può riconoscere Wesker)

Esaminate il pannello sulla parete, di fronte alla lavagna, per aprirlo e spingete il pulsante: la colonna sulla parete opposta si muoverà rivelando un vano segreto. Da qui raccogliete la POWER ROOM KEY. Tornate al piano inferiore.

Umbrella Laboratory: Basement 3

Dal corridoio [N1] entrate, tramite Power Room Key, nella porta a sud est. In quest'altro corridoio [N9] sono presenti due Zombie Bianchi. Prendete la porta proprio accanto all'ingresso. Nella sala [N10] troverete le Shells e una Red Herb. Sono presenti anche due casse e i gradini. Vicino alla parete ci sono due grate ed un pulsante sul pavimento. Se calpestato, verrà rilasciato del gas tossico dalle grate, costringendovi ad uscire dalla stanza e a rientrarvi per risolvere l'enigma. Bisogna posizionare le due casse sulle grate e i gradini sul pulsante per raggiungere il condotto dell'aria sulla parete.

P = pulsante LL = Cassa 1 OO = Cassa 2 GG = Gradini
x = grata LL OO ## = ostacoli fissi



2. Spingete verso l'alto i gradini, e poi un po' verso sinistra, facendo in modo che ci sia dello spazio per camminare tra i gradini e la parete in alto e tra i gradini e la Cassa 1.
3. Spostate la Cassa 1 verso l'altra, in modo da farle combaciare, poi fatela muovere verso sinistra. Proseguite verso il basso, di nuovo a sinistra, sino a coprire la grata più in basso.
4. Muovete i Gradini verso il basso, facendoli arrivare all'altezza del pulsante, ma non sovrapponeteli a questo.
5. Spingete la Cassa 2 verso l'alto e poi verso sinistra, sino a coprire la grata più in alto.
6. Spostate i Gradini verso il pulsante facendolo scattare. Se tutto è stato fatto correttamente il gas non riuscirà a fuoriuscire dalle grate, bloccate dalle casse.

Salite sui gradini ed entrate nel condotto dell'aria. Vi ritroverete in un obitorio [N7] dove, nell'armadietto, sono presenti le Magnum Rounds. Usate sul dispositivo bianco sul tavolo l'altro MO Disk per ottenere il file "Pass Code 02". Uscite dalla stanza, sbloccando la porta, e tornate nel corridoio ad ovest. Entrate nella porta di fronte all'ingresso per giungere al Rifugio [N11] dove troverete una Blue Herb ed una Green Herb ai piedi del letto, tre Ink Ribbon e le Flame Rounds nell'armadietto. Prendete dal Baule l'ultimo MO Disk rimasto e qualche oggetto curativo, poi tornate nel corridoio e prendete la porta a sud.

Queste stanze a venire saranno infestate dai Chimera, mostri viola in grado anche di camminare sul soffitto. Se sentite un breve tonfo seguito da uno strano verso, vuol dire che un Chimera è sceso sul pavimento. Vista la loro peculiarità di camminare sul soffitto, è consigliato evitarli, cosa piuttosto semplice, anzichè affrontarli, cosa che può protrarsi per le lunghe. Nella prima sala caldaie [N12] andate verso sud ovest, facendo attenzione ai due Chimera, attivate il pannello sulla parete e uscite dalla porta a sud est. La seconda sala [N13] contiene ben tre Chimera. Andate dritto, in fondo al passaggio, e troverete l'ultimo dispositivo su cui usare il terzo MO Disk per ottenere il file "Pass Code 03". Poi tornate indietro e continuate verso ovest seguendo il percorso sino ad uscire dalla porta. L'ultima sala [N14] non contiene mostri; esaminate il piccolo monitor nella parte est per attivare l'ascensore presente in questo piano.

Ora tornate al piccolo corridoio che si trova nella zona nord ovest di questo piano. Qui [N2] esaminate il pannello sulla parete in fondo al corridoio per inserire i tre Pass Code ottenuti e sbloccare il portone accanto, dopodichè entrateci. Percorrete la camera [N5] ed esaminate la porta.

|| Jill trova Chris vivo, imprigionato nella cella. La ragazza cerca di forzare || la porta ma questa non si apre. Jill promette a Chris di tornare presto e di || liberarlo.

Ora tornate al Rifugio [N11] e prendete con voi le armi più potenti. Andate nel corridoio [N9], raggiungete l'ascensore a nord est e premete il pulsante luminoso per attivare la corrente e rendere operativo l'ascensore.

|| Barry raggiunge Jill ed entrambi scendono con l'ascensore. Arrivati al piano || inferiore, i due percorrono il corridoio e trovano Wesker. Improvvisamente || Barry punta la pistola alla testa di Jill: l'uomo era in combutta con il suo || capitano. O meglio, la sua famiglia era tenuta in ostaggio e Barry non

|| poteva fare altro che obbedire agli ordini di Wesker. Era tutto un
|| complotto! L'Umbrella vuole disfarsi della S.T.A.R.S. sia perchè stava
|| indagando troppo a riguardo, sia per ottenere dati sulle potenzialità
|| belliche delle proprie Armi Biologiche. Lo scopo di Wesker è quello di
|| tenersi tutti i dati delle ricerche e di far saltare in aria il laboratorio
|| per cancellare ogni traccia dell'incidente. L'Arma Biologica più potente al
|| mondo ora è pronta e si trova al di là di quella porta.

<< A seconda delle scelte fatte nel gioco, Barry può stordire o meno Wesker ed
entrare nella sala del Tyrant con lei. >>

|| Il Tyrant viene mostrato a Jill. La creatura viene risvegliata e rompe con
|| gran facilità il tubo di vetro dove era tenuta in stasi. Il Tyrant attacca
|| violentemente Wesker (o Barry, a seconda dei casi) e si appresta a
|| scagliarsi contro Jill.

Umbrella Laboratory: Basement 4

Nella sala [02] si affronterà il Tyrant.

*** TYRANT ***

COLPI NECESSARI PER ELIMINARLO

Combat Knife -----: 22 colpi
Beretta -----: 12 proiettili
Shotgun -----: 10 cartucce
Bazooka & Explosive Rounds -: 3 bombe
Bazooka & Acid Rounds -----: 3 bombe
Bazooka & Flame Rounds -----: 3 bombe
Colt Python -----: 3 proiettili
Flamethrower -----: circa 40 unità di benzina
Rocket Launcher -----: 1 razzo

ATTACCHI

1. Fendente

Il Tyrant esegue un fendente orizzontale con il suo artiglio causando lievi danni al personaggio. Bisogna rimanere fuori dal suo raggio d'azione per evitare che il boss esegua questo attacco.

2. Affondo

Il Tyrant esegue un affondo con il suo artiglio causando gravi danni al personaggio. Bisogna rimanere fuori dal suo raggio d'azione per evitare che il boss esegua questo attacco.

3. Attacco mortale

Il Tyrant esegue due fendenti orizzontali seguiti da un Affondo causando gravissimi danni, se non morte immediata, al personaggio. Bisogna evitare di farsi bloccare in un angolo dal boss se non si vuole che egli esegua questo attacco.

Durante questo scontro il Tyrant avanzerà lentamente verso il personaggio, attaccandolo solo quando è abbastanza vicino. Rimanetegli lontani e fate fuoco su di lui con le armi più potenti a disposizione, la Colt Python o il Bazooka. Quando il Tyrant inizia ad avvicinarsi troppo, sospendete l'attacco, allontanatevi da lui e ricominciate a sparare sino a farlo crollare al suolo.

Dopo averlo sconfitto avvicinatevi a Wesker (o a Barry, a seconda dei casi)

<< Se siete entrati con Wesker, in base alle scelte fatte durante il gioco potrete raccogliere la MASTER KEY, se appare, accanto al suo cadavere. >>

|| Barry è miracolosamente sopravvissuto all'assalto del Tyrant e assieme a
|| Jill decide di scappare definitivamente da questo posto.

Tornate nella stanza precedente [01] e scatterà l'allarme (se Barry è con voi).

Umbrella Laboratory: Basement 3

Giunti al piano superiore [N9], Barry si congederà da voi. Tornate indietro facendo attenzione ai due Chimera [N1], recatevi dove è rinchiuso Chris [N5] e la porta della cella [N6], a seconda dei casi:

- si aprirà normalmente
- si potrà aprire solo dopo aver attivato l'interruttore del macchinario accanto al tubo di stasi del Tyrant
- si potrà aprire tramite Master Key

|| I due compagni si ricongiungono e decidono di fuggire assieme dal
|| laboratorio dell'Umbrella.

Tornate nella stanza precedente e Chris vi lascerà, andando in avanscoperta. Poi salite le scale per giungere al piano superiore.

<< Se siete entrati con Barry nella sala del Tyrant, potrete trovare Wesker morto nella terza sala caldaie [N14] assieme ad un Chimera. >>

Umbrella Laboratory: Basement 2

Nel corridoio [M2] troverete questa volta tre Zombie Verdi. Tornati nella sala con il Baule [M1] e prendete con voi quanti più oggetti curativi potete, tenendo con voi un'arma e la Master Key, nel caso l'abbiate potuta ottenere, lasciando però uno spazio libero nell'Inventario. Salite le scale.

<< A seconda delle scelte fatte nel gioco, potreste trovare Barry morente in questa stanza. L'uomo vi darà il file "Barry's Picture" prima di spirare. >>

Salite le scale.

Umbrella Laboratory: Basement 1

Ora [L1] potrete accedere alla grande porta, automaticamente o tramite Master Key a seconda dei casi. Percorrete il corridoio [L2] e intanto riceverete un altro messaggio radio di Brad. Lungo la strada troverete la BATTERY: usatela nel vano vicino per attivare l'ascensore.

|| Partirà un conto alla rovescia di tre minuti. I sopravvissuti (Barry, Chris
|| o entrambi a seconda dei casi) decidono di rimanere nel corridoio a tenere a
|| bada i mostri, mentre Jill dovrà recarsi fuori per segnalare a Brad la loro
|| posizione.

Arrivati all'eliporto [L3] raccogliete un FLARE dalla cassa ed usatelo al centro della zona per richiamare l'elicottero di Brad.

|| Si sente avvicinarsi l'elicottero e improvvisamente il pavimento sarà
|| sfondato dal Tyrant, completamente risvegliato.

<< Se posizionaste il Flare sul punto da cui dovrebbe uscire il Tyrant, questi non sfonderà il pavimento sino a quando non vi sarete spostati da quel punto, e intanto il tempo del conto alla rovescia continuerà a scorrere. >>

Adesso affronterete il Tyrant nella battaglia finale.

*** TYRANT (2°scontro) ***

COLPI NECESSARI PER ELIMINARLO

Combat Knife -----: non è possibile
Beretta -----: non è possibile
Shotgun -----: non è possibile
Bazooka & Explosive Rounds -: non è possibile
Bazooka & Acid Rounds -----: non è possibile
Bazooka & Flame Rounds -----: non è possibile
Colt Python -----: non è possibile
Flamethrower -----: non è possibile
Rocket Launcher -----: 1 razzo

ATTACCHI

1. Fendente

Il Tyrant esegue un fendente orizzontale con il suo artiglio causando lievi danni al personaggio. Il colpo è così violento da sbattere il personaggio lontano. Bisogna rimanere fuori dal suo raggio d'azione per evitare che il boss esegua questo attacco.

2. Fendente in corsa

Il Tyrant esegue uno scatto seguito da fendente orizzontale del suo artiglio causando danni al personaggio, non appena lo raggiunge. Il colpo è così violento da sbattere il personaggio lontano. Bisogna subito correre, allontanandosi dalla direzione del Tyrant, non appena questi esegue lo scatto per evitare di essere colpiti da questo attacco.

3. Manrovescio

Il Tyrant esegue un manrovescio orizzontale con il suo artiglio causando lievi danni al personaggio. Il colpo è così violento da sbattere il personaggio lontano. Bisogna rimanere fuori dal suo raggio d'azione per evitare che il boss esegua questo attacco.

4. Affondo

Il Tyrant esegue un affondo con il suo artiglio causando gravi danni al personaggio. Bisogna rimanere fuori dal suo raggio d'azione per evitare che il boss esegua questo attacco.

5. Attacco mortale

Il Tyrant esegue due fendenti orizzontali seguiti da un Affondo causando gravissimi danni, se non morte immediata, al personaggio. Bisogna evitare di farsi bloccare in un angolo dal boss se non si vuole che egli esegua questo attacco.

A differenza del primo scontro, ora il Tyrant combatterà a piena potenza non limitandosi più solo a camminare, ma eseguendo anche rapidi scatti. In aggiunta bisognerà fare attenzione anche al conto alla rovescia. Questa volta il Tyrant sarà immune a qualsiasi arma e bisognerà costantemente fuggire da lui, utilizzando gli oggetti curativi per ripristinare la propria energia, se necessario. Dopo averlo danneggiato a sufficienza, oppure quando il timer segnerà all'incirca meno di 20 secondi, Brad, dall'elicottero, farà cadere sul pavimento il ROCKET LAUNCHER, caricato con soli quattro razzi. Raccoglietelo e

OGGETTI CHIAVE	CURE & MUNIZIONI	NEMICI
Emblem	Beretta	Zombie Verde x1
	Clip x2	
	Ink Ribbon x3	

Mansion 1st Floor: Ala Ovest

Il gioco inizia nella Sala da pranzo [A2]. Esaminate lo stemma sul camino in fondo alla sala per raccogliere l'EMBLEM, poi entrate nella porta in alto. Nel corridoio [A3] non è ancora possibile aprire le porte, perciò recatevi in fondo a sinistra.

|| Chris scopre uno Zombie che si sta nutrendo di un cadavere umano.
 || La creatura si accorge della presenza del ragazzo, interrompe il suo pasto e
 || si accinge ad aggredire Chris.

Se non l'avete già fatto, equipaggiate Chris con il Combat Knife e colpite ripetutamente il mostro, senza che questi si avvicini troppo a voi. Esaminando il cadavere scoprirete che si trattava di Kenneth J. Sullivan, della squadra Bravo. Esaminatelo altre due volte per raccogliere due Clip. Tornate nella Hall [A1].

|| Chris non trova nessuno al suo ritorno: nè Wesker, nè Jill. Il ragazzo
 || esplora la stanza ma non trova alcun indizio sulla sorte dei suoi compagni.

Sul pavimento troverete la BERETTA che apparteneva a Jill. Esaminate il tavolo dove si trova la Macchina da scrivere per ottenere tre Ink Ribbon, poi salite le scale.

<< Se cercate di uscire dalla Mansion, partirà un breve filmato dove uno dei cani che ha assalito la squadra cerca di entrare dal portone. Questo filmato si può vedere solo una volta. >>

=====
 Parte 2: IL SOLDATO E LA RECLUTA CS ==
[@7CS2]
 =====

OGGETTI CHIAVE	CURE & MUNIZIONI	NEMICI
Armor Key	Clip x6	Cerberus x2
Blue Jewel	Green Herb x6	Corvo x9
Broken Shotgun	Ink Ribbon x3	Pianta infetta x1
Desk Key x2	Red Herb x2	Zombie Bianco x14
Gold Hemblem	Shells x2	Zombie Verde x2
Herbicide	Shotgun	
Map 1st Floor		
Music Notes		
Shield Key		
Star Crest		
Sword Key		
Wind Crest		
file Keeper's diary		

Mansion 2nd Floor: Ala Ovest

Da qui [C1] entrate nella porta più a sud est.

Mansion 2nd Floor: Ala Est

Raccogliete la DESK KEY accanto al vaso e proseguite nella stanza successiva. Sulla balconata [D11] troverete il cadavere di Forest Speyer. Accanto a lui è posta una Clip. Esaminando Forest sarete attaccati da tre Corvi. Non perdetevi tempo ad affrontare questi nemici e ritornate nella Hall superiore [C1].

Mansion 2nd Floor: Ala Ovest

Entrate nell'unica porta ad ovest. Vi ritroverete nella parte superiore della sala da pranzo [C2]. Se potete, aggirate i due Zombie Bianchi ed avvicinatevi alla statua mobile presente nella stanza. Spingetela sino a posizionarla in corrispondenza dell'apertura sulla balaustra e infine fatela cadere giù. Non vi preoccupate: il personaggio non può cadere di sotto. Uscite poi dall'altra porta. Nella stanza successiva [C3] eliminate i tre Zombie Bianchi e scendete le scale.

Mansion 1st Floor: Ala Ovest

In quest'altro sottoscala [A5] sono presenti tre Zombie Bianchi. Evitateli ed entrate nella porta vicino.

|| Chris viene colpito dallo spruzzo di uno spray non appena varcata la soglia.
|| L'aggressore si rivela essere una ragazza: Rebecca Chambers, recluta appena
|| assegnata alla squadra Bravo. La ragazza si scusa per l'accaduto e racconta
|| cosa è successo al suo gruppo: l'elicottero è stato costretto ad atterrare e
|| loro si sono dovuti rifugiare nell'edificio, e lei si è nascosta in questa
|| stanza. Rebecca pensa che qualcuno abbia sabotato l'elicottero.

In questo Rifugio [A7] sono presenti una Macchina da scrivere, un Baule, al cui interno sono presenti due Clip, e la SWORD KEY sul letto. Lasciate ciò che non serve nel Baule, tenendo nell'Inventario solo la Beretta, le Clip e la Sword Key.

|| Mentre Chris sta per uscire dalla stanza, Rebecca gli chiederà di poterlo
|| seguire.

(rispondete Yes)

Ora tornando feriti dopo un po' di tempo in questo Rifugio, Rebecca vi potrà curare completamente sino ad un massimo di tre volte. Una volta tornati al sottoscala [A5], evitate nuovamente i nemici ed uscite dalla porta più a nord. In questo corridoio [A4] ci sono tre Zombie Bianchi, facilmente evitabili: uscite dalla porta a sud ovest, tramite Sword Key.

Nella camera da letto [A8] è presente una Clip sulle coperte. Avvicinatevi al tavolino ed esaminatelo. Improvvisamente si aprirà l'armadio alle vostre spalle ed uscirà fuori uno Zombie Bianco. Eliminatelo e raccogliete il file "Keeper's diary" dal tavolino e le Shells dall'armadio. Tornate nella stanza precedente ed uscite dalla porta a sud: sarete di nuovo nel corridoio dove avevate trovato Kenneth [A3]. Entrate nella porta a nord est, tramite Sword Key. In questa stanza [A11] troverete un pianoforte e un armadio mobile. Spingetelo verso destra e dall'armadio potrete raccogliere le MUSIC NOTES. Usatele con il pianoforte.

|| Chris non è in grado di leggere uno spartito e premerà qualche tasto a caso
|| dello strumento. All'improvviso entra Rebecca nella stanza e si avvicina al
|| pianoforte. La ragazza riconosce lo spartito ed inizia a suonare la melodia
|| facendo però diversi errori. Rebecca ha bisogno di un po' di pratica per
|| suonare perfettamente la melodia e chiede a Chris se può rimanere nella

|| stanza a provare.

(rispondete Yes; ora tornando nel corridoio potrete sentire Rebecca suonare)
Tornate nella stanza precedente ed uscite dalla porta a sud. Nella sala da pranzo [A2] avvicinatevi ai resti della statua e raccogliete il BLUE JEWEL. Ritornate al corridoio verticale [A4] ed entrate nella porta nella rientranza. Nella stanzetta [A9] è presente una statuetta di tigre: usate su di essa il Blue Jewel per ottenere il WIND CREST. Lasciate nel Rifugio [A7] le Shells e il Wind Crest e tornate nella Hall [A1], entrando poi nella grossa porta blu sulla destra.

Mansion 1st Floor: Ala Est

Vi ritroverete in una stanza con una statua e diversi quadri alla parete [B4]. Spingete i gradini in modo tale da poter raggiungere l'anfora della statua e raccogliere la MAP 1ST FLOOR. Spostate anche il mobiletto per poter entrare nel passaggio. Eliminate o aggirate lo Zombie Bianco sdraiato sul pavimento e nella mensola in fondo alla stanza troverete tre Ink Ribbon. Tornate dove si trova la statua ed entrate nella camera successiva, tramite Sword Key.

Avanzate lungo il corridoio [B5] e due Cerberus vi raggiungeranno rompendo le finestre. Dopo averli eliminati, spostate verso nord il secondo mobiletto per trovare una Clip. Entrate nella stanza successiva. Qui [B6] troverete subito in un angolo una Green Herb. Nella prima porta a nord [B7] è presente una vasca da bagno piena d'acqua putrida. Svuotatela scegliendo "Yes" ed esaminatela una volta vuota per raccogliere la DESK KEY. Percorrete il resto del corridoio sino ad arrivare all'altra estremità. Entrate nella porta ad ovest. In questo corridoio buio [B11] sono presenti due Zombie Verdi: eliminateli e poi prendete la porta a sud.

Vi ritroverete in una galleria d'arte [B12]. Esaminate il grande quadro all'ingresso che dice "Dalla culla alla tomba". Nella stanza sono presenti anche sei Corvi lungo la sbarra che regge i fari. Vi attaccheranno solo se aprite il fuoco oppure se sbaglierete l'ordine in cui premere i pulsanti, quindi non disturbateli. In caso contrario, utilizzate il Combat Knife per eliminarli senza sprecare munizioni. Nella stanza sono presenti sette dipinti che raffigurano le varie fasi della vita. Esaminandoli verrà chiesto se premere un pulsante. La posizione in cui si trovano e l'ordine esatto in cui premerli sono i seguenti:

7		
	1. Newborn baby	[Neonato]
6	2. Infant	[Bimbo]
	3. Lively boy	[Ragazzino]
3	4. Young man	[Giovane uomo]
	5. Tired middle-aged man	[Uomo di mezz'età]
2	6. Bold-looking old man	[Anziano]
	7. End of the life	[fine della vita]
4		
	1 5	
<hr/>		
		(Porta)

Nel caso in cui si sbaglia l'ordine, bisognerà uscire dalla stanza e rientrarvi per riprovare. Dopo aver eseguito l'ordine corretto, l'ultimo quadro cadrà e potrete raccogliere la STAR CREST. Nel sottoscala [B13] è presente uno Zombie Bianco ed una Green Herb. Entrate poi nella stanzetta sotto le scale. Qui [B15] è presente una Macchina da scrivere, un Baule e l'HERBICIDE. Prendete quest'ultimo, l'Emblem e una Desk Key, poi lasciate lo Star Crest

assieme a ciò che non vi serve nel Baule.
Tornate nella stanza dove avete lasciato Rebecca a provare.

Mansion 1st Floor: Ala Ovest

|| Rebecca fa ascoltare a Chris la melodia completa, e senza errori. Il ragazzo
|| apprezza il lavoro svolto da Rebecca.

<< Se una volta entrati non parte automaticamente il filmato di cui sopra,
tornate da Rebecca dopo un'altro po' di tempo. >>

Al termine dell'esecuzione si aprirà una porta segreta. Al suo interno è
presente il GOLD EMBLEM. Scambiatelo con l'Emblem: così facendo potrete uscire
dalla zona segreta. Tornate poi nel corridoio verticale [A4], recandovi poi
nella parte più a nord est ed entrando nella porta.

Vi ritroverete in una serra [A10]. Al centro della stanza è presente la Pianta
infetta. Questo nemico non si può eliminare con le armi convenzionali e vi
attaccherà subito se cercherete di avvicinarvi. Esaminate la vaschetta situata
proprio accanto all'ingresso ed utilizzate su di essa l'Herbicide per
sbarazzarvi della Pianta infetta. Nella stanza sono presenti anche quattro
Green Herb e due Red Herb. Dallo stemma dietro la fontana potrete raccogliere
l'ARMOR KEY. Tornate al sottoscala [A5] ed entrate nella porta accanto
all'ingresso, tramite Armor Key. Qui [A6] troverete una Clip, il BROKEN SHOTGUN
nelle mensole, e le Shells nel cassetto del tavolino, tramite Desk Key.

Andate al Rifugio vicino [A7]: lasciate la Beretta e le Clip, e prendete le
Shells. Tornate alla Sala da pranzo [A2], recatevi vicino al camino e
posizionate il Gold Emblem dove avete raccolto in precedenza l'Emblem.
L'orologio a pendolo suonerà, rivelando infine un cassetto segreto.
Raccogliete dall'interno la SHIELD KEY e tornate al corridoio nord dell'Ala
Est.

Mansion 1st Floor: Ala Est

Qui [B6] raggiungete l'estremità ovest della stanza ed uscite dalla porta a
destra. Superate la stanzetta [B9] e in quella successiva [B10] raccogliete lo
SHOTGUN, scambiandolo con il Broken Shotgun, e tornate nel corridoio.

<< Se tentaste di prendere lo Shotgun senza scambiarlo con il Broken Shotgun,
una volta ritornati nella stanzetta [B9] il soffitto inizierà ad abbassarsi
e la porta per raggiungere al corridoio sarà bloccata. In questo caso non vi
rimarrà altro da fare che ritornare nella stanza precedente e riposizionare
lo Shotgun sulla parete per sbloccare quella porta. >>

Raggiungete il sottoscala [B13] e salite i gradini.

=====
Parte 3: LA LEGGE DEL PIÙ FORTE

=====
CS ==
[@7CS3]
=====

OGGETTI CHIAVE	CURE & MUNIZIONI	NEMICI
Desk Key	Clip x3	Cerberus x3
Lighter	Green Herb x11	Zombie Bianco x2
Map 2nd Floor	Ink Ribbon x6	Zombie Verde x7
Moon Crest	Red Herb	
*** Radio	Serum	Serpente gigante (Boss)
Square Crank	Shells x5	

Sun Crest
file Botany Book
file Researcher's Will

*** A seconda delle scelte fatte durante il gioco

Mansion 2nd Floor: Ala Est

Appena arrivati in cima [D4], troverete tre Zombie Verdi. Il poco spazio a disposizione vi permette di evitarne due, perciò scansateli ed eliminate il rimanente, prendendo poi la porta a sud ovest. Vi ritroverete in un corridoio [D1], assieme a due Zombie Verdi, facilmente evitabili. Entrate poi nella porta a sud, tramite Armor Key. In questa stanza [D12] ci sono due Green Herb vicino alla colonna e più avanti troverete il cadavere di Richard Aiken. Esaminatelo per trovare una Clip e proseguite.

<< Se non vi siete recati nel Rifugio [A7] prima d'ora, troverete qui Rebecca assieme a Richard, vivo, ma agonizzante, e dovrete portargli il Serum, situato nel Rifugio [A7], ottenendo poi da lui la Radio. >>

Nella camera accanto [D13] fate attenzione allo Zombie Bianco, nascosto nel corridoio, e salite subito i gradini per evitarlo. Infine aprite la porta con la Shield Key.

*** SERPENTE GIGANTE ***

COLPI NECESSARI PER ELIMINARLO

Combat Knife -----: 16 colpi
Beretta -----: 19 proiettili
Shotgun -----: da 8 a 10 cartucce
Bazooka & Explosive Rounds -: da 7 a 13 bombe
Bazooka & Acid Rounds -----: 4 o 5 bombe
Bazooka & Flame Rounds -----: da 11 a 25 bombe
Colt Python -----: da 5 a 12 proiettili
Flamethrower -----: circa 70 unità di benzina
Rocket Launcher -----: 1 razzo

ATTACCHI

. Morso

Il Serpente gigante possiede un solo attacco e consiste nel mordere il personaggio, causandogli lo status Poison, oltre ad alcuni danni fisici. Questo attacco viene eseguito dal boss indifferentemente sia quando si trova in posizione eretta che quando striscia sul pavimento. Il Serpente gigante morde all'altezza delle gambe dei personaggi quindi bisogna saper valutare bene il raggio d'azione di questo attacco, a seconda della postura del boss. Se si possiederà poca energia, il Serpente gigante potrà ingoiare il personaggio, causando morte immediata.

Una volta arrivati circa a metà stanza [D15], il boss uscirà fuori dalla sua tana. Ora sono possibili due diverse strategie:

Raccolta & Fuga

Questa strategia prevede di raccogliere il Moon Crest, situato nell'apertura da cui compare il Serpente gigante, e fuggire dalla stanza, senza eliminare il boss. Per attuarla bisogna sfruttare bene gli ostacoli presenti nella stanza, specialmente la trave verticale al centro della soffitta. Aspettate che il boss si avvicini, superandola, e passate dall'altro lato della trave per aggirarlo. Raccogliete il Moon Crest e uscite subito dalla stanza, passando

dal lato della trave dove non è presente il boss. Se fatto correttamente, e con il giusto tempismo, riuscirete a fuggire dalla soffitta senza aver subito alcun attacco dal Serpente gigante. Bisogna evitare in tutti i modi di farsi bloccare in un angolo dal boss.

Eliminazione

In questo caso bisogna fare fuoco sul boss sino a costringerlo a scappare nella sua tana. Sparate al Serpente gigante con lo Shotgun, tenendolo il più possibile lontano da voi. Sfruttate i vari ostacoli presenti nella stanza per aggirarlo nel caso il boss si avvicini troppo a voi. Potete colpire il Serpente gigante su tutto il corpo e non necessariamente solo alla testa. Una volta che il boss avrà subito abbastanza danni, la musica si stopperà e lui fuggirà nella sua tana.

Oltre al MOON CREST, nella soffitta sono presenti le Shells sui barili a sud della tana.

Una volta eliminato uscite dalla stanza. Ora possono succedere diverse cose a seconda di quanto è avvenuto durante lo scontro con il boss:

- a. Non siete stati colpiti neanche una volta:
in questo caso non succederà nulla, potete proseguire normalmente
- b. Siete stati colpiti almeno una volta e possedevate il Serum:
usate il Serum per curarvi dallo status Poison poi proseguite normalmente
- c. Siete stati colpiti almeno una volta, non possedevate il Serum e avete risposto No a Rebecca, se l'avete incontrata nel rifugio la prima volta:
Chris sverrà e Rebecca lo porterà nel Rifugio [A7] del piano terra dell'Ala Ovest.
- d. Siete stati colpiti almeno una volta, non possedevate il Serum e non lo avete portato in tempo a Richard nel caso in cui abbiate trovato Rebecca per la prima volta assieme al compagno ferito:
Chris si sentirà debole e dovrete recarvi nel Rifugio [A7] del piano terra dell'Ala Ovest per raccogliere il Serum, prima che Chris muoia.
- e. Siete stati colpiti almeno una volta, non possedevate il Serum e avete risposto Yes a Rebecca, se l'avete incontrata nel rifugio la prima volta; oppure avete portato in tempo il Serum a Richard nel caso in cui abbiate trovato Rebecca per la prima volta assieme al compagno ferito:
Chris si sentirà male e sarà raggiunto da Rebecca

Nel "caso e" si controllerà Rebecca. Il SERUM si trova nell'armadietto del Rifugio al piano terra, nell'Ala Ovest [A7]. Il percorso più breve per raggiungere il Rifugio è attraversare il primo piano dell'Ala Ovest, e scendere le scale [C3]. Per il ritorno fare lo stesso tragitto al contrario. Evitate gli scontri con i mostri quando comandate Rebecca e, a parte il Serum, se raccogliete un oggetto, lasciatelo nel Baule.

In ogni caso tornate ad un Rifugio, lasciate lo Star Crest, prendete la Desk Key e recatevi nella Hall [A1] per entrare nella porta a nord est, tramite Armor Key.

Mansion 1st Floor: Ala Est

In questa stanza [B1] sono presenti una Clip sul mobile con lo specchio e le Shells nel cassetto, apribile tramite Desk Key, dietro lo Zombie Bianco.

Seguendo il tragitto si giunge in un'anticamera [B2] dove, uno Zombie Verde cercherà di raggiungervi, strisciando sul pavimento. Qui troverete anche tre Ink Ribbon e due Green Herb. La porta successiva non si può aprire durante la prima avventura poichè necessita della Closet Key, ottenibile solo terminando il gioco salvando entrambi i compagni. Ora tornate al corridoio est [B6] ed uscite dalla porta metallica, tramite Armor Key.

In questa zona esterna [B8] vedrete un Cerberus oltre la ringhiera, per ora ignoratelo. Una volta girato l'angolo, un altro Cerberus comparirà saltando la barriera. Sparategli non appena atterra per non dargli il tempo di attaccare. Accanto alla caldaia sono presenti ben sei Green Herb. Mentre tornate alla porta, il primo Cerberus salterà oltre la ringhiera per attaccarvi. Utilizzate la strategia adottata prima per eliminarlo senza problemi.

Ora tornate alla Mansion 2nd Floor: Ala Est, nel corridoio centrale.

Mansion 2nd Floor: Ala Est

Qui [D1] entrate nella porta centrale, tramite Armor Key. Nella sala delle armature [D2] è presente un pulsante sul pavimento. Non attivatelo: premendolo uscirà del gas velenoso dalle aperture. Posizionate i due busti su di esse, in modo da ostruirle e poi premete il pulsante. Si aprirà il forziere in fondo alla stanza da dove potrete raccogliere il SUN CREST. Ora tornate nel corridoio ed uscite dalla porta più ad ovest. Nello studio [D3] è presente sul tavolo il file "Botany Book", poi uscite dall'altra porta. Dal corridoio con le scale [D4] entrate nella porta centrale, tramite Armor Key.

In questa camera [D6] c'è uno Zombie Verde. Entrate poi in quella ad ovest. Nella camera con due letti [D5] è presente il LIGHTER sull'armadietto, delle Shells non visibili accanto al letto più a ovest ed una Red Herb accanto all'altro. Tornate indietro e recatevi nell'altra stanza. Qui [D7] è presente il file "Researcher's Will" sul tavolino e tre Ink Ribbon nel cappotto appeso. Esaminate il quadro infranto e premete il pulsante. L'acquario presente nella stanza si svuoterà, permettendovi di spostarlo. Spingetelo in direzione del tavolino e muovete l'armadio nell'angolo in modo tale da rivelare un cassetto segreto. Al suo interno troverete le Shells. Tornate nel corridoio con le scale ed entrate nella porta in fondo, ad est.

Nella sala [D8] è presente una Green Herb e un camino. Usate il Lighter per accendere il fuoco in esso ed otterrete la MAP 2ND FLOOR. Recatevi poi nella stanza precedente la soffitta dovesi è trovato il Serpente gigante [D13] ed entrate nella porta a nord. Nella stanza buia [D14] usate il Lighter sul candelabro per avere un po' di luce. Esaminate l'armadietto nell'angolo per trovare una Clip poi spingete l'altro mobile in una qualsiasi delle due direzioni per trovare un'entrata nascosta. Nell'armadio sul retro sono presenti le Shells.

Ora tornate al Rifugio dell'Ala Est [B15].

Mansion 1st Floor: Ala Est

Mettete nell'Inventario tutti e quattro i Crest (Moon Crest, Star Crest, Sun Crest e Wind Crest) poi recatevi nella stanza da dove si poteva accedere alla galleria d'arte. Qui [B11] uscite dalla porta metallica. Nel colonnato esterno [B16] è presente un Cerberus che passeggia. Raggiungete l'altra estremità della stanza ed utilizzate i quattro Crest sul pannello di legno per sbloccare la porta. Nella camera accanto [B17] spostate i gradini sotto la mensola sulla parete sud, salite poi su di essi e raccogliete la SQUARE CRANK. Esaminate il

baule singolo nell'angolo per trovare una DESK KEY poi uscite dalla porta grande.

=====
Parte 4: LA PIANTA SENZIENTE
=====
[@7CS4]

OGGETTI CHIAVE		CURE & MUNIZIONI		NEMICI	
002 Key		Blue Herb	x7	Ape	xInf
003 Key		Clip	x6	Cerberus	x9
Blank Book		First Aid Spray		Neptune	x3
Control Room Key		Green Herb	x10	Ragno	x2
Desk Key	x2	Ink Ribbon	x6	Vipera	xInf
Dormitory Map		Red Herb	x2	Zombie Bianco	x4
Empty Bottle	x4	Shells	x4		
Garden Map				Plant 42 (Boss)	
Helmet Key					
Np-003	xInf				
*** Radio					
Umb N°2	xInf				
Umb N°4	xInf				
Umb N°7	xInf				
Umb N°13	xInf				
Yellow-6	xInf				
V-Jolt					
Water	xInf				
file V-Jolt Report					
file Plant 42 Report					

*** Solo se non la si possiede già

Courtyard Esterni

Vi ritroverete in un giardino [F1] e sarete attaccati da tre Cerberus.

<< Se possedete già la Radio, dopo averli eliminati, sentirete diversi bip.
Andate nell'Inventario e selezionate Radio per ascoltare un messaggio di Brad. >>

In questa zona sono presenti inoltre due Blue Herb, tre Green Herb e due Red Herb. Recatevi nel passaggio ad ovest della zona e sulla parete troverete la GARDEN MAP. Uscite poi dal cancello nella parte nord. Nella zona successiva [F2] seguite il percorso ed utilizzate la Square Crank sulla colonnina per far abbassare il livello dell'acqua. Ora tornate vicino all'ingresso e noterete che sarà possibile scendere le scale e raggiungere l'altro lato della zona. Avanzate lungo il nuovo percorso, evitando le varie Vipere che cadranno dall'alto e raggiungete il montacarichi presente alla fine della strada.

Una volta arrivati alla base [F3] sarete attaccati da tre Cerberus. Dopo averli eliminati uscite dal cancello ad ovest. Vicino all'ingresso della zona [F4] sono presenti due Blue Herb e due Green Herb e lungo il percorso troverete anche tre Cerberus. Evitateli se potete e raggiungete la porta all'altra estremità della zona.

Guardhouse Dormitory: Interni

Una volta entrati [H1] troverete subito una statua mobile e una rientranza dove sono presenti tre Blue Herb. Ora spingete la statua lungo il corridoio e

: |
: |
Acq ...: |

Una volta creato il passaggio, più avanti troverete due Green Herb mentre la parte finale del corridoio sarà completamente sommersa dall'acqua. Raggiungete la porta. Anche la stanza successiva [I2] è allagata; non andate alla sinistra di Chris (equivarrebbe a morte sicura) bensì proseguite verso la sua destra sino a vedere due porte di legno, una accanto all'altra. Entrate in quella più piccola con la Control Room Key. Una volta dentro [I5] tirate la leva sul pannello di controllo per far defluire completamente l'acqua da tutta la zona, infine premete il pulsante luminoso sull'altra parete, per sbloccare la porta della stanza adiacente.

Tornate indietro [I2] e noterete che l'acqua è scomparsa, inoltre sentirete dei rumori: sono i tre Neptune che, ora totalmente innocui, annaspiano in mancanza di acqua dove nuotare. Volendo, adesso è possibile eliminarli. Recatevi nella stanza adiacente alla Sala controllo [I4] e al suo interno troverete due Clip, due Shells e la 003 KEY che brilla. Uscite e prendete la porta sulla parete opposta. Qui [I3] sulla cassa accanto alle radici è presente una DESK KEY. Ora tornate nell'atrio, dove si trova l'alveare.

Guardhouse Dormitory: Interni

Qui [H9] entrate nella porta a est, sulla stessa parete di dove si trova l'alveare. Entrati nella stanza [H11], tramite 003 Key, recatevi subito nel bagno [H12], eliminate lo Zombie Bianco e raccogliete la Clip. Tornate nella camera, dove sono presenti tre Ink Ribbon nel cassetto del tavolino, tramite Desk Key. Esaminate la libreria per ottenere il file "V-Jolt Report". Ora rimarrà uno spazio vuoto nella fila dei libri rossi. Inserite il Blank Book in quello spazio e l'armadio della stanza si muoverà, rivelando una porta segreta. Nella stanza successiva [H13] troverete al centro una grossa pianta mutante, munita di alcuni tentacoli mobili: è la Plant 42!

|| Chris osserva la spaventosa creatura e viene catturato da uno dei suoi
|| tentacoli. Il ragazzo urla dal dolore, richiamando l'attenzione di Rebecca,
|| che si trovava nell'atrio. Quest'ultima trova Chris imprigionato e cerca di
|| liberare il compagno. Il ragazzo le rivela che è inutile sparare alla
|| pianta: bisogna distruggere le radici che si trovano nel sottosuolo.
|| Chris riesce a darle il file sul V-Jolt, dicendole di utilizzare le
|| informazioni al suo interno per realizzare il composto, atto alla
|| distruzione delle radici della creatura. Rebecca poi fugge dalla stanza per
|| compiere la sua missione.

<< A seconda di quello che avete fatto nella Mansion può capitare che Rebecca non venga in vostro soccorso perciò dovrete eliminare da soli la Plant 42.>>

Ora comanderete Rebecca.

Le radici si trovano nei sotterranei, nella stanza dove si è raccolta l'ultima Desk Key [I3]. Prima di andare là però bisogna produrre il composto necessario. Una volta nell'atrio [H9] esaminate la porta a nord ovest. Per entrare bisogna inserire un codice nel pannello. Il codice da inserire era quello ottenuto esaminando il tavolo da biliardo nella sala giochi [H5]. In questo caso è 2-1-5. Nel caso sbagliaste ad inserire i numeri, sappiate che per sbloccare la porta bisogna fare in modo che tutte le luci del pannello siano accese. Quando si preme un numero, la luce corrispondente alla sua posizione, assieme a quelle vicine orizzontalmente e verticalmente, si spegne se era già accesa oppure si accende, nel caso in cui fosse spenta.

Una volta dentro [H10] raccogliete le quattro EMPTY BOTTLE presenti.
Esaminando un armadietto otterrete sempre l'UMB N°2, mentre dall'altro sempre l'UMB N°4. Adesso bisogna ottenere il composto desiderato mischiando in ordine questi due elementi, e ciò che ne deriva, e utilizzando l'acqua del rubinetto: (quando si mischiano due elementi, una delle due Bottle si svuota)

- a) riempire un'Empty Bottle con l'Umb N°2
- b) riempire un'Empty Bottle con l'Umb N°4
- c) riempire un'Empty Bottle con l'acqua
- d) mischiare l'acqua e l'Umb N°2 per ottenere l'NP-003
- e) mischiare l'NP-003 con l'Umb N°4 per ottenere l'Umb N°7
- f) riempire un'Empty Bottle con l'Umb N°2
- g) riempire un'Empty Bottle con l'Umb N°4
- h) mischiare l'Umb N°2 con l'Umb N°4 per ottenere lo YELLOW-6
- i) mischiare l'Umb N°7 con lo Yellow-6 per ottenere l'UMB N°13
- l) riempire un'Empty Bottle con l'Umb N°2
- m) riempire un'Empty Bottle con l'acqua
- n) mischiare l'acqua e l'Umb N°2 per ottenere l'NP-003
- o) mischiare l'NP-003 con l'Umb N°13 per ottenere finalmente il V-JOLT

Ricapitolando, ad ogni elemento corrisponde un numero e le varie combinazioni ottenibili sono le seguenti:

1. Acqua [dal rubinetto]
2. Umb N°2 [dall'armadio]
3. Np-003 [1 + 2]
4. Umb N°4 [dall'armadio]
5. niente
6. Yellow-6 [2 + 4]
7. Umb N°7 [1 + 6 oppure 3 + 4]
8. gas velenoso [1 + 7 oppure 2 + 6]
9. niente
10. niente
11. niente
12. non realizzabile
13. V-Jolt [6 + 7]

Quando si ottiene un numero corrispondente a "niente", entrambe le Bottle si svuotano. Se si combinano due composti uguali (es. due Umb N°4) si ottiene lo stesso composto di partenza (nell'esempio, un Umb N°4) e una Bottle si svuoterà. Se si ottiene il gas velenoso, l'aria del laboratorio si farà irrespirabile e bisognerà uscire dalla stanza e poi rientrarvi per continuare l'operazione. Una volta ottenuto il V-Jolt, questi non si potrà combinare con altri elementi.

Dopo aver completato l'operazione, recatevi nella stanza dove si trovano le radici [I3] ed usate il V-Jolt su di esse per farle seccare. Uscite poi dalla stanza.

|| Il composto fa il suo effetto e la pianta si ritrae su sè stessa, dopo aver
|| liberato Chris dalla sua presa. L'effetto però è solo temporaneo e la
|| creatura riacquista dopo pochi secondi il suo aspetto gigantesco.

Ora [H13] si affronterà la Plant 42.

*** PLANT 42 ***

COLPI NECESSARI PER ELIMINARLO

- Combat Knife -----: 10 colpi
- Beretta -----: da 16 a 34 proiettili
- Shotgun -----: da 7 a 26 cartucce
- Bazooka & Explosive Rounds -: 3 bombe

Bazooka & Acid Rounds -----: da 3 a 8 bombe
Bazooka & Flame Rounds -----: 3 bombe
Colt Python -----: da 3 a 7 proiettili
Flamethrower -----: circa 160 unità di benzina
Rocket Launcher -----: 3 razzi

ATTACCHI

1. Colpo di tentacolo

La Plant 42 attacca il personaggio con uno dei suoi tentacoli. Ciò accade solo se si ci avvicina troppo al boss, quindi per evitare di essere colpiti bisogna rimanere attaccati alle pareti, possibilmente in uno dei quattro angoli. Subendo questo attacco può capitare anche che il colpo sia così forte da sbattere violentemente al muro il personaggio.

2. Presa di tentacolo

La Plant 42 afferra il personaggio con uno dei suoi tentacoli e lo sbatte violentemente al pavimento. Ciò accade solo se si ci avvicina troppo al boss, quindi per evitare di essere colpiti bisogna rimanere attaccati alle pareti, possibilmente in uno dei quattro angoli.

3. Pioggia acida

Dal soffitto la Plant 42 fa cadere delle gocce di pioggia acida. Non si viene danneggiati dalle singole gocce, bensì dalla massa estesa di liquido che cade verticalmente, dopo le gocce di avvertimento. Le singole gocce cadono costantemente dal soffitto durante tutto lo scontro, in direzione del personaggio, mentre la massa estesa solo qualche volta. Per evitare questo attacco basta spostarsi di poco dal luogo in cui cadono le prime gocce di avvertimento.

Equipaggiatevi con lo Shotgun, e fate fuoco sulla Plant 42 rimanendo sempre attaccati alle pareti, possibilmente in uno dei quattro angoli, per evitare di essere attaccati dai tentacoli. Mentre colpite il boss, fate attenzione alle gocce che cadono dal soffitto sul personaggio. Queste non vi danneggiano ma indicano che sta per cadere la massa acida su di voi, quindi spostatevi di poco da quel punto, sempre rimanendo il più possibile vicini alla parete. Man mano che danneggerete la Plant 42, i suoi tentacoli si staccheranno diventando inutilizzabili per il boss.

Dopo averla eliminata, esaminate il camino della stanza per trovare l'HELMET KEY, poi uscite dalla camera.

|| Chris incontra Rebecca nell'atrio, la quale è felice nel vedere che il suo
|| compagno sia sano e salvo. Il ragazzo la ringrazia di cuore e Rebecca rimane
|| un po' imbarazzata.

<< Se non l'aveste già ottenuta prima, ora Rebecca vi consegnerà la RADIO. >>

Ora Rebecca andrà a rifugiarsi nel laboratorio di chimica [H10] e, come prima, tornando da lei feriti si potrà guarire automaticamente. Tornate nel corridoio [H9] e troverete Wesker che sta sparando ad alcune api.

|| Chris chiede al capitano che fine abbia fatto Jill, e Wesker gli risponde
|| che erano stati attaccati dai mostri ed ha perso le sue tracce mentre
|| esploravano la zona. Ora però bisogna trovare un modo per fuggire da questo
|| luogo. Wesker consiglia di tornare alla Mansion e controllare se ci sono
|| ancora stanze inesplorate: magari in quelle c'è qualche indizio su come
|| scappare da questo incubo.

Nel corridoio sono presenti anche delle api morte: camminandoci sopra, queste

scoppieranno, ma non causeranno alcun danno. Ora uscite dalla Guardhouse Dormitory e fate tutto il percorso al contrario attraverso il Courtyard sino a tornare nella Mansion. Una volta fuori sentirete diversi bip. Andate nell'Inventario e selezionate Radio per ascoltare un altro messaggio di Brad.

<< Se si è affrontata la Plant 42 senza l'aiuto di Rebecca, tornando verso la Mansion, Chris troverà sul pavimento la RADIO. >>

=====
Parte 5: LA CACCIA CONTINUA CS ==
[@7CS5]

=====
OGGETTI CHIAVE CURE & MUNIZIONI NEMICI
Battery (Courtyard) Blue Herb Hunter x20
Desk Key Clip x2 Ragno x2
Doom Book 1 Colt Python Vipera xInf
Eagle Medal First Aid Spray Zombie Bianco x3
MO Disk Green Herb x5 Zombie Verde x13
Red Jewel Ink Ribbon x2
file Orders Magnum Rounds x3 Serpente gigante 2° (Boss)
file Scrapbook Shells x5

Mansion 1st Floor: Ala Est

Mentre si percorre la stanza dopo il corridoio esterno [B16] partirà un filmato.

|| Qualcosa è comparso nella base dei montarichi e ripercorre a gran velocità
|| la strada che collega il Courtyard alla Mansion. Questa cosa è in grado
|| anche di aprire le porte e alla fine raggiunge la stanza dove si trova
|| Chris.

Fate fuoco subito sull'Hunter, non dandogli la possibilità di avvicinarsi troppo a voi. Le varie stanze della Mansion ora saranno infestate da queste creature, quindi fate molta attenzione ogni volta che accedete in una camera: se sentite dei passi, sicuramente c'è uno di questi mostri là dentro.

<< A seconda delle scelte fatte, dopo aver eliminato il primo Hunter, o fuggendo da lui, Chris si preoccuperà per Rebecca: se la si sente urlare, bisognerà recarsi nella Sala lettura [D3] al primo piano dell'Ala Est; in caso contrario Rebecca si troverà nell'Ala Ovest, o nel sottoscala [A5] o nel Rifugio [A7], a seconda se la raggiungete lentamente o rapidamente. Per salvare la ragazza basta eliminare l'Hunter che l'aggrede. >>

Dalla stanza in cui avete eliminato il primo Hunter [B16], tramite Helmet Key, potete accedere alla stanza più a nord ovest. Questo luogo [B14] è buio, esaminate il tavolo e premete il pulsante per accendere la lampada. Sempre sul tavolo sono presenti le Magnum Rounds, mentre vicino alla libreria raccogliete il DOOM BOOK 1. Andate nell'Inventario ed esaminatelo, aprendolo dal centro, per trovare l'EAGLE MEDAL. Tornate nel corridoio ed entrate nella porta grigia, per ritrovarvi nel sottoscala.

Qui [B13] eliminate l'Hunter e troverete un biglietto di Wesker sulla parete, accanto alla porta del Rifugio, dove dice di aver lasciato alcune munizioni proprio nel Rifugio, nel caso possano servire. Entrateci [B15] e troverete sul pavimento le Shells, una Clip e un First Aid Spray. Lasciate nel Baule l'Eagle Medal e le Magnum Rounds e prendete alcuni oggetti curativi da tenere nell'Inventario. Uscite e salite le scale.

Mansion 2nd Floor: Ala Est

Nel passaggio [D4] eliminate i due Hunter ed entrate nella stanza più ad est. Tramite Helmet Key, ora potete entrare nella porta rossa. In questa stanza [D8] esaminate il pianoforte vicino alla parete e dal camino comparirà di nuovo il Serpente gigante.

*** SERPENTE GIGANTE (2°scontro) ***

COLPI NECESSARI PER ELIMINARLO

Combat Knife -----: 16 colpi
Beretta -----: 19 proiettili
Shotgun -----: da 8 a 10 cartucce
Bazooka & Explosive Rounds -: da 7 a 13 bombe
Bazooka & Acid Rounds -----: 4 o 5 bombe
Bazooka & Flame Rounds -----: da 11 a 25 bombe
Colt Python -----: da 5 a 12 proiettili
Flamethrower -----: circa 70 unità di benzina
Rocket Launcher -----: 1 razzo

ATTACCHI

. Morso

Il Serpente gigante possiede un solo attacco e consiste nel mordere il personaggio, causandogli lo status Poison, oltre ad alcuni danni fisici. Questo attacco viene eseguito dal boss indifferentemente sia quando si trova in posizione eretta che quando striscia sul pavimento. Il Serpente gigante morde all'altezza delle gambe dei personaggi quindi bisogna saper valutare bene il raggio d'azione di questo attacco, a seconda della postura del boss. Se si possiederà poca energia, il Serpente gigante potrà ingoiare il personaggio, causando morte immediata.

Il Serpente gigante si lancia contro il personaggio rompendo il pavimento, per poi iniziare lo scontro vero e proprio. Questa volta bisognerà eliminare necessariamente il boss. Equipaggiatevi con lo Shotgun, e sparate subito al Serpente gigante, sfruttando i primi secondi dello scontro, in cui il boss aspetta prima di lanciarsi all'attacco. A differenza della soffitta, in questa stanza non ci sono ostacoli che si possono sfruttare per sfuggire facilmente al Serpente gigante, quindi bisogna subito allontanarsi da lui non appena questi si avvicina troppo. Potete colpire il Serpente gigante su tutto il corpo e non necessariamente solo alla testa. Una volta che il boss avrà subito abbastanza danni, la musica si stopperà e lui si decomporrà sul pavimento.

Dopo averlo sconfitto, esaminate il foro presente ai piedi del pianoforte. Calatevi nell'apertura e qua [B18] esaminate la lapide per trovare una scala segreta.

Mansion Basement

In questo sotterraneo [E1] è presente uno Zombie Verde nel corridoio, ed uno nella rientranza, assieme alle Shells. Uscite dalla porta. Nella stanza accanto [E2] troverete due Zombie Verdi che si cibano di un cadavere e dietro di loro due Green Herb. Eliminateli solo se vi servono le Herb, se no proseguite nel corridoio sino ad uscire dalla porta. Vi ritroverete in una cucina [E3]. Raccogliete la DESK KEY che brilla vicino ai fornelli. Nella parte destra è presente uno Zombie Bianco sdraiato mentre, se vi avvicinate alla porta

presente a sinistra partirà un filmato in cui si vede entrare nella stanza uno Zombie Verde. Entrate nell'ascensore sulla destra.

Mansion 2nd Floor: Ala Ovest

Qui [C6] eliminate lo Zombie Verde che appare alla destra di Chris poi procedete dall'altra parte, mentre nella piccola rientranza è presente una Green Herb. Ignorate l'altro Zombie Verde ed entrate nella porta blu. Nella biblioteca [C8] sarete subito attaccati da uno Zombie Bianco. Aprite il cassetto del tavolino accanto all'ingresso con la Desk Key per trovare le Magnum Rounds. Seguite la parete dove si trova il tavolino e troverete un altro Zombie Bianco tra gli scaffali. Sullo sgabellino trovate il file "Scrapbook". Lo scaffale sulla parete nord è mobile. Spingetelo verso l'alto per trovare una porta segreta.

Qui [C9] sono presenti due Ink Ribbon sul tavolino e una Clip nell'armadietto. Avvicinandosi alla finestra Chris scorderà un eliporto oltre il giardino. Tornate nella biblioteca ed uscite dalla porta a sud ovest. In questa stanza [C10] è presente una statua mobile ed una scultura su una colonna, con una gemma rossa. Esaminate quest'ultima e premete il pulsante: si accenderà la luce in un angolo. Spingete la statua nell'angolo ora illuminato e si aprirà un vano segreto dove troverete un MO DISK. Tornate nel corridoio con l'ascensore [C6] e andate nella parte non esplorata, facendo attenzione ad uno Zombie Verde nell'angolo.

Entrate nella porta più a sud. In questa stanzetta [C7] è presente la BATTERY e due Shells. Tornate nella camera precedente ed uscite dalla porta più a nord. Qui [C5] ci sono una Blue Herb e due Green Herb e tre Zombie Verdi. La porta all'altra estremità di questo corridoio non si può aprire da questa parte, quindi raccogliete le Herb, se vi servono, ignorate i nemici e tornate nella cucina.

Mansion Basement

Qui [E3] salite da dove era sceso il nemico [E4], e sbloccate la porta che incontrate [A12] per uscirvi: vi ritroverete nel corridoio in cui avete trovato Kenneth.

Mansion 1st Floor: Ala Ovest

Nel corridoio [A3] eliminate i due Hunter oppure, se ci riuscite, cercate di evitarli ed entrate nella porta a nord. Anche nella stanza successiva [A4] sono presenti due Hunter. Recatevi poi nella porta a nord ovest. Nel sottoscala [A5] ci sono altri due Hunter. Qui dentro è più facile evitarli: salite le scale possedendo l'Helmet Key nell'Inventario. Se l'avete lasciata in un Baule, entrate nel Rifugio vicino [A7] per riprenderla.

Mansion 2nd Floor: Ala Ovest

In questa stanza [C3] eliminate i due Hunter ed entrate nella porta nera. All'interno della camera sono presenti le Shells, le Magnum Rounds e il file "Orders". Premete l'interruttore accanto alla porta e la luce si spegnerà. Ora, nella testa del cervo appesa sopra al camino, qualcosa brillerà. Spingete i gradini sotto di essa, saliteci ed esaminate il trofeo di caccia per ottenere il RED JEWEL. Ora tornate nella stanza con la statua di tigre.

Vi ritroverete nel sotterraneo [G7]. Avanzando lungo il percorso troverete una Macchina da scrivere e il passaggio interrotto. Tornate indietro ed entrate nella porta. In questa stanza [G8] è presente il FLAMETHROWER sul pannello. Raccogliendolo, la porta da dove siete entrati si bloccherà e, per poterla riaprire, bisognerà posare l'arma sul pannello. Entrate nella porta a nord. Nella stanza [G9] troverete, nella parte più ad ovest, un First Aid Spray e le Shells. Ora uscite dalla porta a sud. Proseguite [G10] lungo il percorso e troverete Enrico Marini in fondo alla stanza.

|| Enrico, ferito, riconosce Chris. La S.T.A.R.S. è stata distrutta: c'è un
|| traditore tra di loro e tutto era programmato sin dall'inizio dall'Umbrella.
|| Improvvisamente qualcuno fa fuoco su Enrico uccidendolo e poi si allontana.

Esaminate il suo cadavere per ottenere una Clip. Tornate all'ingresso della stanza e troverete a terra l'HEXAGONAL CRANK, assieme a due Hunter. Uscite dalla stanza. Nella sala del generatore [G9] ora sono presenti due Hunter: evitateli o eliminateli per tornare nella stanza del bivio. Anche qui [G8] troverete ora un Hunter. Uscite, poggiando il Flamethrower sul pannello, nel caso l'abbiate raccolto, e recatevi al passaggio interrotto [G7]. Utilizzate l'Hexagonal Crank sul pannello della parete per ruotare la sezione e poter proseguire.

Nella camera successiva [G6] troverete, come prima, un Flamethrower sul pannello che fa da "chiave" per aprire la porta da cui siete entrati. Raccoglietelo e recatevi in fondo al corridoio dove è presente un grosso masso. Avvicinatevi ad esso, poi allontanatevi e questi inizierà a rotolare verso di voi: se vi travolgesse, morireste istantaneamente. Scappate subito, rifugiandovi nella rientranza dell'ingresso per evitarlo. Poi recatevi nella zona dove si trovava il masso e comparirà un Hunter alle vostre spalle. Mentre questi si avvicina lentamente, raccogliete le Magnum Rounds dalla piccola apertura in fondo al corridoio, poi occupatevi del mostro. Uscite poi dalla porta a sud, oltre la parete sfondata dal masso. Nella camera successiva [G4] è presente un ragno enorme: la Black Tiger!

*** BLACK TIGER ***

COLPI NECESSARI PER ELIMINARLO

Combat Knife -----: 21 colpi
Beretta -----: da 15 a 20 proiettili
Shotgun -----: 6 cartucce
Bazooka & Explosive Rounds -: 4 bombe
Bazooka & Acid Rounds -----: 4 bombe
Bazooka & Flame Rounds -----: 1 bomba
Colt Python -----: 3 proiettili
Flamethrower -----: circa 150 unità di benzina
Rocket Launcher -----: 1 razzo

ATTACCHI

1. Tripla ragnatela

la Black Tiger lancia frontalmente dalla bocca tre piccole ragnatele in tre direzioni diverse. Se colpiti, causa danni e status Poison al personaggio. Per evitarla facilmente è bene rimanere sempre ai lati del boss, in modo tale da rimanere fuori portata da questo attacco. È anche possibile, con un po' di abilità, posizionarsi tra una ragnatela e l'altra, in modo tale da non essere colpiti.

2. Carica

la Black Tiger si mette in posizione eretta e si lancia contro il personaggio. Ciò accade solo se ci si avvicina troppo al boss, quindi basta rimanere abbastanza lontani per evitare che la Black Tiger esegua questo attacco.

3. Mini ragni

dopo essere stata sconfitta, la Black Tiger rilascia dal suo corpo molti piccoli ragni che inseguono il personaggio e gli saltano addosso, causandogli lievi danni. Per eliminarli basta camminarci sopra, calpestandoli.

La Black Tiger è la versione potenziata dei normali Ragni presenti nel gioco. Equipaggiatevi con la Colt Python, o il Flamethrower, e fate fuoco sul boss rimanendogli, possibilmente, di lato. La Black Tiger non è molto agile e perde tempo nel ruotare su sè stessa per cambiare direzione. Sfruttate questa sua debolezza per rimanerle sempre di lato, in modo tale che non vi possa colpire con alcun attacco e continuate a fare fuoco su di essa sino alla sua eliminazione. Una volta sconfitta rilascerà dal suo corpo tantissimi mini ragni. Calpestateli per eliminarli.

Dopo aver fatto piazza pulita, raccogliete dai barili il Combat Knife. Usate quest'ultimo per tagliare i vari fili della ragnatela che bloccano l'uscita. Nel corridoio [G3] sono presenti le Vipere, che escono dalle pareti. Entrate nella porta ad est per trovare un Rifugio. Qui [G5] sono presenti tre Ink Ribbon, un First Aid Spray e una Blue Herb. Lasciate nel Baule ciò che non serve e tenete con voi l'Eagle Medal, il Flamethrower e l'Hexagonal Crank. Tornate nel corridoio ed uscite dalla porta ad ovest, poggiando il Flamethrower sul pannello.

Nella camera successiva [G2] troverete un altro masso in fondo al corridoio. Come prima: avvicinatevi, allontanatevi, il masso inizierà a rotolare, rifugiatevi nella rientranza dell'ingresso per evitarlo. Poi recatevi nella zona dove si trovava il masso e raccogliete l'UNDERGROUND MAP dalla parete e il MO DISK dalla piccola apertura vicina. Ora usate due volte l'Hexagonal Crank nel pannello sulla parete, in modo tale che l'apertura della sezione mobile si trovi sulla parete sud. Ora entrate nell'apertura e potrete accedere ad una stanza segreta.

Qui [G1] usate l'Hexagonal Crank per far uscire una sporgenza dal muro, poi usatela nuovamente per farla rientrare. Spingete la statua lungo la parete, in modo tale che si trovi davanti alla zona della sporgenza mobile. Usate l'Hexagonal Crank per far uscire di nuovo la sporgenza. Questi spingerà la statua, staccandola dalla parete. Fate rientrare la sporgenza e posizionate la statua sulla mattonella di colore chiaro per far aprire il cassetto sulla parete.

SCHEMA

s = statua

x = mattonella chiara

= sporgenza mobile

1.	#	2.	#	3.	#	4.	#	5.	#
	s	s		#				
					s		s		:
									:
	x		x		x		x		s

1. situazione iniziale
2. spingere la statua in direzione della sporgenza
3. far uscire la sporgenza dalla sua sede
4. far rientrare la sporgenza
5. spingere la statua sulla mattonella chiara

Raccogliete dal cassetto il DOOM BOOK 2. Come fatto per il Doom Book 1, esaminatelo dall'Inventario per ottenere la WOLF MEDAL. Tornate nella stanza precedente e prendete il montacarichi che si trova nella zona più a sud.

Courtyard Esterni

In questa zona [F5] sono presenti due Blue Herb e due Green Herb. Al centro è presente un bacino d'acqua. Inserite la Wolf Medal nell'apertura ovest e l'Eagle Medal in quella est. Il bacino si aprirà, facendo apparire un passaggio segreto. Entrateci e prendete l'ascensore, ora comparso.

=====
 Parte 7: L'ARMA DEFINITIVA CS ==
[@7CS7]
 =====

OGGETTI CHIAVE	CURE & MUNIZIONI	NEMICI
Battery (Umbrella Lab.)	Blue Herb	Chimera x8
Flare	Clip	Zombie Bianco x6
*** Master Key	Green Herb x4	Zombie Nudo x8
MO Disk	Ink Ribbon x3	Zombie Verde x3
Power Room Key	Magnum Rounds x2	
Slides	Red Herb	Tyrant (Boss)
file Fax	Rocket Launcher	Tyrant 2° (Boss)
file Pass Code 01	Shells	
file Pass Code 02		
file Pass Code 03		
file Researcher's Letter		
file Security system		

*** A seconda delle scelte fatte durante il gioco

Umbrella Laboratory: Basement 1

Vi ritroverete nell'ingresso del laboratorio [L1]. Il portone è bloccato, perciò scendete le scale.

Umbrella Laboratory: Basement 2

Nella saletta [M1] è presente un Baule: lasciate l'Hexagonal Crank e tenete un solo MO Disk nell'Inventario, poi uscite dalla porta. Nel corridoio [M2] sono presenti tre Zombie Bianchi e due Green Herb. Recatevi nel passaggio accanto alle scale e raccogliete dal tavolino in fondo l'MO DISK. Scendete nella zona inferiore.

Umbrella Laboratory: Basement 3

Qui [N1] ci sono quattro Zombie nudi: non perdetevi tempo e munizioni per eliminarli poichè ricompariranno sempre ogni volta che si torna in questa stanza. Entrate nella porta proprio accanto alle scale. In questo piccolo corridoio [N2] prendete la porta a sud. La stanzetta [N4] è buia: premete

l'interruttore vicino al lavandino per accendere la luce. Esaminate la cassa per trovare una Clip, mentre vicino alla parete è presente una Green Herb. Raccogliete dal tavolino il file "Researcher's Letter". Leggendolo si potranno ottenere i dati di accesso per un computer (login: JOHN, password: ADA) inoltre viene dato un codice da decifrare, da inserire poi come ulteriore password. Avvicinatevi al quadro sulla parete e troverete su di esso delle parole scritte con simboli molto simili a quelli del codice. Come una specie di rebus, ogni parola si riferisce all'immagine vicina. Spingete la libreria accanto al tavolino e troverete un altro interruttore. Premetelo e la stanza si illuminerà di luce ultravioletta: tornate al quadro e noterete che le scritte sono state sostituite da termini inglesi, e ad ogni simbolo corrisponde una lettera. Le varie corrispondenze sono:

```

#      #      #      #      #
##     ##     # #     # #
# # # #     # #     ##
# # #     # # #     ##
##  ##  #  #  #  #  #
#      # #     #  #  #  #

```

Man ("Uomo")

```

###     # # # #     # #     #
# # #     # # #     ##  ##  ##  ##
# # #     ###     # # # # # # # #
#      #     # # # # # # #
#      #     # #     # #     #
#      #     # #     # #     #

```

Tree ("Albero")

```

#      ## # ## # ##     # #
# #     # ## # ## # #     ## ##
# #     #     #     # # # # #
# # #     #     #     # # #
# # #     # ## # ## #     # #
#      # #     ## # #     # #

```

Apple ("Mela")

```

#      # # #     #     #     # #
###     # # ## ##     # #     # #
# #     # # # # #     # #     ##
###     #     # # #     # # #     ##
#      # # ## ## # # #     # #
#      # # #     # #     # # #     #

```

Woman ("Donna")

Il codice quindi è:

```

#      # # #     ##     #     #
##     ## # # #     ##     ##     a. M (1° simbolo di "Man")
# # # #     # # # #     # # # #     b. O (2° simbolo di "Woman")
# # #     #     #     # # #     c. L (4° simbolo di "Apple")
##     ## # # #     #     #     d. E (5° simbolo di "Apple")
#      # # #     # #     #     #

```

MOLE ("Talpa" in inglese)

Tornate nel corridoio con gli Zombie Nudi ed entrate nella porta a nord est. Qui [N8] troverete a terra le SLIDES. Ora esaminate il computer sul tavolo per utilizzarlo. Vi saranno chiesti i dati di accesso, che sono quelli ottenuti dal file Researcher's Letter (login: JOHN, password: ADA; per confermare premere Invio, il tasto verticale nell'angolo in basso a destra; per cancellare

una lettera premere BS). Dopo aver fatto l'accesso, scegliete "B2" ed inserite la seconda password (MOLE), poi scegliete "B3" e alla fine "Cancel" e "Yes" per uscire dal pc. Tornate nel piccolo corridoio ed entrate nella porta a nord. Qui [N3] troverete quattro Zombie Nudi: eliminateli poichè questi non ricompaiono tornandoci. Nel muro è presente il file "Fax" mentre sul tavolo un dispositivo bianco. Utilizzate un MO Disk su di esso per ottenere il file "Pass Code 01". Ora tornate al piano di sopra.

Umbrella Laboratory: Basement 2

Dal corridoio [M2] entrate nella porta a nord ovest, ora sbloccata. Nella sala [M3] esaminate la libreria accanto all'ingresso per trovare il file "Security System". Sul tavolo è presente una macchina per le diapositive: usate le Slides su di essa:

Diapositiva 1	Diapositiva 4
"Umbrella Inc."	"MA-121 Hunter"
"Dati Armi Biologiche"	

Diapositiva 2	Diapositiva 5
"MA-39 Cerberus"	"T-002 Tyrant"

Diapositiva 3	Diapositiva 6
"Fi-3 Neptune"	(nulla)

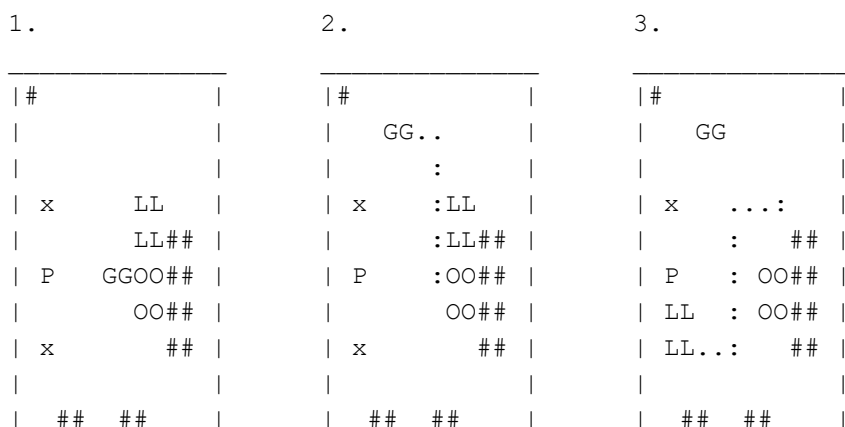
Diapositiva 7
 "Istituto di ricerca sulle Armi Biologiche. Team R e D."
 (nella foto, sulla destra, si può riconoscere Wesker)

Esaminate il pannello sulla parete, di fronte alla lavagna, per aprirlo e spingete il pulsante: la colonna sulla parete opposta si muoverà rivelando un vano segreto. Da qui raccogliete la POWER ROOM KEY. Tornate al piano inferiore.

Umbrella Laboratory: Basement 3

Dal corridoio [N1] entrate, tramite Power Room Key, nella porta a sud est. In quest'altro corridoio [N9] sono presenti tre Zombie Bianchi. Prendete la porta proprio accanto all'ingresso. Nella sala [N10] troverete le Shells e una Red Herb. Sono presenti anche due casse e i gradini. Vicino alla parete ci sono due grate ed un pulsante sul pavimento. Se calpestato, verrà rilasciato del gas tossico dalle grate, costringendovi ad uscire dalla stanza e a rientrarvi per risolvere l'enigma. Bisogna posizionare le due casse sulle grate e i gradini sul pulsante per raggiungere il condotto dell'aria sulla parete.

P = pulsante LL = Cassa 1 OO = Cassa 2 GG = Gradini
 x = grata LL OO ## = ostacoli fissi



##	##	##	##	##	##

4.

#	
:	
x :	
:	##
P GG	OO##
LL	OO##
LL	##
##	##
##	##

5.

#	
OO.....	
OO	: ##
P GG	: ##
LL	: ##
LL	##
##	##
##	##

6.

#	
OO	
OO	##
GG..	##
LL	##
LL	##
##	##
##	##

1. Situazione iniziale

2. Spingete verso l'alto i gradini, e poi un po' verso sinistra, facendo in modo che ci sia dello spazio per camminare tra i gradini e la parete in alto e tra i gradini e la Cassa 1.

3. Spostate la Cassa 1 verso l'altra, in modo da farle combaciare, poi fatela muovere verso sinistra. Proseguite verso il basso, di nuovo a sinistra, sino a coprire la grata più in basso.

4. Muovete i Gradini verso il basso, facendoli arrivare all'altezza del pulsante, ma non sovrapponeteli a questo.

5. Spingete la Cassa 2 verso l'alto e poi verso sinistra, sino a coprire la grata più in alto.

6. Spostate i Gradini verso il pulsante facendolo scattare. Se tutto è stato fatto correttamente il gas non riuscirà a fuoriuscire dalle grate, bloccate dalle casse.

Salite sui gradini ed entrate nel condotto dell'aria. Vi ritroverete in un obitorio [N7] dove, nell'armadietto, sono presenti le Magnum Rounds. Usate sul dispositivo bianco sul tavolo l'altro MO Disk per ottenere il file "Pass Code 02". Uscite dalla stanza, sbloccando la porta, e tornate nel corridoio ad ovest. Entrate nella porta di fronte all'ingresso per giungere al Rifugio [N11] dove troverete una Blue Herb ed una Green Herb ai piedi del letto, tre Ink Ribbon e le Magnum Rounds nell'armadietto. Prendete dal Baule l'ultimo MO Disk rimasto e qualche oggetto curativo, poi tornate nel corridoio e prendete la porta a sud.

Queste stanze a venire saranno infestate dai Chimera, mostri viola in grado anche di camminare sul soffitto. Se sentite un breve tonfo seguito da uno strano verso, vuol dire che un Chimera è sceso sul pavimento. Vista la loro peculiarità di camminare sul soffitto, è consigliato evitarli, cosa piuttosto semplice, anzichè affrontarli, cosa che può protrarsi per le lunghe.

Nella prima sala caldaie [N12] andate verso sud ovest, facendo attenzione ai tre Chimera, attivate il pannello sulla parete e uscite dalla porta a sud est. La seconda sala [N13] contiene tre Chimera. Andate dritto, in fondo al passaggio, e troverete l'ultimo dispositivo su cui usare il terzo MO Disk per ottenere il file "Pass Code 03". Poi tornate indietro e continuate verso ovest

seguendo il percorso sino ad uscire dalla porta. L'ultima sala [N14] non contiene mostri; esaminate il piccolo monitor nella parte est per attivare l'ascensore presente in questo piano.

Ora tornate al piccolo corridoio che si trova nella zona nord ovest di questo piano. Qui [N2] esaminate il pannello sulla parete in fondo al corridoio per inserire i tre Pass Code ottenuti e sbloccare il portone accanto, dopodichè entrateci. Percorrete la camera [N5] ed esaminate la porta.

|| Chris trova Jill viva, imprigionata nella cella. Il ragazzo cerca di forzare || la porta ma questa non si apre. Chris promette a Jill di tornare presto e di || liberarla.

Ora tornate al Rifugio [N11] e prendete con voi le armi più potenti. Andate nel corridoio [N9], raggiungete l'ascensore a nord est e premete il pulsante luminoso per attivare la corrente e rendere operativo l'ascensore.

|| Rebecca raggiunge Chris ed entrambi scendono con l'ascensore. Arrivati al || piano inferiore, i due percorrono il corridoio e trovano Wesker. Il capitano || minaccia i due con la pistola e Chris rivela il complotto. Wesker lavora || per la S.T.A.R.S. ma in passato era con l'Umbrella. È lui il traditore a cui || si riferiva Enrico, ed è sempre lui quello che l'ha ucciso. Lo scopo di || Wesker è quello di tenersi tutti i dati delle ricerche e di far saltare in || aria il laboratorio per cancellare ogni traccia dell'incidente. Wesker spara || a Rebecca, che cade al suolo. L'Arma Biologica più potente al mondo ora è || pronta e si trova al di là di quella porta e Wesker invita Chris a seguirlo || per vederla.

|| Il Tyrant viene mostrato a Chris. La creatura viene risvegliata e rompe con || gran facilità il tubo di vetro dove era tenuta in stasi. Il Tyrant attacca || violentemente Wesker e si appresta a scagliarsi contro Chris.

Umbrella Laboratory: Basement 4

Nella sala [O2] si affronterà il Tyrant.

*** TYRANT ***

COLPI NECESSARI PER ELIMINARLO

Combat Knife -----: 22 colpi
Beretta -----: 12 proiettili
Shotgun -----: 10 cartucce
Bazooka & Explosive Rounds -: 3 bombe
Bazooka & Acid Rounds -----: 3 bombe
Bazooka & Flame Rounds -----: 3 bombe
Colt Python -----: 3 proiettili
Flamethrower -----: circa 40 unità di benzina
Rocket Launcher -----: 1 razzo

ATTACCHI

1. Fendente

Il Tyrant esegue un fendente orizzontale con il suo artiglio causando lievi danni al personaggio. Bisogna rimanere fuori dal suo raggio d'azione per evitare che il boss esegua questo attacco.

2. Affondo

Il Tyrant esegue un affondo con il suo artiglio causando gravi danni al personaggio. Bisogna rimanere fuori dal suo raggio d'azione per evitare che

il boss esegua questo attacco.

3. Attacco mortale

Il Tyrant esegue due fendenti orizzontali seguiti da un Affondo causando gravissimi danni, se non morte immediata, al personaggio. Bisogna evitare di farsi bloccare in un angolo dal boss se non si vuole che egli esegua questo attacco.

Durante questo scontro il Tyrant avanzerà lentamente verso il personaggio, attaccandolo solo quando è abbastanza vicino. Rimanetegli lontani e fate fuoco su di lui con la Colt Python. Quando il Tyrant inizia ad avvicinarsi troppo, sospendete l'attacco, allontanatevi da lui e ricominciate a sparare sino a farlo crollare al suolo.

Dopo averlo sconfitto esaminate il macchinario accanto al tubo di stasi del Tyrant per attivare il pulsante che sblocca una porta, poi uscite dalla stanza.

<< Se siete entrati con Wesker, in base alle scelte fatte durante il gioco potrete raccogliere la MASTER KEY, se appare, accanto al suo cadavere. >>

|| Chris, stupito, trova Rebecca incolume: il giubbotto antiproiettile le ha salvato la vita. Tornati sopra, Rebecca dice a Chris che sarebbe bene far saltare in aria il laboratorio per distruggere tutti i dati e le ricerche contenuto in esso. La ragazza si offre di andare ad attivare il sistema di autodistruzione, mentre Chris l'aspetterà all'uscita.

Umbrella Laboratory: Basement 3

Tornate indietro facendo attenzione ai due Chimera [N1], recatevi dove è rinchiusa Jill [N5] e la porta della cella [N6], a seconda dei casi:

- si aprirà normalmente
- si potrà aprire solo dopo aver attivato l'interruttore del macchinario accanto al tubo di stasi del Tyrant
- si potrà aprire tramite Master Key

|| I due compagni si ricongiungono e decidono di fuggire assieme dal laboratorio dell'Umbrella.

Tornate nella stanza precedente e Jill vi lascerà, andando in avanscoperta. Poi salite le scale per giungere al piano superiore.

Umbrella Laboratory: Basement 2

Nel corridoio [M2] troverete questa volta tre Zombie Verdi. Tornati nella sala con il Baule [M1] e prendete con voi quanti più oggetti curativi potete, tenendo con voi un'arma e la Master Key, nel caso l'abbiate potuta ottenere, lasciando però uno spazio libero nell'Inventario. Salite le scale.

Umbrella Laboratory: Basement 1

Ora [L1] potrete accedere alla grande porta, automaticamente o tramite Master Key a seconda dei casi. Percorrete il corridoio [L2] e intanto riceverete un altro messaggio radio di Brad. Lungo la strada troverete la BATTERY: usatela nel vano vicino per attivare l'ascensore.

|| Partirà un conto alla rovescia di tre minuti. I sopravvissuti (Jill, Rebecca

|| o entrambe a seconda dei casi) decidono di rimanere nel corridoio a tenere a
|| bada i mostri, mentre Chris dovrà recarsi fuori per segnalare a Brad la loro
|| posizione.

Arrivati all'eliporto [L3] raccogliete un FLARE dalla cassa ed usatelo al
centro della zona per richiamare l'elicottero di Brad.

|| Si sente avvicinarsi l'elicottero e improvvisamente il pavimento sarà
|| sfondato dal Tyrant, completamente risvegliato.

<< Se posizionaste il Flare sul punto da cui dovrebbe uscire il Tyrant, questi
non sfonderà il pavimento sino a quando non vi sarete spostati da quel
punto, e intanto il tempo del conto alla rovescia continuerà a scorrere. >>

Adesso affronterete il Tyrant nella battaglia finale.

*** TYRANT (2°scontro) ***

COLPI NECESSARI PER ELIMINARLO

Combat Knife -----: non è possibile
Beretta -----: non è possibile
Shotgun -----: non è possibile
Bazooka & Explosive Rounds -: non è possibile
Bazooka & Acid Rounds -----: non è possibile
Bazooka & Flame Rounds -----: non è possibile
Colt Python -----: non è possibile
Flamethrower -----: non è possibile
Rocket Launcher -----: 1 razzo

ATTACCHI

1. Fendente

Il Tyrant esegue un fendente orizzontale con il suo artiglio causando lievi
danni al personaggio. Il colpo è così violento da sbattere il personaggio
lontano. Bisogna rimanere fuori dal suo raggio d'azione per evitare che il
boss esegua questo attacco.

2. Fendente in corsa

Il Tyrant esegue uno scatto seguito da fendente orizzontale del suo
artiglio causando danni al personaggio, non appena lo raggiunge. Il colpo è
così violento da sbattere il personaggio lontano. Bisogna subito correre,
allontanandosi dalla direzione del Tyrant, non appena questi esegue lo
scatto per evitare di essere colpiti da questo attacco.

3. Manrovescio

Il Tyrant esegue un manrovescio orizzontale con il suo artiglio causando
lievi danni al personaggio. Il colpo è così violento da sbattere il
personaggio lontano. Bisogna rimanere fuori dal suo raggio d'azione per
evitare che il boss esegua questo attacco.

4. Affondo

Il Tyrant esegue un affondo con il suo artiglio causando gravi danni al
personaggio. Bisogna rimanere fuori dal suo raggio d'azione per evitare che
il boss esegua questo attacco.

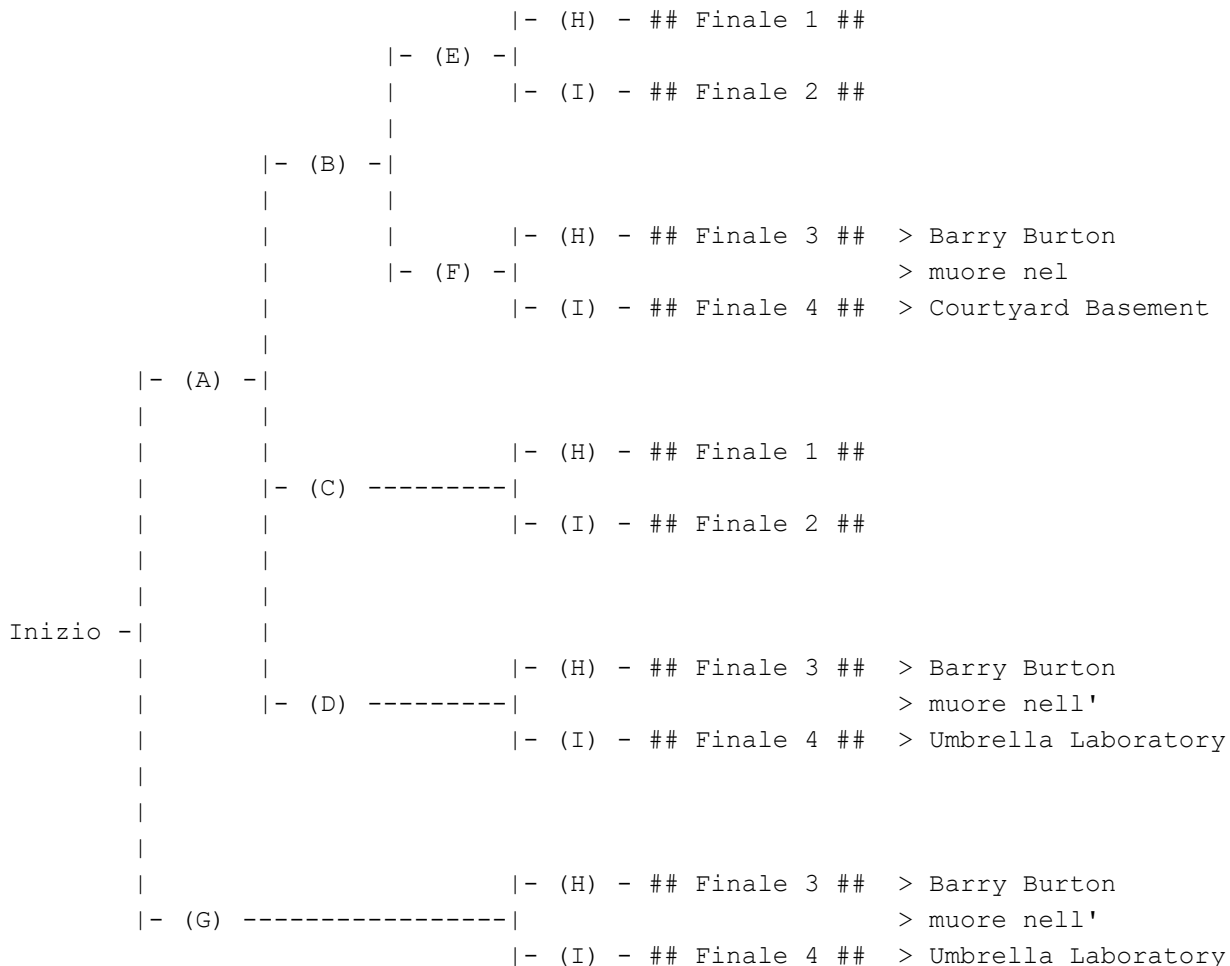
5. Attacco mortale

Il Tyrant esegue due fendenti orizzontali seguiti da un Affondo causando
gravissimi danni, se non morte immediata, al personaggio. Bisogna evitare
di farsi bloccare in un angolo dal boss se non si vuole che egli esegua
questo attacco.

- Nei casi in cui Barry muore, si potrà raccogliere la Master Key dal cadavere di Wesker, dopo aver sconfitto la prima volta il Tyrant. Inoltre, sempre in questi casi, non si affronterà la seconda volta il Tyrant poichè, seguendo la trama, Wesker non potrà attivare l'allarme.

Schema riassuntivo:

(la soluzione per Jill presente nel documento segue il percorso A-B-E-H)



A: aspettando Barry con la seconda fune

G: non aspettando Barry con la seconda fune

B: Yes - Yes oppure No - No

C: Yes - No

D: No - Yes

E: seguendo Barry verso nord, ricongiungendosi con lui

F: non seguendo Barry e andando verso sud, trovando Enrico da soli

H: liberando Chris

I: non liberando Chris

Finale 1: Jill salva Barry e Chris

Finale 2: Jill salva solo Barry

Finale 3: Jill salva solo Chris

Finale 4: Jill non salva alcuno


```

|
|- (A) -|
|
|               |- (I) - ## Finale 1 ##
|               |
|               |- (G) -|
|               |
|               |- (L) - ## Finale 2 ##
|               |
|               |
|               |- (C) -|
|               |
|               |               |- (I) - ## Finale 3 ## > Rebecca Chambers
Inizio -|           |- (H) -|                               > muore nella
|               |               |- (L) - ## Finale 4 ## > Mansion: A5
|
|
|
|
|               |- (I) - ## Finale 1 ##
|           |- (E) -----|
|               |               |- (L) - ## Finale 2 ##
|               |
|               |
|- (D) -|
|
|               |- (I) - ## Finale 1 ##
|           |               |- (G) -|
|           |               |               |- (L) - ## Finale 2 ##
|           |               |
|           |               |
|           |- (F) -|
|           |
|           |               |- (I) - ## Finale 3 ## > Rebecca Chambers
|           |               |- (H) -|                               > muore nella
|           |               |               |- (L) - ## Finale 4 ## > Mansion: D3

```

A: incontrare Rebecca nel Rifugio
D: incontrare Rebecca con Richard Aiken

B: risponderle Yes
C: risponderle No

E: portare in tempo il Serum a Richard
F: non portare il tempo il Serum a Richard

G: salvando Rebecca
H: non salvando Rebecca

I: liberando Jill
L: non liberando Jill

Finale 1: Chris salva Rebecca e Jill
Finale 2: Chris salva solo Rebecca
Finale 3: Chris salva solo Jill
Finale 4: Chris non salva alcuna

-----\
| INCONTRI CON BARRY | [071B]
|-----/

Barry Burton è il personaggio di supporto di Jill Valentine.
Al contrario di Rebecca, che si incontra poche volte, durante l'avventura sarà

possibile incontrarlo in diversi luoghi:

-
- a. Mansion 1st Floor: Ala Est - Trappola [B9]
-> non bisogna aver già incontrato Barry in altre stanze

Barry arriva per salvare Jill che ha raccolto lo Shotgun senza scambiarlo con il Broken Shotgun

-
- b. Mansion: Ala Ovest Hall [A1] o Hall superiore [C1]
-> tornandoci possedendo l'Herbicide nell'Inventario
-> non bisogna aver già trovato Forest Speyer

Barry darà a Jill le Acid Rounds

-
- c. Mansion 2nd Floor: Ala Est - Balcone [D11]
-> se lo si è già incontrato nella Hall o nella Hall superiore, bisogna far passare un po' di tempo prima di trovarlo là

si può incontrare Barry mentre analizza il cadavere di Forest Speyer

-
- d. Mansion 2nd Floor: Ala Est - Studio con acquario [D7]
-> entrando in questa stanza dopo aver incontrato Barry sul Balcone,
-> non bisogna aver già trovato Richard Aiken

Jill trova Barry mentre sta manomettendo delle prove, e si riceverà da lui il file "Researcher's Will"

-
- e. Mansion 2nd Floor: Ala Est - Sala con gradini [D13]
-> bisogna essere stati avvelenati dal Serpente gigante,
-> non bisogna possedere il Serum
-> si è ottenuto lo Shotgun facendosi salvare da Barry

Barry soccorre Jill e la porta nel Rifugio

-
- f. Guardhouse Dormitory: Interni - Stanza 002 [H7]
-> entrando nella camera subito dopo aver origliato
-> bisogna aver già incontrato Barry sul Balcone

Jill trova Barry, stranito, che parlava con qualcuno

-
- g. Guardhouse Dormitory: Interni - Salone [H13]
-> si è già incontrato Barry nella Hall o nella Hall superiore
oppure
-> non bisogna essere entrati subito dopo aver origliato alla Stanza 002

Barry irrompe nella stanza, libera Jill dalla Plant 42 e la elimina usando il Flamethrower su di essa

-
- h. Mansion 2nd Floor: Ala Est - Sala d'ascolto [D9]
-> esaminando il foro sul pavimento, dopo aver eliminato definitivamente il Serpente gigante

Barry arriva nella sala e propone a Jill di scendere nell'apertura ed

esplorare la zona sottostante

i. Courtyard Basement - Bivio [G8]

-> solo se si è aspettato Barry con la seconda fune, dopo aver eliminato definitivamente il Serpente gigante

Barry raggiunge Jill e le propone di continuare l'esplorazione assieme a lui

l. Courtyard Basement - Sotterraneo d'ingresso [G7]

-> bisogna aver aspettato Barry con la seconda fune,
-> avergli risposto Yes - Yes oppure No - No
-> non averlo seguito, andando verso sud e trovando Enrico senza di lui

Jill trova Barry morente e l'uomo le consegna il file "Barry's Picture" prima di spirare

m. Umbrella Laboratory: Basement 3 - Corridoio Est [N9]

-> Barry non deve essere morto nel Courtyard Basement

Barry raggiunge Jill all'ascensore ed insieme scendono al piano inferiore, dove troveranno Wesker

n. Umbrella Laboratory: Basement 2 - Stanzetta [M1]

-> Barry non deve essere morto nel Courtyard Basement
-> non bisogna aver aspettato Barry con la seconda fune
oppure
-> bisogna avergli risposto No - Yes nel Courtyard Basement

Jill trova Barry morente e l'uomo le consegna il file "Barry's Picture" prima di spirare

o. Umbrella Laboratory: Basement 1 - Ingresso Laboratorio [L1]

-> Barry non deve essere morto nel Courtyard Basement
-> Barry non deve essere morto nell'Umbrella Laboratory

Jill si ricongiunge a Barry e decidono di fuggire assieme dal laboratorio

/-----\
| FINALI |
\-----/

[@7FN]

Ogni personaggio possiede quattro finali, a seconda delle scelte che si compiono durante l'avventura:

Finale 1 - Migliore

si salvano entrambi i personaggi di supporto
(Barry e Chris, per Jill; Rebecca e Jill, per Chris)

Finale 2 - Buono

si salva solo il personaggio di supporto principale
(Barry per Jill; Rebecca per Chris)

Finale 3 - Sufficiente

si salva solo il personaggio imprigionato
(Chris per Jill; Jill per Chris)

Finale 4 - Peggior
non si salva alcun personaggio

=== FINALI DI JILL VALENTINE ===

Finale 1 - Migliore

Il laboratorio esplode. All'interno dell'elicottero Jill si riposa appoggiando la testa sulla spalla di Chris mentre Barry controlla la sua pistola.

Finale 2 - Buono

Il laboratorio esplode. All'interno dell'elicottero Barry osserva la foto della sua famiglia e si scusa con Jill per come si è comportato. La ragazza lo rincuora e intanto spera che anche Chris si sia salvato in qualche modo.

Finale 3 - Sufficiente

Il laboratorio non esplode. Chris e Jill sono sull'elicottero e la ragazza si riposa appoggiando la testa sulla spalla del collega, e quest'ultimo la prende per mano; intanto nel bosco nei dintorni del laboratorio si staglia minacciosa l'ombra del Tyrant.

Finale 4 - Peggior

Il laboratorio non esplode. Jill, esausta, si toglie il berretto nell'elicottero e si aggiusta i capelli; intanto nel bosco nei dintorni del laboratorio si staglia minacciosa l'ombra del Tyrant.

=== FINALI DI CHRIS REDFIELD ===

Finale 1 - Migliore

Il laboratorio esplode. All'interno dell'elicottero Jill si riposa appoggiando la testa sulla spalla di Chris mentre Rebecca si addormenta su una panca.

Finale 2 - Buono

Il laboratorio esplode. All'interno dell'elicottero Rebecca si stiracchia e Chris si congratula con lei per come si è comportata durante la missione appena terminata.

Finale 3 - Sufficiente

Il laboratorio non esplode. Chris e Jill sono sull'elicottero e la ragazza si riposa appoggiando la testa sulla spalla del collega, e quest'ultimo la prende per mano; intanto nel bosco nei dintorni del laboratorio si staglia minacciosa l'ombra del Tyrant.

Finale 4 - Peggior

Il laboratorio non esplode. Chris, esausto, si accende una sigaretta nell'elicottero; intanto nel bosco nei dintorni del laboratorio si staglia minacciosa l'ombra del Tyrant.

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\|
|8) OGGETTI:|
|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\|

Gli Oggetti di Resident Evil Director's Cut possono essere divisi in:
.Oggetti Curativi, necessari per ripristinare l'energia e per salvare
.Oggetti Chiave, necessari per aprire porte o avanzare nel gioco
.Files, quaderni e appunti utili per avere informazioni riguardo il da farsi
.Mappe, mappe delle varie zone presenti nel gioco

OGGETTI CURATIVI

[@8CU]

Gli Oggetti Curativi sono:

- Blue Herb
- First Aid Spray
- Green Herb
- Ink Ribbon
- Mixed Herb
- Red Herb
- Serum

BLUE HERB

"È una pianta che cresce in zona"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Mansion 2nd Floor: Ala Ovest	----	Corridoio scala	C5
Courtyard Esterni	-----	Ingresso giardino	F1 x2
Courtyard Esterni	-----	Giardino del dormitorio	F4 x2
Courtyard Esterni	-----	Cortile interno	F5 x2
Courtyard Basement	-----	Rifugio	G5
Guardhouse Dormitory: Interni	---	Corridoio d'ingresso	H1 x3
Umbrella Laboratory: Basement 3	-	Rifugio	N11

DOVE SI UTILIZZA:

Serve per curare lo status Poison

FIRST AID SPRAY

"Posso guarire da ogni ferita con questo"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Jill e Chris ne possiedono uno all'inizio del gioco

Mansion 1st Floor: Ala Est	----	Rifugio	B15	***
Courtyard Basement	-----	Rifugio	G5	
Courtyard Basement	-----	Sala generatore	G9	
Guardhouse Dormitory: Interni	-	Rifugio	H2	

B15: tornandoci dopo aver sconfitto la Plant 42

DOVE SI UTILIZZA:

Serve per curarsi

GREEN HERB

"È una pianta che cresce in zona"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Mansion 1st Floor: Ala Ovest ----	Fontanella	A10	x4	
Mansion 1st Floor: Ala Est -----	Anticamera	B2	x2	
Mansion 1st Floor: Ala Est -----	Corridoio Est	B6		
Mansion 1st Floor: Ala Est -----	Giardino caldaia	B8	x6	
Mansion 1st Floor: Ala Est -----	Sottoscala	B13		
Mansion 2nd Floor: Ala Ovest ----	Corridoio scala	C5	x2	
Mansion 2nd Floor: Ala Ovest ----	Zona laterale	C6		
Mansion 2nd Floor: Ala Est -----	Sala del camino	D8		
Mansion 2nd Floor: Ala Est -----	Stanza con la colonna	D12	x2	
Mansion Basement -----	Sotterraneo Beta	E2	x2	
Courtyard Esterni -----	Ingresso giardino	F1	x3	
Courtyard Esterni -----	Giardino del dormitorio	F4	x2	
Courtyard Esterni -----	Cortile interno	F5	x2	
Guardhouse Dormitory: Interni ---	Corridoio sud	H6	x3	***
Guardhouse Dormitory: Basement --	Corridoio Casse	I1	x2	
Umbrella Laboratory: Basement 2 -	Corridoio XD	M2	x2	
Umbrella Laboratory: Basement 3 -	Studio di John	N4		
Umbrella Laboratory: Basement 3 -	Rifugio	N11		

H6: nella rientranza oltre la statua

DOVE SI UTILIZZA:

Serve per curarsi

INK RIBBON

"Si utilizza con una Macchina da scrivere"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Mansion 1st Floor: Ala Ovest ----	Hall	A1	x3	***
Mansion 1st Floor: Ala Ovest ----	Rifugio	A7	x3 {J}	
Mansion 1st Floor: Ala Est -----	Anticamera	B2	x3	
Mansion 1st Floor: Ala Est -----	Sala della statua	B4	x3	
Mansion 2nd Floor: Ala Ovest ----	Sala scrittura	C9	x2	
Mansion 2nd Floor: Ala Est -----	Studio con acquario	D7	x3	***
Mansion 2nd Floor: Ala Est -----	Camera dei pianeti	D14	x3 {J}	
Courtyard Basement -----	Sala ragnatele	G4	x2 {J}	
Courtyard Basement -----	Rifugio	G5	x3	
Guardhouse Dormitory: Interni ---	Salagiochi	H5	x3	
Guardhouse Dormitory: Interni ---	Stanza 003	H11	x3	***
Umbrella Laboratory: Basement 3 -	Corridoio centrale	N1	x2 {J}	***
Umbrella Laboratory: Basement 3 -	Biblioteca	N3	x3 {J}	***
Umbrella Laboratory: Basement 3 -	Rifugio	N11	x3	***

A1 : sul tavolino, ritornandoci dopo aver trovato Kenneth
D7 : nel cappotto appeso
H11: nel cassetto, tramite Lockpick {J} o Desk Key {C}
N1 : vicino al foro sulla parete sud
N3 : sugli scatoloni
N11: in basso, nello scaffale

DOVE SI UTILIZZA:

Serve per salvare l'avventura presso una Macchina da scrivere

MIXED HERB

"È una miscuglio di 2 erbe verdi"
"È una miscuglio di 3 erbe verdi"
"È una miscuglio di erba blù ed erba verde"
"È una miscuglio di erba verda ed erba rossa"
"È una miscuglio di 2 erbe verdi ed un erba blù"
"È una miscuglio di erba blù, erba verde ed erba rossa"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Nessun luogo: bisogna produrle combinando dall'Inventario i vari tipi di Herb

DOVE SI UTILIZZA:

Serve per curarsi

RED HERB

"È una pianta che cresce in zona"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Mansion 1st Floor: Ala Ovest	----	Fontanella	A10	x2
Mansion 2nd Floor: Ala Est	-----	Stanza da letto	D5	
Courtyard Esterni	-----	Ingresso giardino	F1	x2
Umbrella Laboratory: Basement 3	-	Sala Analisi	N10	

DOVE SI UTILIZZA:

Serve per essere combinata con le altre Herb

SERUM

"Ne è rimasta solo una dose"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Mansion 1st Floor: Ala Ovest	-	Rifugio	A7	
------------------------------	---	---------	----	--

dopo aver trovato Richard

DOVE SI UTILIZZA:

Mansion 2nd Floor: Ala Est - Stanza con la colonna D12
se si vuole curare Richard, oppure per curare sè
stessi dopo aver affrontato la prima volta il
Serpente gigante

=====

OGGETTI CHIAVE

[@8CH]

Gli Oggetti Chiave sono:

- 002 Key
- 003 Key
- Armor Key
- Battery (Courtyard)
- Battery (Umbrella Laboratory)
- Blank Book
- Blue Jewel

- Broken Shotgun
- Closet Key
- Control Room Key
- Desk Key
- Doom Book 1
- Doom Book 2
- Eagle Medal
- Emblem
- Empty Bottle
- Flare
- Gold Emblem
- Helmet Key
- Herbicide
- Hexagonal Crank
- Lighter
- Lockpick
- Master Key
- MO Disk
- Moon Crest
- Moon Crest DX
- Moon Crest SX
- Music Notes
- NP-003
- Power Room Key
- Red Jewel
- Shield Key
- Slides
- Square Crank
- Star Crest
- Sun Crest
- Sword Key
- Umb. n°2
- Umb. n°4
- Umb. n°7
- Umb. n°13
- V-Jolt
- Water
- Wind Crest
- Wolf Medal
- Yellow-6

Alcuni oggetti cambiano di nome dopo averli esaminati nell'Inventario.

Nella guida saranno sempre indicati con i nomi ottenuti dopo l'analisi:

- Chemical -----> Herbicide
- Crank -----> Hexagonal Crank
- Crank -----> Square Crank
- Dormitory Key -> 002 Key
- Dormitory Key -> 003 Key
- Lab Key -----> Master Key
- Lab Key -----> Power Room Key
- Mansion Key ---> Armor Key
- Mansion Key ---> Helmet Key
- Mansion Key ---> Shield Key
- Mansion Key ---> Sword Key
- Red Book -----> Blank Book
- Small Key -----> Desk Key
- Special Key ---> Closet Key

002 KEY

"Sopra vi è inciso il numero 002"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Guardhouse Dormitory: Interni - Atrio H9
sul tavolino accanto all'alveare

DOVE SI UTILIZZA:

da H6 => Guardhouse Dormitory: Interni - Stanza 002 H7

Quando la si raccoglie ha il nome di "Dormitory Key".
Esaminandola, ruotatela per trovare il numero 002 inciso sopra.

003 KEY

"Sopra vi è inciso il numero 003"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Guardhouse Dormitory: Basement - Armeria I4

DOVE SI UTILIZZA:

da H9 => Guardhouse Dormitory: Interni - Stanza 003 H11

Quando la si raccoglie ha il nome di "Dormitory Key".
Esaminandola, ruotatela per trovare il numero 003 inciso sopra.

ARMOR KEY

"Sopra vi è incisa un'Armatura"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Mansion 1st Floor: Ala Ovest - Fontanella A10
dopo aver avvelenato la Pianta infetta con l'Herbicide

DOVE SI UTILIZZA:

da A5 => Mansion 1st Floor: Ala Ovest - Stanzino A6
da A1 => Mansion 1st Floor: Ala Est --- Sala della sfera B1
da B6 => Mansion 1st Floor: Ala Est --- Giardino caldaia B8
da D1 => Mansion 2nd Floor: Ala Est --- Sala delle armature D2
da D4 => Mansion 2nd Floor: Ala Est --- Sala del cervo D6
da D1 => Mansion 2nd Floor: Ala Est --- Stanza con la colonna D12

Quando la si raccoglie ha il nome di "Mansion Key".
Esaminandola, ruotatela per trovare il simbolo dell'armatura inciso sopra.

BATTERY (Courtyard)

"Ora posso far muovere il montacarichi"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Mansion 2nd Floor: Ala Ovest - Stanza Munizioni C7

DOVE SI UTILIZZA:

BATTERY (Umbrella Laboratory)

"Ora posso far muovere l'ascensore"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Umbrella Laboratory: Basement 1 - Corridoio Uscita L2

DOVE SI UTILIZZA:

Umbrella Laboratory: Basement 1 - Corridoio Uscita L2

BLANK BOOK

"Tutte le pagine sono bianche. A quale scopo...?"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Guardhouse Dormitory: Interni - Stanza 001 H3

DOVE SI UTILIZZA:

da H11 => Guardhouse Dormitory: Interni - Salone H13

Quando lo si raccoglie ha il nome di "Red Book".

Esaminandolo, apritelo dal centro per trovare solo pagine bianche.

BLUE JEWEL

"Splende magnificamente"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Mansion 1st Floor: Ala Ovest - Sala da pranzo A2

DOVE SI UTILIZZA:

Mansion 1st Floor: Ala Ovest - Stanza della tigre A9

BROKEN SHOTGUN

"È troppo pericoloso usarlo per sparare! Che abbia un altro uso?"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Mansion 1st Floor: Ala Ovest - Stanzino A6

DOVE SI UTILIZZA:

Mansion 1st Floor: Ala Est - Sala degli ospiti B10

CLOSET KEY

"Deve esserci un ripostiglio da qualche parte"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Se si completa un'avventura nella modalità Standard salvando entrambi i personaggi (Barry e Chris, per Jill; Rebecca e Jill, per Chris), al termine di questa verrà chiesto di salvare la partita. Utilizzando quel salvataggio, si inizierà una nuova avventura e la Closet Key sarà da subito presente nell'Inventario del personaggio.

DOVE SI UTILIZZA:

da B2 => Mansion 1st Floor: Ala Est - Guardaroba B3

Quando la si ottiene ha il nome di "Special Key".
Esaminandola, il suo nome cambierà automaticamente.

CONTROL ROOM KEY

"Chiave per entrare nella Sala Controllo"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Guardhouse Dormitory: Interni - Bagno stanza 001 H4

DOVE SI UTILIZZA:

da I2 => Guardhouse Dormitory: Basement - Sala Controllo I5

DESK KEY

"La chiave di un cassetto"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Mansion 1st Floor: Ala Est ----- Bagno B7 {C}

Mansion 1st Floor: Ala Est ----- Magazzino degli attrezzi B17 {C}
sul barile nell'angolo

Mansion 2nd Floor: Ala Est ----- Corridoio stretto D10 {C}

Mansion Basement ----- Cucina E3 {C}

Guardhouse Dormitory: Interni -- Stanza 001 H3 {C}
nel bicchiere sul comodino

Guardhouse Dormitory: Basement - Sala riunioni I3 {C}

DOVE SI UTILIZZA:

Mansion 1st Floor: Ala Ovest -- Stanzino A6 {C}

Mansion 1st Floor: Ala Est ---- Sala della sfera B1 {C}

Mansion 2nd Floor: Ala Ovest -- Biblioteca grande C8 {C}

Guardhouse Dormitory: Interni - Stanza 001 H3 {C}

Guardhouse Dormitory: Interni - Stanza 002 H7 {C}

Guardhouse Dormitory: Interni - Stanza 003 H11 {C}

Quando la si raccoglie ha il nome di "Small Key".
Esaminandola, il suo nome cambierà automaticamente.

"C'è un medaglione al suo interno"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Mansion 1st Floor: Ala Est --- Stanza buia B14

DOVE SI UTILIZZA:

Nessun posto. Esaminandolo e aprendolo dall'Inventario sarà possibile trovare l'Eagle Medal.

DOOM BOOK 2

"C'è un medaglione nel libro"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Courtyard Basement - Stanza nascosta G1

DOVE SI UTILIZZA:

Nessun posto. Esaminandolo e aprendolo dall'Inventario sarà possibile trovare la Wolf Medal.

EAGLE MEDAL

"Il medaglione contenuto nel primo Doom Book"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Mansion 1st Floor: Ala Est --- Stanza buia B14

DOVE SI UTILIZZA:

Courtyard Esterni - Cortile interno F5

L'Eagle Medal si trova esaminando e aprendo il Doom Book 1 dall'Inventario.

EMBLEM

"C'è un graffio. Qualcuno deve averlo usato"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Mansion 1st Floor: Ala Ovest - Sala da pranzo A2

DOVE SI UTILIZZA:

Mansion 1st Floor: Ala Ovest - Stanza del pianoforte A11

EMPTY BOTTLE

"Una bottiglietta di vetro per contenere le sostanze chimiche"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Guardhouse Dormitory: Interni - Laboratorio di chimica H10

DOVE SI UTILIZZA:

Guardhouse Dormitory: Interni - Laboratorio di chimica H10

FLARE

"Con questo posso mandare un segnale a Brad"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Umbrella Laboratory: Basement 1 - Eliporto L3
nella cassa accanto all'entrata

DOVE SI UTILIZZA:

Umbrella Laboratory: Basement 1 - Eliporto L3

GOLD EMBLEM

"C'è un graffio. Qualcuno deve averlo usato"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Mansion 1st Floor: Ala Ovest - Stanza del pianoforte A11
dopo aver suonato lo spartito

DOVE SI UTILIZZA:

Mansion 1st Floor: Ala Ovest - Sala da pranzo A2

HELMET KEY

"Sopra vi è inciso un Elmo"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Guardhouse Dormitory: Interni -- Salone H13
nel camino, dopo aver sconfitto la Plant 42

DOVE SI UTILIZZA:

da B11 => Mansion 1st Floor: Ala Est --- Stanza buia B14
da C3 => Mansion 2nd Floor: Ala Ovest - Sala trofei C4
da D8 => Mansion 2nd Floor: Ala Est --- Sala d'ascolto D9

Quando la si raccoglie ha il nome di "Mansion Key".
Esaminandola, ruotatela per trovare il simbolo dell'elmo inciso sopra.

HERBICIDE

"Prodotto chimico per sterminare le erbacce"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Mansion 1st Floor: Ala Est - Rifugio B15

DOVE SI UTILIZZA:

Mansion 1st Floor: Ala Ovest - Fontanella A10

Quando lo si raccoglie ha il nome di "Chemical".
Esaminandolo, il suo nome cambierà automaticamente.

HEXAGONAL CRANK

"Ha l'estremità esagonale"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Courtyard Basement - Vicolo cieco G10
tornando all'ingresso, dopo aver trovato Enrico

DOVE SI UTILIZZA:

Courtyard Basement - Sala girevole G2
Courtyard Basement - Stanza nascosta G1
Courtyard Basement - Sotterraneo d'ingresso G7

Quando la si raccoglie ha il nome di "Crank".

Esaminandola, ruotatela in modo tale da visualizzare frontalmente l'estremità esagonale.

LIGHTER

"Un po' di gas è avanzato"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Mansion 2nd Floor: Ala Est - Stanza da letto D5

DOVE SI UTILIZZA:

Mansion 2nd Floor: Ala Est - Sala del camino D8
Mansion 2nd Floor: Ala Est - Camera dei pianeti D14

LOCKPICK

"Grimaldello per serrature"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Mansion 1st Floor: Ala Ovest - Hall A1 {J}
ritornandoci dopo aver trovato Kenneth, da Barry

DOVE SI UTILIZZA:

Mansion 1st Floor: Ala Ovest -- Stanzino A6 {J}
Mansion 1st Floor: Ala Est ---- Sala della sfera B1 {J}
Mansion 2nd Floor: Ala Ovest -- Biblioteca grande C8 {J}
Guardhouse Dormitory: Interni - Stanza 001 H3 {J}
Guardhouse Dormitory: Interni - Stanza 002 H7 {J}
Guardhouse Dormitory: Interni - Stanza 003 H11 {J}

da A4 => Mansion 1st Floor: Ala Ovest - Stanza del guardiano A8 {J}
da A3 => Mansion 1st Floor: Ala Ovest - Stanza del pianoforte A11 {J}
da B4 => Mansion 1st Floor: Ala Est --- Corridoio Sud B5 {J}

Il Lockpick non appare nell'Inventario ma rimane comunque utilizzabile sempre, dopo averlo ottenuto.

MASTER KEY

"È rivestita in maniera speciale e sembra importante..."

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Umbrella Laboratory: Basement 4 - Sala Tyrant 02
dal cadavere di Wesker

DOVE SI UTILIZZA:

da L1 => Umbrella Laboratory: Basement 1 - Corridoio Uscita L2
da N5 => Umbrella Laboratory: Basement 3 - Cella N6

La Master Key appare nel gioco nel caso in cui il proprio personaggio di supporto muoia nello svolgersi della trama e ciò accade nei seguenti modi: (tre per Jill e due per Chris)

JILL

- a) non aspettare Barry con la seconda fune
- b1) aspettare Barry con la seconda fune
- b2) rispondergli No - Yes nel Courtyard Basement
- c1) aspettare Barry con la seconda fune
- c2) rispondergli Yes - Yes oppure No - No nel Courtyard Basement
- c3) non seguire Barry e andare verso sud, trovando Enrico da soli

CHRIS

- a1) incontrare Rebecca nel Rifugio
- a2) risponderle No
- a3) non salvare Rebecca dall'Hunter
- b1) incontrare Rebecca con Richard Aiken
- b2) non portare il tempo il Serum a Richard
- b3) non salvare Rebecca dall'Hunter

Quando la si raccoglie ha il nome di "Lab Key".
Esaminandola, il suo nome cambierà automaticamente.

MO DISK

"Sembra un disco d'avvio"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Mansion 2nd Floor: Ala Ovest ---- Biblioteca piccola C10
nel vano segreto

Courtyard Basement ----- Sala girevole G2

Umbrella Laboratory: Basement 2 - Corridoio XD M2
sul tavolino vicino all'entrata della Sala Dati Visivi

DOVE SI UTILIZZA:

Umbrella Laboratory: Basement 3 - Biblioteca N3
genera il Pass Code 01

Umbrella Laboratory: Basement 3 - Obitorio N7
genera il Pass Code 02

Umbrella Laboratory: Basement 3 - Sala caldaie Beta N13
genera il Pass Code 03

MOON CREST

"Sopra vi è incisa la Luna"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Mansion 2nd Floor: Ala Est - Soffitta D15
nell'apertura, da dove compare il Serpente gigante

DOVE SI UTILIZZA:

da B16 => Mansion 1st Floor: Ala Est - Magazzino degli attrezzi B17
assieme agli altri Crest

MUSIC NOTES

"Il titolo è "Chiaro di luna""

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Mansion 1st Floor: Ala Ovest - Stanza del pianoforte A11

DOVE SI UTILIZZA:

Mansion 1st Floor: Ala Ovest - Stanza del pianoforte A11

NP-003

"Non è il composto chimico che mi serve"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Guardhouse Dormitory: Interni - Laboratorio di chimica H10
mescolando l'acqua all'Umb N°2

DOVE SI UTILIZZA:

Guardhouse Dormitory: Interni - Laboratorio di chimica H10

POWER ROOM KEY

"Uno strano marchio vi è inciso sopra"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Umbrella Laboratory: Basement 2 - Sala Dati Visivi M3
nel vano segreto

DOVE SI UTILIZZA:

da N1 => Umbrella Laboratory: Basement 3 - Corridoio Est N9

Quando la si raccoglie ha il nome di "Lab Key".
Esaminandola, il suo nome cambierà automaticamente.

RADIO

"La batteria è ancora carica"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Mansion 2nd Floor: Ala Est ----- Stanza con la colonna D12
tornando da Richard con il Serum in meno di 15 minuti

Mansion 2nd Floor: Ala Est ----- Sala d'ascolto D9 {J}
dopo aver sconfitto il Serpente gigante, da Barry,
solo se non la si possiede già

Guardhouse Dormitory: Interni --- Atrio H9 {C}
dopo aver sconfitto la Plant 42, da Rebecca
solo se non la si possiede già

Mansion 1st Floor: Ala Est ----- Corridoio Esterno B16 {C}
tornandoci dopo aver sconfitto la Plant 42,
solo se la si è affrontata senza l'aiuto di Rebecca

DOVE SI UTILIZZA:

Courtyard Esterni ----- Ingresso giardino F1
solo possedendola già e dopo aver eliminato tutti i Cerberus
presenti nella zona

Courtyard Esterni ----- Giardino del dormitorio F4
solo possedendola già e dopo aver incontrato Wesker nella
Guardhouse Dormitory, in seguito alla sconfitta della Plant 42

Umbrella Laboratory: Basement 1 - Corridoio Uscita L2
il messaggio si udirà automaticamente

RED JEWEL

"Splende magnificamente"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Mansion 2nd Floor: Ala Ovest - Sala trofei C4
incastonato nell'occhio del trofeo del cervo

DOVE SI UTILIZZA:

Mansion 1st Floor: Ala Ovest - Stanza della tigre A9

SHIELD KEY

"Sopra vi è inciso uno Scudo"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Mansion 1st Floor: Ala Ovest - Sala da pranzo A2
nel vano segreto, tramite Gold Emblem

DOVE SI UTILIZZA:

da D13 => Mansion 2nd Floor: Ala Est - Soffitta D15

Quando la si raccoglie ha il nome di "Mansion Key".

Esaminandola, ruotatela per trovare il simbolo dello scudo inciso sopra.

SLIDES

"Sembra un resoconto di un qualche tipo di ricerca"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Umbrella Laboratory: Basement 3 - Laboratorio N8

DOVE SI UTILIZZA:

Umbrella Laboratory: Basement 3 - Sala Dati Visivi M3
sul proiettore

SQUARE CRANK

"Ha l'estremità quadrata"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Mansion 1st Floor: Ala Est - Magazzino degli attrezzi B17
sulla mensola, raggiungibile spostando i gradini

DOVE SI UTILIZZA:

Courtyard Esterni - Diga F2

Quando la si raccoglie ha il nome di "Crank".

Esaminandola, ruotatela in modo tale da visualizzare frontalmente l'estremità quadrata.

STAR CREST

"Sopra vi è incisa la Stella"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Mansion 1st Floor: Ala Est --- Galleria d'arte B12
dopo aver premuto in ordine i pulsanti sui quadri

DOVE SI UTILIZZA:

da B16 => Mansion 1st Floor: Ala Est - Magazzino degli attrezzi B17
assieme agli altri Crest

SUN CREST

"Sopra vi è inciso il Sole"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Mansion 2nd Floor: Ala Est --- Sala delle armature D2
nel mobiletto, dopo aver premuto il pulsante

DOVE SI UTILIZZA:

da B16 => Mansion 1st Floor: Ala Est - Magazzino degli attrezzi B17
assieme agli altri Crest

SWORD KEY

"Sopra vi è incisa una Spada"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Mansion 1st Floor: Ala Ovest - Rifugio A7 {C}

DOVE SI UTILIZZA:

da A4 => Mansion 1st Floor: Ala Ovest - Stanza del guardiano A8 {C}
da A3 => Mansion 1st Floor: Ala Ovest - Stanza del pianoforte A11 {C}
da B4 => Mansion 1st Floor: Ala Est --- Corridoio Sud B5 {C}

Quando la si raccoglie ha il nome di "Mansion Key".

Esaminandola, ruotatela per trovare il simbolo della spada inciso sopra.

UMB. N°2

"Serve per ottenere il V-Jolt"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Guardhouse Dormitory: Interni - Laboratorio di chimica H10
usando una Empty bottle con un armadietto

DOVE SI UTILIZZA:

Guardhouse Dormitory: Interni - Laboratorio di chimica H10

UMB. N°4

"Serve per ottenere il V-Jolt"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Guardhouse Dormitory: Interni - Laboratorio di chimica H10
usando una Empty bottle con un armadietto

DOVE SI UTILIZZA:

Guardhouse Dormitory: Interni - Laboratorio di chimica H10

UMB. N°7

"Non è il composto chimico che mi serve"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Guardhouse Dormitory: Interni - Laboratorio di chimica H10
mescolando l'Np-003 all'Umb N°4

DOVE SI UTILIZZA:

Guardhouse Dormitory: Interni - Laboratorio di chimica H10

UMB. N°13

"Non è il composto chimico che mi serve"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Guardhouse Dormitory: Interni - Laboratorio di chimica H10
mescolando lo Yellow-6 all'Umb N°7

DOVE SI UTILIZZA:

Guardhouse Dormitory: Interni - Laboratorio di chimica H10

V-JOLT

"Ora posso distruggere quell'edera mostruosa"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Guardhouse Dormitory: Interni - Laboratorio di chimica H10
mescolando l'Np-003 all'Umb N°13

DOVE SI UTILIZZA:

Guardhouse Dormitory: Basement - Sala riunioni I3

WATER

"C'è dell'acqua nella bottiglietta"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Guardhouse Dormitory: Interni - Laboratorio di chimica H10
usando una Empty bottle con il lavandino

DOVE SI UTILIZZA:

Guardhouse Dormitory: Interni - Laboratorio di chimica H10

WIND CREST

"Rappresenta il Vento"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Mansion 1st Floor: Ala Ovest - Stanza della tigre A9
posizionando il Blue Jewel

DOVE SI UTILIZZA:

da B16 => Mansion 1st Floor: Ala Est - Magazzino degli attrezzi B17
assieme agli altri Crest

WOLF MEDAL

"Il medaglione contenuto nel secondo Doom Book"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Courtyard Basement - Stanza nascosta G1
nel cassetto segreto

DOVE SI UTILIZZA:

Courtyard Esterni - Cortile interno F5

La Wolf Medal si trova esaminando e aprendo il Doom Book 2 dall'Inventario.

YELLOW-6

"Non è il composto chimico che mi serve"

DOVE SI PUÒ TROVARE:

Guardhouse Dormitory: Interni - Laboratorio di chimica H10
mescolando l'Umb N°2 all'Umb N°4

DOVE SI UTILIZZA:

Guardhouse Dormitory: Interni - Laboratorio di chimica H10

=====

FILES

[@8FL]

=====

I Files sono:

- Barry's Picture
- Botany Book
- Fax
- Keeper's Diary
- Orders
- Pass Code 01
- Pass Code 02
- Pass Code 03
- Pass Number
- Plant 42 Report
- Researcher's Letter
- Researcher's Will
- Scrapbook
- Security System
- V-Jolt Report

BARRY'S PICTURE

"Foto di famiglia"

CONTENUTO:

(Una foto molto vecchia e in bianco e nero di Barry, la moglie e le due figlie)

Foto di Barry

Qualcosa è scritto sul retro della foto

"Mie care Moira e Polly,
spero che possiate crescere e diventare donne belle e forti in modo da
rallegrare vostra madre.
Vostro padre veglierà su di voi dal cielo.

Papà"

DOVE SI TROVA:

Umbrella Laboratory: Basement 2 - Stanzetta M1 {J}
durante la fuga dal laboratorio, da Barry

Courtyard Basement ----- Sotterraneo d'ingresso G7 {J}
tornandoci dopo aver trovato Enrico, da Barry

La Barry's picture potrà essere ricevuta nel caso in cui Barry muoia nello
svolgere della trama e ciò accade nei seguenti modi:

- a) non aspettare Barry con la seconda fune
- b1) aspettare Barry con la seconda fune
- b2) rispondergli No - Yes nel Courtyard Basement
- c1) aspettare Barry con la seconda fune
- c2) rispondergli Yes - Yes oppure No - No nel Courtyard Basement
- c3) non seguire Barry e andare verso sud, trovando Enrico da soli

Nel secondo caso la si otterrà nel Courtyard Basement, nei rimanenti presso
l'Umbrella Laboratory.

BOTANY BOOK

"Informazioni sulle erbe mediche"

CONTENUTO:

Informazioni sulle erbe mediche

Come ben sapete, esistono diverse piante che possiedono capacità curative.
Sin dall'antichità, gli uomini curavano le ferite e le malattie utilizzando
alcuni tipi di piante.

In questo libro andremo ad esaminare tre tipi di erbe che crescono attorno alle
Montagne Raccoon e daremo esempi di cura utilizzando queste piante.

Ogni erba possiede un colore diverso ed effetti diversi come pianta medica:
quella verde ripristina la forza fisica, quella blu neutralizza le tossine
naturali, mentre quella rossa, da sola, non possiede alcun effetto curativo.
L'erba rossa è efficace solo se viene mescolata assieme alle altre erbe.

Ad esempio, mischiando l'erba rossa con quella verde, la forza fisica
recuperata sarà il triplo del normale. Variando le quantità e sperimentando
diverse combinazioni con queste tre erbe, si possono creare vari tipi di
medicines ma lascerò a voi i dettagli perchè il modo migliore di imparare è fare
pratica.

DOVE SI TROVA:

Mansion 2nd Floor: Ala Est - Sala lettura D3

FAX

"Informazioni sull'incidente"

CONTENUTO:

Destinatario: General Manager della Divisione di Sicurezza

Mittente: Comitato Speciale dei disastri di Raccoon, Dipartimento Speciale di Ricerca

Questa comunicazione è strettamente confidenziale e deve essere distrutta non appena si comprende il contenuto.

Trattasi dell'epidemia del T-Virus accaduta di recente. Questo comitato ha condotto le indagini a riguardo. I danni stimati ottenuti dalle indagini svolte sono di gran lunga superiori a quelli dichiarati in precedenza.

Inoltre, il nostro sistema di sicurezza è ancora in funzione. Tuttavia la nostra squadra speciale è stata quasi completamente annientata. Perciò i risultati delle ricerche, considerati dalla nostra compagnia top secret, sono a disposizione di chiunque riesca ad impadronirsene. Devono essere prese contromisure il più presto possibile.

Infine, molti "soggetti" degli esperimenti sono fuggiti e sono fuori controllo. Crediamo che alcuni ricercatori siano stati uccisi da tali "soggetti" e i loro corpi siano stati mutilati.

Per una curiosa coincidenza, questi eventi sono la prova del successo della nostra ricerca. Comunque c'è il rischio che questa notizia arrivi ai media, se non agiamo immediatamente.

La situazione è molto grave. Il nostro tentativo di insabbiare il tutto è difficile da realizzare, comunque speriamo che il problema sia risolto velocemente. In particolare siamo preoccupati perchè la polizia di stato e la S.T.A.R.S. si stanno muovendo in fretta. Dobbiamo agire velocemente a riguardo anche noi.

DOVE SI TROVA:

Umbrella Laboratory: Basement 3 - Biblioteca N3

KEEPER'S DIARY

"Il diario del guardiano"

CONTENUTO:

9 maggio 1998

La notte ho giocato a poker con Scott, la guardia, Alias e Steve, il ricercatore. Steve è stato davvero fortunato, ma io penso che abbia barato. Che bastardo.

10 maggio 1998

Oggi, un ricercatore importante mi ha chiesto di accudire un nuovo mostro. Sembra un gorilla senza pelle. Mi hanno chiesto di nutrirlo con animali vivi. Quando ho dato in pasto un maiale, loro ci hanno giocato... gli hanno staccato le zampe e poi gli hanno strappato le interiora prima di mangiarselo.

11 maggio 1998

Stamattina, verso le cinque, Scott è venuto e mi ha svegliato improvvisamente. Vestiva una tuta protettiva che sembrava una tuta spaziale. Mi ha detto di indossarne una uguale. Ho sentito che c'è stato un incidente nel laboratorio sotterraneo. Non mi meraviglio: quei ricercatori non dormono neanche di notte.

12 maggio 1998

Sto indossando questa dannata tuta spaziale da ieri; la mia pelle sta ammuffendo e mi causa molto prurito. Per vendetta, non nutrirò quei cani oggi. Ora mi sento meglio.

13 maggio 1998

Sono andato nell'ambulatorio perchè la mia schiena è tutta gonfia e pruriginosa. Mi hanno messo delle grosse bende sulla schiena dicendomi che non avrei più dovuto indossare la tuta spaziale. Penso di poter dormire meglio stanotte.

14 maggio 1998

Quando mi sono alzato stamattina, ho trovato un'altra vescica sul mio piede. Sono andato al recinto dei cani e mi sono ritrovato a trascinare il piede. I cani sono stati docili sin dal mattino, il che è inusuale. Ho notato che alcuni di loro sono fuggiti. Sarò nei guai se i capi se ne accorgessero.

15 maggio 1998

Anche se pensavo di non sentirmi bene, ho deciso di andare a fare una visita a Nancy. Era la prima volta da molto tempo, ma sono stato fermato lungo la strada dalla guardia. Dicono che la compagnia ha ordinato che nessuno possa abbandonare la zona. Non posso neanche fare una telefonata, che razza di scherzo è questo?

16 maggio 1998

Ho sentito che hanno sparato ad un ricercatore che ha tentato la fuga la scorsa notte. Tutto il mio corpo sembra che bruci ed è pruriginoso la sera. Quando ho grattato via un rigonfiamento dal braccio è caduto un pezzo di carne putrefatta. Cosa diavolo mi sta succedendo?

19 maggio 1998

La febbre è andata via ma mi sento prudere lo stesso. Ho fame ed ho mangiato il cibo dei cani. Prurito. Prurito. È venuto Scott. Aveva una brutta faccia perciò l'ho ucciso. Gustoso.

4..

Prurito.

Gustoso.

DOVE SI TROVA:

Mansion 1st Floor: Ala Ovest - Stanza del guardiano A8

ORDERS

"Ordini dell'Umbrella"

CONTENUTO:

Top Secret, 22 Luglio 1998, ore 2:13

Al capo del Dipartimento di Sicurezza:

il giorno X si sta avvicinando. Completate i seguenti ordini entro la settimana.

1. Attirate i membri della S.T.A.R.S. nel laboratorio e fateli combattere con i B.O.W. in modo da ottenere dati dagli scontri.
2. Recuperate due embrioni per B.O.W. di ogni tipo, tranne del Tyrant.
3. Distruggete i laboratori Arklay assieme a tutti i ricercatori e a tutte le caviglie da laboratorio in modo che sembri un incidente.

White Umbrella

(B.O.W, Bio-Organic Weapon, "armi bio-organiche")

DOVE SI TROVA:

Mansion 2nd Floor: Ala Ovest - Sala trofei C4

PASS CODE 01

"Codice di apertura numero 1"

CONTENUTO:

"Io giuro per me stesso, dice l'Eterno, che, siccome tu hai fatto questo e non m'hai rifiutato il tuo figliuolo, l'unico tuo..." (Genesi 22, 16)

DOVE SI TROVA:

Umbrella Laboratory: Basement 3 - Biblioteca N3
utilizzando un MO Disk con il Dispositivo password

PASS CODE 02

"Codice di apertura numero 2"

CONTENUTO:

"...io certo ti benedirò e moltiplicherò la tua progenie come le stelle del cielo e come la sabbia che è sul lido del mare. La tua progenie prenderà possesso delle città dei suoi nemici..." (Genesi 22, 17)

DOVE SI TROVA:

Umbrella Laboratory: Basement 3 - Obitorio N7
utilizzando un MO Disk con il Dispositivo password

PASS CODE 03

"Codice di apertura numero 3"

CONTENUTO:

"...e tutte le nazioni della terra saranno benedette nella tua progenie, perché tu hai ubbidito alla mia voce" (Genesi 22, 18)

DOVE SI TROVA:

Umbrella Laboratory: Basement 3 - Sala caldaie Beta N13
utilizzando un MO Disk con il Dispositivo password

PASS NUMBER

"Codice speciale"

CONTENUTO:

Password N° 8/083/0

DOVE SI TROVA:

Mansion 2nd Floor: Ala Est - Sala d'ascolto D9 {J}
dopo aver sconfitto il Serpente gigante, da Barry,
solo se si aspetta che torni con la seconda fune

Questo codice serve per accedere alla stanza C5 dalla porta in C3.

PLANT 42 REPORT

"Caratteristiche della Plant 42"

CONTENUTO:

Sono passati quattro giorni dall'incidente e la pianta della zona 42 sta crescendo ad una velocità incredibile.

È stata infettata dal T-Virus in maniera diversa rispetto alle altre piante e ha mostrato una forma diversa oltre alle dimensioni inusuali. Vedendo come è diventata è difficile capire che tipo di pianta fosse in origine.

Ci sono due modi in cui la Plant 42 si nutre. Il primo è attraverso le sue radici che hanno raggiunto i sotterranei.

Immediatamente dopo l'incidente, uno scienziato impazzì e ruppe il serbatoio dell'acqua nei sotterranei. Questi ora sono pieni di acqua torbida.

È facilmente immaginabile che alcuni prodotti chimici si siano mescolati nell'acqua ed abbiano causato l'incredibile crescita rapida della Plant 42.

Un'altra parte della Plant 42 è cresciuta dai sotterranei attraverso le tubazioni e pende dal soffitto del piano terra sotto forma di bulbi.

Molti viticci fuoriescono da questi bulbi e codesti costituiscono il secondo metodo della sua nutrizione.

Una volta che percepisce un movimento, la Plant 42 spara le i suoi viticci attorno alla vittima e la cattura. Quindi inizia a succhiarle il sangue, attraverso le ventose presenti sul dorso dei suoi viticci.

Inoltre possiede una sorta di intelligenza. È in grado di bloccare la porta attorcigliando i viticci attorno ad essa, specialmente dopo aver catturato la sua preda oppure mentre sta dormendo.

Diversi membri dello staff sono già cadute vittime della pianta.

21 maggio 1998
Henry Stanton

DOVE SI TROVA:

Guardhouse Dormitory: Interni - Stanza 002 H7

RESEARCHER'S LETTER

"Lettera di John"

CONTENUTO:

8 Giugno 1998

Cara Ada,
Ada, mentre tu leggerai questa lettera io inizierò a sembrare... diverso.

Il test di oggi si è rivelato positivo, come mi aspettavo. Sto diventando pazzo al pensiero di diventare come uno di quelli. Ada, tu non sei stata contagiata e spero che tu non lo sia mai. Nel caso tu rimanga l'unica sopravvissuta, prendi il materiale dalla Sala Dati Visivi e vai nella Stanza del generatore per far funzionare il Sistema di Allarme prima della tua fuga.

Rendi pubblico l'accaduto attraverso i media. Se tutto sarà in ordine, i vari blocchi potranno essere aperti dal sistema di sicurezza. Puoi accedere al sistema se entri con i miei dati, dal terminale nel piccolo laboratorio, ed inserisci la password.

La password è il tuo nome.

Per sbloccare la porta al 132, dove è situata la Sala Dati Visivi, dovrai accedere con i nostri nomi ed inserire un'altra password.

Ho scritto il codice qui in basso, sono sicuro che tu lo riuscirai a capire facilmente.

E questo è il mio ultimo desiderio - se tu mi trovassi completamente cambiato, ti prego, uccidimi.

```
# # # # ## # #  
## ## # # # # ## ##  
# # # # # # # # # # # #  
# # # # # # # # # #  
## ## # # # # # # #  
# # # # # # # # #
```

Tuo, John.

DOVE SI TROVA:

Umbrella Laboratory: Basement 3 - Studio di John N4

RESEARCHER'S WILL

"Volontà del ricercatore"

CONTENUTO:

Mia cara Alma,

il fatto che tu abbia ricevuto questa lettera è contemporaneamente fonte di gioia e di tristezza per me. Non ho potuto nemmeno parlare con te a causa di quell'uomo con gli occhiali da sole. Alma, sii calma e leggi questa lettera.

Penso di averti detto mi sono trasferito al laboratorio farmaceutico della compagnia. Loro vogliono la mia testa. Il mese scorso c'è stato un incidente nel laboratorio e il virus che stavamo studiando si è diffuso.

Tutti i miei colleghi che sono stati infettati dal virus sono morti. Per essere precisi: sono diventati dei morti viventi. Continuano a vagare nella zona. Alcuni di loro stanno tutt'ora bussando disperatamente alla mia porta, ma non c'è segno di intelligenza dietro quegli occhi.

Quel maledetto virus ha sottratto loro tutta l'umanità dal cervello. Amore, gioia, dolore, paura, e umorismo... per sempre.

E, Alma, anche il ricordo dei giorni che ho passato con te... Sì, sono infetto. Ho fatto il possibile per ritardare gli effetti, ma solo per pochi giorni. La cosa che mi spaventa di più è che mi dimenticherò di te con il passare dei giorni.

Così ho scelto una morte tranquilla, anziché diventare uno dei morti viventi. Entro un'ora, sarò entrato nel mio sonno eterno. Spero che tu possa capire la mia decisione...

Addio, per sempre il tuo Martin Crackhorn

DOVE SI TROVA:

Mansion 2nd Floor: Ala Est - Studio con acquario D7

Con Jill, nel caso in cui si trovi Barry nella stanza, si riceverà da lui il documento. Esso non sarà completo in questo caso e comincerà da "Sì, sono infetto" e continuerà sino al termine.

SCRAPBOOK

"Misteri di Raccoon"

CONTENUTO:

Raccoon Times, 27 maggio 1998

Aggressione da parte di animali? Donna mutilata

20 marzo. Verso le dieci di sera, il corpo di una ventenne è stato ritrovato da un passante sulla riva sinistra del fiume Marble nel quartiere Cider di Raccoon City.

La polizia di Raccoon City pensa sia stata opera di un grizzly o di altri animali feroci poichè sono presenti segni di morsi sulle braccia mutilate e sul piede sinistro del cadavere che dimostrano una notevole forza nel mordere. La vittima indossava una scarpa da escursionismo all'altro piede quindi si pensa che sia stata attaccata sulle montagne Arklay e che sia caduta nel fiume. La polizia sta cercando di identificare velocemente la donna.

Raccoon Weekly, 16 Giugno 1998
Mostri sulle montagne Arklay?

Alcune persone affermano di aver visto dei mostri nei pressi delle montagne Arklay. Questi mostri hanno le dimensioni di cani e si muovono in branco come i lupi. Si potrebbe pensare che sia un gruppo di cani selvaggi, ma questi animali sono incredibilmente feroci e difficili da ferire.

I testimoni dicono che questi cani non aggrediscono i passanti, se non quando questi li svegliano mentre stanno dormendo. Quindi, cari lettori, è meglio che rimaniate fuori dalle montagne Arklay in questo periodo. Ma se siete in cerca di avventure, andate a controllare! Volete provare?

Raccoon Times, 9 Luglio 1998
Mistero sulle montagne Arklay

Chiusa la strada che porta sulla montagna

A causa degli incidenti avvenuti sulle montagne Arklay, le autorità hanno deciso di chiudere la strada che conduce alla base delle montagne.

Contemporaneamente, la polizia di Raccoon City, con l'aiuto dei membri della squadra S.T.A.R.S, ha iniziato la ricerca delle persone scomparse. Il ritrovamento si prospetta molto difficile sia perchè la zona delle montagne Arklay è molto vasta, sia perchè le foreste primigenie coprono gran parte della superficie. Inoltre continuano gli avvistamenti di mostri orribili sulle montagne.

DOVE SI TROVA:

Mansion 2nd Floor: Ala Ovest - Biblioteca grande C8

SECURITY SYSTEM

"Informazioni sul sistema di sicurezza"

CONTENUTO:

1° piano interrato

Eliporto

I dirigenti e gli ufficiali governativi passano esclusivamente dall'eliporto. Questa restrizione si può non applicare in caso di incidente.

Tragitto per l'eliporto

Nessuno è autorizzato ad entrare in assenza di un Consulente Ricercatore o del Direttore della Sicurezza. A tutti gli altri verrà sparato a vista.

Ascensore

L'ascensore viene bloccato durante le emergenze.

2° piano interrato

Sala Dati Visivi

La Sala Dati Visivi è sotto il controllo della Divisione Speciale di Ricerca. Keith Arving, il manager della Sala, ha il potere decisionale sull'uso della Sala.

3° piano interrato

Prigione

La Divisione di Sicurezza controlla l'uso della prigione. I Consulenti Ricercatori (E.Smith, S.Ross e A.Wesker) devono essere presenti nel caso il virus venga utilizzato.

Porta a chiusura tripla

Nessuno è autorizzato ad entrare sino a quando non è in possesso di tutti i codici di apertura. Il Ricercatore Capo di ogni blocco deve creare un codice di apertura utilizzando gli appositi generatori.

Stanza del generatore

Solo i supervisori sono autorizzati ad accedervi. Questa restrizione si può non applicare se un Consulente Ricercatore ha ricevuto ordini speciali.

Generatori di codici di apertura

Solo i Ricercatori Capo sono autorizzati ad utilizzare questi dispositivi.

4° piano interrato

Top Secret

Riguardo i progressi del "Tyrant" dopo l'uso del T-Virus...

(il resto del documento è illeggibile)

DOVE SI TROVA:

Umbrella Laboratory: Basement 2 - Sala Dati Visivi M3
nell'armadio

V-JOLT REPORT

"Come realizzare il V-Jolt"

CONTENUTO:

Come affermato nell'ultimo resoconto, sono presenti caratteristiche comuni nelle cellule della pianta infettata con il virus Tyrant. Inoltre abbiamo trovato un'altro dato interessante attraverso alcuni esperimenti.

Abbiamo scoperto un elemento in grado di distruggere queste cellule delle piante all'interno del "UMB. N°16", un prodotto della serie Umbrella Chemicals, che abbiamo usato nell'esperimento.

Abbiamo rinominato questo "UMB. N°16" in "V-Jolt". Secondo i nostri calcoli, è in grado di distruggere la Plant 42 in meno di cinque secondi, se versato direttamente sulle radici.

Per ottenere il "V-Jolt" bisogna mescolare alcuni prodotti della serie Umbrella Chemicals. Tuttavia questi prodotti possono generare anche un gas velenoso, dannoso per il corpo umano. Bisogna essere molto cauti nel maneggiare questi prodotti chimici.

Di seguito trovate i vari prodotti Umbrella Chemicals e, in breve, le loro caratteristiche:

UMB. N°2	rosso
NP-003	porpora
UMB. N°4	verde
Yellow-6	giallo
UMB. N°7	bianco
UMB. N°13	blù (produce cattivo odore)
UMB. N°16	marrone "V-Jolt"

DOVE SI TROVA:

Guardhouse Dormitory: Interni - Stanza 003 H11

=====

MAPPE

[@8MP]

=====

Nel gioco è possibile raccogliere anche le mappe delle zone che si esplora:

Mansion 1st Floor

Sala della statua B4
nella coppa della statua, raggiungibile spostando i gradini

Mansion 2nd Floor

Sala del camino D8
accendendo il fuoco nel camino con il Lighter

Mansion Basement

la Mappa si visualizza man mano che si esplora l'area

Courtyard Esterni

Ingresso giardino F1

Courtyard Basement

Sala girevole G2

Guardhouse Dormitory: Interni

Stanza 002 H7

Guardhouse Dormitory: Basement

la Mappa si visualizza man mano che si esplora l'area

Umbrella Laboratory

la Mappa si visualizza man mano che si esplora l'area

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\
|9) MOSTRI:|
|//////////

[@9MS]

I mostri di Resident Evil Director's Cut sono:

- Ape
- Black Tiger
- Cerberus
- Chimera
- Corvo
- Hunter
- Neptune
- Pianta infetta
- Plant 42
- Ragno
- Serpente gigante [1° scontro]
- Serpente gigante [2° scontro]
- Tyrant [1° scontro]
- Tyrant [2° scontro]
- Vipera
- Zombie Bianco
- Zombie Nudo
- Zombie Verde

=====
APE
=====

"Ape mutata dal virus"

COLPI NECESSARI PER ELIMINARLO

Combat Knife -----: 1 colpo
Beretta -----: 1 proiettile
Shotgun -----: 1 cartuccia
Bazooka & Explosive Rounds -: 1 bomba
Bazooka & Acid Rounds -----: 1 bomba
Bazooka & Flame Rounds -----: 1 bomba
Colt Python -----: 1 proiettile
Flamethrower -----: 1 unità di benzina
Rocket Launcher -----: 1 razzo

DOVE SI PUÒ TROVARE

Guardhouse Dormitory: Interni - Atrio [Inf] H9

ATTACCHI

. Puntura

L'Ape possiede un solo attacco e consiste nel colpire il personaggio con il proprio pungiglione, causandogli danni fisici e, a volte, status Poison.

Il nemico esegue questo colpo solo quando è molto vicino al personaggio, perciò basterà rimanergli lontano per evitarlo.

Le Api vivono nel grosso alveare presente nell'Atrio [H9] della Guardhouse Dormitory. Non attaccheranno subito il personaggio che si avvicina all'alveare, ma attenderanno alcuni secondi prima di uscire dalla tana. Una volta fuori, si

lanciano in gruppo contro il personaggio, attaccandolo con il loro pungiglione. Sono nemici molto deboli, ma anche molto fastidiosi, per via delle loro piccole dimensioni e perchè ronzano in gruppo attorno al personaggio, rendendo, in questo modo, non semplice la loro eliminazione. Non è consigliato rimanere nella stanza ad affrontarle sia perchè usciranno di continuo dall'alveare, sia perchè sarebbe uno spreco di munizioni: la fuga è la strategia più comoda, rapida e semplice. Una volta punti, può succedere che il personaggio afferrì automaticamente l'Ape e la schiacci al suolo, eliminandola senza usare armi e munizioni.

=====
BLACK TIGER
=====

"Regina madre dei ragni giganti"

COLPI NECESSARI PER ELIMINARLO

Combat Knife -----: 21 colpi
Beretta -----: da 15 a 20 proiettili
Shotgun -----: 6 cartucce
Bazooka & Explosive Rounds -: 4 bombe
Bazooka & Acid Rounds -----: 4 bombe
Bazooka & Flame Rounds -----: 1 bomba
Colt Python -----: 3 proiettili
Flamethrower -----: circa 150 unità di benzina
Rocket Launcher -----: 1 razzo

DOVE SI PUÒ TROVARE

Courtyard Basement - Sala ragnatele (Boss) G4

ATTACCHI

1. Tripla ragnatela

la Black Tiger lancia frontalmente dalla bocca tre piccole ragnatele in tre direzioni diverse. Se colpiti, causa danni e status Poison al personaggio. Per evitarla facilmente è bene rimanere sempre ai lati del boss, in modo tale da rimanere fuori portata da questo attacco. È anche possibile, con un po' di abilità, posizionarsi tra una ragnatela e l'altra, in modo tale da non essere colpiti.

2. Carica

la Black Tiger si mette in posizione eretta e si lancia contro il personaggio. Ciò accade solo se ci si avvicina troppo al boss, quindi basta rimanere abbastanza lontani per evitare che la Black Tiger esegua questo attacco.

3. Mini ragni

dopo essere stata sconfitta, la Black Tiger rilascia dal suo corpo molti piccoli ragni che inseguono il personaggio e gli saltano addosso, causandogli lievi danni. Per eliminarli basta camminarci sopra, calpestandoli.

La Black Tiger è la versione potenziata dei normali Ragni presenti nel gioco. Equipaggiatevi con le armi più potenti a disposizione, Bazooka oppure Colt Python, e fate fuoco sul boss rimanendogli, possibilmente, di lato. La Black Tiger non è molto agile e perde tempo nel ruotare su sè stessa per cambiare direzione. Sfruttate questa sua debolezza per rimanerle sempre di lato, in modo tale che non vi possa colpire con alcun attacco e continuate a fare fuoco su di essa sino alla sua eliminazione. Una volta sconfitta rilascerà dal suo corpo tantissimi mini ragni. Calpestateli per eliminarli.

=====

CERBERUS

=====

"Cane da guardia mutato dal virus"

COLPI NECESSARI PER ELIMINARLO

Combat Knife -----: 5 colpi
Beretta -----: da 3 a 6 proiettili
Shotgun -----: 3 o 4 cartucce
Bazooka & Explosive Rounds -: 1 bomba
Bazooka & Acid Rounds -----: 1 o 2 bombe
Bazooka & Flame Rounds -----: 2 bombe
Colt Python -----: 1 proiettile
Flamethrower -----: circa 50 unità di benzina
Rocket Launcher -----: 1 razzo

DOVE SI PUÒ TROVARE

Mansion 1st Floor: Ala Est --- Corridoio Sud	[2]	B5	***
Mansion 1st Floor: Ala Est --- Giardino caldaia	[2]	B8	
Mansion 1st Floor: Ala Est --- Corridoio esterno	[1]	B16	
Courtyard Esterni ----- Ingresso giardino	[2]	F1	{J}
Courtyard Esterni ----- Ingresso giardino	[3]	F1	{C}
Courtyard Esterni ----- Base elevatori	[2]	F3	{J}
Courtyard Esterni ----- Base elevatori	[3]	F3	{C}
Courtyard Esterni ----- Giardino del dormitorio	[2]	F4	{J}
Courtyard Esterni ----- Giardino del dormitorio	[3]	F4	{C}

B5: entrano rompendo la finestra

ATTACCHI

1. Morso

il Cerberus salta contro il personaggio, mordendolo. Ciò accade solo se si è troppo vicini al mostro, quindi basta mantenere le distanze per evitare che il Cerberus esegua questo attacco.

2. Aggiramento

il Cerberus corre rapidamente attorno al personaggio, rendendosi più difficile da colpire. Più che un attacco vero e proprio, si tratta di una tecnica evasiva.

I Cerberus sono nemici rapidi ed insidiosi poichè spesso attaccano in gruppo. Bisogna evitare assolutamente di farsi circondare da loro poichè gli attacchi infliggeranno danni notevoli. In questo caso la Beretta risulta l'arma più adatta poichè in grado di sparare rapidamente, e quindi è possibile tenere a bada diversi Cerberus senza troppa difficoltà. Affrontare un singolo Cerberus invece è molto semplice: dopo averlo colpito una volta, questi cadrà qualche metro più dietro e, dopo essersi rialzato, vi ringhierà contro prima di attaccarvi di nuovo, dandovi il tempo di colpirlo con tutta calma. Questa strategia funziona meglio se costringete il nemico in un angolo o lo bloccate al muro. Se invece volete scappare da un Cerberus, sappiate che il personaggio è in grado di correre più veloce del mostro, quindi durante la fuga questi non riuscirà a raggiungervi.

=====
"Esperimento dell'Umbrella"

COLPI NECESSARI PER ELIMINARLO

Combat Knife -----: 6 o 7 colpi
Beretta -----: 6 proiettili
Shotgun -----: 4 cartucce
Bazooka & Explosive Rounds -: 1 bomba
Bazooka & Acid Rounds -----: 2 bombe
Bazooka & Flame Rounds -----: 2 bombe
Colt Python -----: 1 proiettile
Flamethrower -----: circa 60 unità di benzina
Rocket Launcher -----: 1 razzo

DOVE SI PUÒ TROVARE

Umbrella Laboratory: Basement 3 - Corridoio centrale [2] N1 ***
Umbrella Laboratory: Basement 3 - Sala caldaie Alpha [2] N12 {J}
Umbrella Laboratory: Basement 3 - Sala caldaie Alpha [3] N12 {C}
Umbrella Laboratory: Basement 3 - Sala caldaie Beta [3] N13
Umbrella Laboratory: Basement 3 - Sala caldaie Gamma [1] N14 {J} ***

N1 : tornandoci dopo aver sconfitto il Tyrant [1° scontro]

N14: tornandoci dopo aver sconfitto il Tyrant [1° scontro]

ATTACCHI

1. Attacco oscillante

mentre cammina sul soffitto, il Chimera oscilla verticalmente con i suoi artigli, coprendo una buona parte di spazio nelle vicinanze. Questo attacco viene eseguito solo quando il personaggio si trova sotto di esso, quindi bisogna evitare di passarci sotto sia prima che possa eseguirlo, sia dopo l'esecuzione, per non farsi colpire dall'oscillazione.

2. Montante

mentre è a terra, il Chimera corre verso il personaggio e lo colpisce con un montante molto potente, causandogli gravi danni. Ciò avviene solo quando il mostro è molto vicino, perciò bisogna necessariamente rimanere lontani da lui oppure colpirlo con un'arma da fuoco.

3. Sgozzamento

il Chimera salta sulle spalle del personaggio e lo colpisce alla gola con il suo artiglio, causando gravi danni. Per evitarlo bisogna necessariamente mantenere le distanze dal mostro e non passare sotto di lui mentre è appeso al soffitto.

Il Chimera è un grosso insetto umanoide viola, dotato di lunghi artigli al posto delle mani. La sua caratteristica è quella di poter camminare sul soffitto e di attaccare da lì. La strategia migliore da applicare quando ne incontrate uno è quella di darsi alla fuga: affrontare un Chimera richiede tempo e pazienza. Sino a quando si trova sul soffitto, è sconsigliato attaccare visto che non è semplice colpirlo. Rimanendo nelle vicinanze del personaggio difficilmente il Chimera scenderà, se non per tentare lo sgozzamento da molto vicino. Per forzare un Chimera ad atterrare sul pavimento, bisogna allontanarsi molto da lui, sino a non vederlo più. Se si sente un tonfo seguito da uno strano verso, vuol dire che il mostro è sceso dal soffitto. Bisogna subito recarsi da lui e colpirlo con l'arma più potente a disposizione. Può capitare che, dopo aver subito un colpo, il Chimera si rialzi e salti di nuovo sul soffitto, senza lasciare il tempo di essere attaccato di nuovo.

=====

CORVO

=====

"Volatile delle montagne Arklay"

COLPI NECESSARI PER ELIMINARLO

Combat Knife -----: 1 colpo
Beretta -----: 1 o 2 proiettili
Shotgun -----: 1 cartuccia
Bazooka & Explosive Rounds -: 1 bomba
Bazooka & Acid Rounds -----: 1 bomba
Bazooka & Flame Rounds -----: 1 bomba
Colt Python -----: 1 proiettile
Flamethrower -----: 2 unità di benzina
Rocket Launcher -----: 1 razzo

DOVE SI PUÒ TROVARE

Mansion 1st Floor: Ala Est --- Galleria d'arte [6] B12
Mansion 2nd Floor: Ala Est --- Balcone [3] D11

ATTACCHI

1. Beccata singola
il Corvo si lancia contro il personaggio e lo colpisce con una singola beccata. Il nemico esegue questo colpo solo quando è molto vicino al personaggio, perciò basterà rimanergli lontano per evitarlo.
2. Beccata multipla
il Corvo si lancia contro il personaggio e lo colpisce ripetutamente con il becco. Il nemico esegue questo colpo solo quando è molto vicino al personaggio, perciò basterà rimanergli lontano per evitarlo.

Il Corvo è un nemico fastidioso poichè attacca sempre in gruppo. Quando ciò accade la fuga è la migliore strategia in quanto è difficile riuscire a gestire diversi Corvi contemporaneamente. Il modo più semplice per eliminarli è quello di allontanarsi e attendere che si lancino contro di voi, per poi fare fuoco. Può capitare che, dopo essere stati colpiti, i Corvi rimangano in piedi sul pavimento: bisogna sfruttare questo momento per eliminarli prima che riprendano il volo.

=====

HUNTER

=====

"Esperimento dell'Umbrella"

COLPI NECESSARI PER ELIMINARLO

Combat Knife -----: 6 colpi
Beretta -----: da 7 a 10 proiettili
Shotgun -----: 3 o 4 cartucce
Bazooka & Explosive Rounds -: 1 o 2 bombe
Bazooka & Acid Rounds -----: 1 bomba
Bazooka & Flame Rounds -----: 1 bomba
Colt Python -----: 1 proiettile
Flamethrower -----: circa 50 unità di benzina
Rocket Launcher -----: 1 razzo

DOVE SI PUÒ TROVARE

Esclusi i casi indicati con ***, in tutte le altre occasioni l'Hunter appare dopo aver sconfitto la Plant 42.

Mansion 1st Floor: Ala Ovest - Corridoio Sud	[2]	A3	
Mansion 1st Floor: Ala Ovest - Corridoio Centrale	[2]	A4	
Mansion 1st Floor: Ala Ovest - Grande sottoscala	[2]	A5	
Mansion 1st Floor: Ala Est --- Anticamera	[1]	B2	
Mansion 1st Floor: Ala Est --- Corridoio Nord	[1]	B11	
Mansion 1st Floor: Ala Est --- Sottoscala	[1]	B13	
Mansion 1st Floor: Ala Est --- Corridoio esterno	[1]	B16	***
Mansion 2nd Floor: Ala Ovest - Stanza perimetrale	[2]	C2	
Mansion 2nd Floor: Ala Ovest - Scale laterali	[1]	C3	{J}
Mansion 2nd Floor: Ala Ovest - Scale laterali	[2]	C3	{C}
Mansion 2nd Floor: Ala Est --- Corridoio rosso	[1]	D1	{J}
Mansion 2nd Floor: Ala Est --- Corridoio rosso	[2]	D1	{C}
Mansion 2nd Floor: Ala Est --- Sala lettura	[1]	D3	{C}
Mansion 2nd Floor: Ala Est --- Corridoio scale	[2]	D4	
Courtyard Basement ----- Sala del masso	[1]	G6	***
Courtyard Basement ----- Bivio	[1]	G8	***
Courtyard Basement ----- Sala generatore	[2]	G9	***
Courtyard Basement ----- Vicolo cieco	[2]	G10	{C} ***

B16: uscendo di nuovo dalla Mansion, dopo aver sconfitto la Plant 42

G6 : dopo aver fatto rotolare il masso

G8 : dopo aver trovato Enrico

G9 : dopo aver trovato Enrico

G10: dopo aver trovato Enrico

ATTACCHI

1. Colpo d'artiglio

l'Hunter corre incontro al personaggio e lo colpisce, piegandosi in avanti, con un colpo d'artiglio. Il nemico esegue questo colpo solo quando è molto vicino al personaggio, perciò basterà rimanergli lontano per evitarlo.

2. Attacco con salto

l'Hunter esegue un salto in direzione del personaggio, colpendolo con i suoi artigli. Ciò avviene spesso quando il mostro si rialza dopo essere stato steso da un colpo di arma da fuoco.

3. Decapitazione

Se si possiede poca energia, può succedere che l'Hunter si lanci rapidamente in avanti contro il personaggio, decapitandolo al volo con un veloce colpo d'artiglio, causando così morte immediata.

L'Hunter è una grossa lucertola umanoide verde, dotata di artigli alle mani e ai piedi. È uno dei nemici più letali presenti nel gioco per via della sua grande agilità. Con i suoi attacchi, è in grado di rendersi pericoloso sia dalla lunga distanza che a corto raggio quindi bisogna eliminarlo rapidamente, soprattutto quando ne sono presenti più esemplari nella stessa stanza. Dopo che esegue l'Attacco con salto, è molto probabile che l'Hunter utilizzi, subito dopo essere atterrato, il Colpo d'artiglio quindi è molto importante valutare la distanza che separa il personaggio dal mostro, in modo tale da evitare di essere colpiti due volte in rapida successione.

"Squalo mutato dal T-Virus"

COLPI NECESSARI PER ELIMINARLO

Combat Knife -----: 1 colpo
Beretta -----: 1 proiettile
Shotgun -----: 1 cartuccia
Bazooka & Explosive Rounds -: 1 bomba
Bazooka & Acid Rounds -----: 1 bomba
Bazooka & Flame Rounds -----: 1 bomba
Colt Python -----: 1 proiettile
Flamethrower -----: 1 unità di benzina
Rocket Launcher -----: 1 razzo

DOVE SI PUÒ TROVARE

Guardhouse Dormitory: Basement - Acquario [3] I2

ATTACCHI

. Morso

Il Neptune possiede un solo attacco e consiste nel mordere il personaggio, causandogli danni fisici. Il nemico esegue questo colpo solo quando è molto vicino al personaggio, perciò basterà rimanergli lontano per evitarlo.

Se si possiederà poca energia, il Neptune potrà ingoiare il personaggio, causandogli morte immediata.

Il Neptune è uno squalo presente solo nei sotterranei della Guardhouse Dormitory e di cui esistono solo tre esemplari in tutto il gioco. Quando lo si incontrerà la prima volta, la stanza sarà allagata e il personaggio si muoverà più lentamente del solito. In queste condizioni affrontare i Neptune equivale a morte certa poichè nessuna arma è in grado di colpirli mentre nuotano in acqua. L'unica strategia che rimane è quindi fuggire. Aprendo il fuoco su di loro, però, si potrà farli allontanare un po', guadagnando tempo prezioso per raggiungere una stanza per rifugiarsi. Dopo aver fatto defluire tutta l'acqua dalla zona, abbassando la leva della Sala controllo [I5], i Neptune si ritroveranno senza acqua in cui nuotare e si agiteranno sul pavimento della stanza. Ora saranno completamente innocui e indifesi e basterà un solo colpo di qualsiasi arma per eliminarli. Esistono due taglie di Neptune: quella grande e quella piccola. Escludendo le dimensioni, l'unica differenza è che il Neptune grande è in grado di ingoiare il personaggio, se questi possiede poca energia.

=====
PIANTA INFETTA
=====

"Rampicante"

COLPI NECESSARI PER ELIMINARLO

Combat Knife -----: non è possibile
Beretta -----: non è possibile
Shotgun -----: non è possibile
Bazooka & Explosive Rounds -: non è possibile
Bazooka & Acid Rounds -----: non è possibile
Bazooka & Flame Rounds -----: non è possibile
Colt Python -----: non è possibile
Flamethrower -----: non è possibile
Rocket Launcher -----: non è possibile

DOVE SI PUÒ TROVARE

Mansion 1st Floor: Ala Ovest - Fontanella [1] A10

ATTACCHI

. Frustata

la Pianta infetta possiede un solo attacco e consiste nel colpire con uno dei suoi rami il personaggio, causandogli danni fisici. Il nemico esegue questo colpo solo quando è molto vicino al personaggio, perciò basterà rimanergli lontano per evitarlo.

La Pianta infetta è la creatura che vive nella stanza della Fontanella [A10] e consiste in un vegetale dotato di lunghi rami che possono colpire come fruste. Questo nemico è immune a qualsiasi tipo di arma e blocca l'accesso alla parte posteriore della stanza, attaccando il personaggio non appena questi le si avvicina. L'unico modo per eliminarla è quello di utilizzare l'Herbicide nella vaschetta situata proprio accanto all'ingresso: i suoi rami appassiranno e sarà possibile esplorare il resto della stanza.

=====
PLANT 42
=====

"Grosso vegetale mutato"

COLPI NECESSARI PER ELIMINARLO

Combat Knife -----: 10 colpi
Beretta -----: da 16 a 34 proiettili
Shotgun -----: da 7 a 26 cartucce
Bazooka & Explosive Rounds -: 3 bombe
Bazooka & Acid Rounds -----: da 3 a 8 bombe
Bazooka & Flame Rounds -----: 3 bombe
Colt Python -----: da 3 a 7 proiettili
Flamethrower -----: circa 160 unità di benzina
Rocket Launcher -----: 3 razzi

DOVE SI PUÒ TROVARE

Guardhouse Dormitory: Interni - Salone (Boss) H13

ATTACCHI

1. Colpo di tentacolo

La Plant 42 attacca il personaggio con uno dei suoi tentacoli. Ciò accade solo se si ci avvicina troppo al boss, quindi per evitare di essere colpiti bisogna rimanere attaccati alle pareti, possibilmente in uno dei quattro angoli. Subendo questo attacco può capitare anche che il colpo sia così forte da sbattere violentemente al muro il personaggio.

2. Presa di tentacolo

La Plant 42 afferra il personaggio con uno dei suoi tentacoli e lo sbatte violentemente al pavimento. Ciò accade solo se si ci avvicina troppo al boss, quindi per evitare di essere colpiti bisogna rimanere attaccati alle pareti, possibilmente in uno dei quattro angoli.

3. Pioggia acida

Dal soffitto la Plant 42 fa cadere delle gocce di pioggia acida. Non si viene danneggiati dalle singole gocce, bensì dalla massa estesa di liquido che cade verticalmente, dopo le gocce di avvertimento. Le singole gocce cadono costantemente dal soffitto durante tutto lo scontro, in direzione del personaggio, mentre la massa estesa solo qualche volta. Per evitare questo attacco basta spostarsi di poco dal luogo in cui cadono le prime gocce di avvertimento.

Equipaggiatevi con le armi più potenti a disposizione, Bazooka con Explosive Round o Flame Rounds oppure Shotgun, e fate fuoco sulla Plant 42 rimanendo sempre attaccati alle pareti, possibilmente in uno dei quattro angoli, per evitare di essere attaccati dai tentacoli. Mentre colpite il boss, fate attenzione alle gocce che cadono dal soffitto sul personaggio. Queste non vi danneggiano ma indicano che sta per cadere la massa acida su di voi, quindi spostatevi di poco da quel punto, sempre rimanendo il più possibile vicini alla parete. Man mano che danneggerete la Plant 42, i suoi tentacoli si staccheranno diventando inutilizzabili per il boss. La Plant 42 è da considerarsi sconfitta quando si stacca dal soffitto.

=====
RAGNO
=====

"Ragno venuto a contatto con il virus"

COLPI NECESSARI PER ELIMINARLO

Combat Knife -----: da 10 a 12 colpi
Beretta -----: 5 proiettili
Shotgun -----: 3 cartucce
Bazooka & Explosive Rounds -: 1 o 2 bombe
Bazooka & Acid Rounds -----: 1 bomba
Bazooka & Flame Rounds -----: 1 bomba
Colt Python -----: 1 proiettile
Flamethrower -----: circa 20 unità di benzina
Rocket Launcher -----: 1 razzo

DOVE SI PUÒ TROVARE

Mansion 1st Floor: Est ----- Corridoio Nord [2] B5 ***
Guardhouse Dormitory: Interni - Salagiochi [2] H5

B5: tornandoci dopo aver sconfitto la Plant 42

ATTACCHI

1. Ragnatela

il Ragno lancia frontalmente dalla bocca una piccola ragnatela. Se colpiti, causa danni e status Poison al personaggio. Per evitarla facilmente è bene rimanere sempre ai lati del mostro, in modo tale da rimanere fuori portata da questo attacco.

2. Carica

il Ragno si mette in posizione eretta e si lancia contro il personaggio. Ciò accade solo se ci si avvicina troppo al mostro, quindi basta rimanere abbastanza lontani per evitare che il Ragno esegua questo attacco.

3. Mini ragni

dopo essere stato eliminato, il Ragno rilascia dal suo corpo molti piccoli ragni che inseguono il personaggio e gli saltano addosso, causandogli lievi danni. Per eliminarli basta camminarci sopra, calpestandoli.

Il Ragno non è un nemico molto agile e veloce perciò si può sfruttare questa sua debolezza aprendo in fuoco dalla distanza e ruotando attorno a lui dopo ogni attacco. Questo nemico ha anche la capacità di camminare sul soffitto della stanza. Mentre è sul soffitto, non può essere colpito in alcun modo quindi sfruttate questo momento per evitarlo e fuggire. Per farlo scendere, basta avvicinarsi a lui e questi atterrerà sul pavimento. Una volta a terra, non potrà tornare sul soffitto, almeno non in presenza del personaggio.

Una volta eliminato rilascerà dal suo corpo molti mini ragni. Calpestateli per eliminarli.

=====
SERPENTE GIGANTE (1° scontro)
=====

"Grande serpente velenoso"

COLPI NECESSARI PER ELIMINARLO

Combat Knife -----: 16 colpi
Beretta -----: 19 proiettili
Shotgun -----: da 8 a 10 cartucce
Bazooka & Explosive Rounds -: da 7 a 13 bombe
Bazooka & Acid Rounds -----: 4 o 5 bombe
Bazooka & Flame Rounds -----: da 11 a 25 bombe
Colt Python -----: da 5 a 12 proiettili
Flamethrower -----: circa 70 unità di benzina
Rocket Launcher -----: 1 razzo

DOVE SI PUÒ TROVARE

Mansion 2nd Floor: Ala Est - Soffitta (Boss) D15

ATTACCHI

. Morso

Il Serpente gigante possiede un solo attacco e consiste nel mordere il personaggio, causandogli lo status Poison, oltre ad alcuni danni fisici. Questo attacco viene eseguito dal boss indifferentemente sia quando si trova in posizione eretta che quando striscia sul pavimento. Il Serpente gigante morde all'altezza delle gambe dei personaggi quindi bisogna saper valutare bene il raggio d'azione di questo attacco, a seconda della postura del boss. Se si possiederà poca energia, il Serpente gigante potrà ingoiare il personaggio, causandogli morte immediata.

Una volta arrivati circa a metà stanza, il boss uscirà fuori dalla sua tana. Ora sono possibili due diverse strategie:

Raccolta & Fuga

Questa strategia prevede di raccogliere il Moon Crest (o il Moon Crest DX, a seconda della modalità), situato nell'apertura da cui compare il Serpente gigante, e fuggire dalla stanza, senza eliminare il boss. Per attuarla bisogna sfruttare bene gli ostacoli presenti nella stanza, specialmente la trave verticale al centro della soffitta. Aspettate che il boss si avvicini, superandola, e passate dall'altro lato della trave per aggirarlo. Raccogliete il Moon Crest (o il Moon Crest DX, a seconda della modalità) e uscite subito dalla stanza, passando dal lato della trave dove non è presente il boss. Se fatto correttamente, e con il giusto tempismo, riuscirete a fuggire dalla soffitta senza aver subito alcun attacco dal Serpente gigante. Bisogna evitare in tutti i modi di farsi bloccare in un angolo dal boss.

Eliminazione

In questo caso bisogna fare fuoco sul boss sino a costringerlo a scappare nella sua tana. Equipaggiatevi con l'arma più potente a disposizione, Shotgun o Bazooka con Acid Rounds, e sparate al Serpente gigante, tenendolo il più possibile lontano da voi. Sfruttate i vari ostacoli presenti nella stanza per aggirarlo nel caso il boss si avvicini troppo a voi. Potete colpire il Serpente gigante su tutto il corpo e non necessariamente solo alla testa. Una volta che il boss avrà subito abbastanza danni, la musica si stopperà e

lui fuggirà nella sua tana.

=====

SERPENTE GIGANTE (2° scontro)

=====

"Grande serpente velenoso"

COLPI NECESSARI PER ELIMINARLO

Combat Knife -----: 16 colpi
Beretta -----: 19 proiettili
Shotgun -----: da 8 a 10 cartucce
Bazooka & Explosive Rounds -: da 7 a 13 bombe
Bazooka & Acid Rounds -----: 4 o 5 bombe
Bazooka & Flame Rounds -----: da 11 a 25 bombe
Colt Python -----: da 5 a 12 proiettili
Flamethrower -----: circa 70 unità di benzina
Rocket Launcher -----: 1 razzo

DOVE SI PUÒ TROVARE

Mansion 2nd Floor: Ala Est - Sala d'ascolto (Boss) D9

ATTACCHI

. Morso

Il Serpente gigante possiede un solo attacco e consiste nel mordere il personaggio, causandogli lo status Poison, oltre ad alcuni danni fisici. Questo attacco viene eseguito dal boss indifferentemente sia quando si trova in posizione eretta che quando striscia sul pavimento. Il Serpente gigante morde all'altezza delle gambe dei personaggi quindi bisogna saper valutare bene il raggio d'azione di questo attacco, a seconda della postura del boss. Se si possiederà poca energia, il Serpente gigante potrà ingoiare il personaggio, causandogli morte immediata.

Il Serpente gigante si lancia contro il personaggio rompendo il pavimento, per poi iniziare lo scontro vero e proprio. Questa volta bisognerà eliminare necessariamente il boss. Equipaggiatevi con l'arma più potente a disposizione, Shotgun o Bazooka con Acid Rounds, e sparate subito al Serpente gigante, sfruttando i primi secondi dello scontro, in cui il boss aspetta prima di lanciarsi all'attacco. A differenza della soffitta, in questa stanza non ci sono ostacoli che si possono sfruttare per sfuggire facilmente al Serpente gigante, quindi bisogna subito allontanarsi da lui non appena questi si avvicina troppo. Potete colpire il Serpente gigante su tutto il corpo e non necessariamente solo alla testa. Una volta che il boss avrà subito abbastanza danni, la musica si stopperà e lui si decomporrà sul pavimento.

=====

TYRANT (1° scontro)

=====

"Arma Biologica definitiva, appena risvegliata"

COLPI NECESSARI PER ELIMINARLO

Combat Knife -----: 22 colpi
Beretta -----: 12 proiettili
Shotgun -----: 10 cartucce
Bazooka & Explosive Rounds -: 3 bombe
Bazooka & Acid Rounds -----: 3 bombe
Bazooka & Flame Rounds -----: 3 bombe
Colt Python -----: 3 proiettili

Flamethrower -----: circa 40 unità di benzina
Rocket Launcher -----: 1 razzo

DOVE SI PUÒ TROVARE

Umbrella Laboratory: Basement 4 - Sala Tyrant (Boss) 02

ATTACCHI

1. Fendente

Il Tyrant esegue un fendente orizzontale con il suo artiglio causando lievi danni al personaggio. Bisogna rimanere fuori dal suo raggio d'azione per evitare che il boss esegua questo attacco.

2. Affondo

Il Tyrant esegue un affondo con il suo artiglio causando gravi danni al personaggio. Bisogna rimanere fuori dal suo raggio d'azione per evitare che il boss esegua questo attacco.

3. Attacco mortale

Il Tyrant esegue due fendenti orizzontali seguiti da un Affondo causando gravissimi danni, se non morte immediata, al personaggio. Bisogna evitare di farsi bloccare in un angolo dal boss se non si vuole che egli esegua questo attacco.

Durante questo scontro il Tyrant avanzerà lentamente verso il personaggio, attaccandolo solo quando è abbastanza vicino. Rimanetegli lontani e fate fuoco su di lui con le armi più potenti a disposizione, la Colt Python o il Bazooka. Quando il Tyrant inizia ad avvicinarsi troppo, sospendete l'attacco, allontanatevi da lui e ricominciate a sparare sino a farlo crollare al suolo.

=====

TYRANT (2° scontro)

=====

"Arma Biologica definitiva, a piena potenza"

COLPI NECESSARI PER ELIMINARLO

Combat Knife -----: non è possibile
Beretta -----: non è possibile
Shotgun -----: non è possibile
Bazooka & Explosive Rounds -: non è possibile
Bazooka & Acid Rounds -----: non è possibile
Bazooka & Flame Rounds -----: non è possibile
Colt Python -----: non è possibile
Flamethrower -----: non è possibile
Rocket Launcher -----: 1 razzo

DOVE SI PUÒ TROVARE

Umbrella Laboratory: Basement 1 - Eliporto (Boss) L3

ATTACCHI

1. Fendente

Il Tyrant esegue un fendente orizzontale con il suo artiglio causando lievi danni al personaggio. Il colpo è così violento da sbattere il personaggio lontano. Bisogna rimanere fuori dal suo raggio d'azione per evitare che il boss esegua questo attacco.

2. Fendente in corsa

Il Tyrant esegue uno scatto seguito da fendente orizzontale del suo

artiglio causando danni al personaggio, non appena lo raggiunge. Il colpo è così violento da sbattere il personaggio lontano. Bisogna subito correre, allontanandosi dalla direzione del Tyrant, non appena questi esegue lo scatto per evitare di essere colpiti da questo attacco.

3. Manrovescio

Il Tyrant esegue un manrovescio orizzontale con il suo artiglio causando lievi danni al personaggio. Il colpo è così violento da sbattere il personaggio lontano. Bisogna rimanere fuori dal suo raggio d'azione per evitare che il boss esegua questo attacco.

4. Affondo

Il Tyrant esegue un affondo con il suo artiglio causando gravi danni al personaggio. Bisogna rimanere fuori dal suo raggio d'azione per evitare che il boss esegua questo attacco.

5. Attacco mortale

Il Tyrant esegue due fendenti orizzontali seguiti da un Affondo causando gravissimi danni, se non morte immediata, al personaggio. Bisogna evitare di farsi bloccare in un angolo dal boss se non si vuole che egli esegua questo attacco.

A differenza del primo scontro, ora il Tyrant combatterà a piena potenza non limitandosi più solo a camminare, ma eseguendo anche rapidi scatti. In aggiunta bisognerà fare attenzione anche al conto alla rovescia. Questa volta il Tyrant sarà immune a qualsiasi arma e bisognerà costantemente fuggire da lui, utilizzando gli oggetti curativi per ripristinare la propria energia, se necessario. Quando il timer segnerà all'incirca meno di 20 secondi, Brad, dall'elicottero, farà cadere sul pavimento il Rocket Launcher, caricato con soli quattro razzi. Raccoglietelo e fate fuoco sul Tyrant per eliminarlo con un solo colpo, prima che scada il tempo.

=====
VIPERA
=====

"Serpente velenoso che vive tra le montagne Arklay"

COLPI NECESSARI PER ELIMINARLO

Combat Knife -----: 2 colpi
Beretta -----: 2 proiettili
Shotgun -----: 1 cartuccia
Bazooka & Explosive Rounds -: 1 bomba
Bazooka & Acid Rounds -----: 1 bomba
Bazooka & Flame Rounds -----: 1 bomba
Colt Python -----: 1 proiettile
Flamethrower -----: 1 unità di benzina
Rocket Launcher -----: non è possibile

DOVE SI PUÒ TROVARE

Courtyard Esterni -- Diga [Inf] F2 ***
Courtyard Basement - Corridoio vipere [Inf] G3

F2: dopo aver superato il fosso

ATTACCHI

. Morso

la Vipera possiede un solo attacco e consiste nel mordere il personaggio,

causandogli danni fisici e status Poison. Il nemico esegue questo colpo solo quando è molto vicino al personaggio, perciò basterà rimanergli lontano per evitarlo.

Le Vipere vivono nel Courtyard, sia all'aria aperta che nei sotterranei. Non appaiono da subito nella zona ma cadranno dall'alto o entreranno dalle fessure nelle pareti, a seconda dei casi, dopo alcuni secondi. Le Vipere si lanciano all'attacco solo quando sono vicinissime al personaggio, perciò tenere le distanze è d'obbligo per non essere colpiti. Sono nemici molto deboli, ma anche molto fastidiosi, per via delle loro piccole dimensioni e perchè strisciano sul pavimento, rendendo, in questo modo, non semplice la loro eliminazione. Non è consigliato rimanere nella zona ad affrontarle sia perchè compariranno di continuo, sia perchè sarebbe uno spreco di munizioni: la fuga è la strategia più comoda, rapida e semplice.

=====

ZOMBIE BIANCO

=====

"Scienziato dell'Umbrella trasformato in zombie dal virus"

COLPI NECESSARI PER ELIMINARLO

Combat Knife -----: da 5 a 7 colpi
Beretta -----: da 5 a 7 proiettili
Shotgun -----: 1 o 2 cartucce
Bazooka & Explosive Rounds -: 1 bomba
Bazooka & Acid Rounds -----: 1 bomba
Bazooka & Flame Rounds -----: 1 bomba
Colt Python -----: 1 proiettile
Flamethrower -----: circa 20 unità di benzina
Rocket Launcher -----: 1 razzo

Può capitare che venga eliminato usando la Beretta o lo Shotgun anche con un singolo proiettile che gli fa esplodere la testa.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Mansion 1st Floor: Ala Ovest	----	Grande sottoscala	[3]	A5
Mansion 1st Floor: Ala Ovest	----	Stanza guardiano	[1]	A8
Mansion 1st Floor: Ala Est	-----	Sala della sfera	[1]	B1
Mansion 1st Floor: Ala Est	-----	Sala della statua	[1]	B4
Mansion 1st Floor: Ala Est	-----	Sottoscala	[1]	B13
Mansion 2nd Floor: Ala Ovest	----	Stanza perimetrale	[2]	C2
Mansion 2nd Floor: Ala Ovest	----	Scale laterali	[2]	C3 {J}
Mansion 2nd Floor: Ala Ovest	----	Scale laterali	[3]	C3 {C}
Mansion 2nd Floor: Ala Ovest	----	Biblioteca grande	[2]	C8
Mansion 2nd Floor: Ala Est	-----	Sala con gradini	[1]	D13
Mansion Basement	-----	Cucina	[1]	E3
Guardhouse Dormitory: Interni	---	Stanza 001	[2]	H3
Guardhouse Dormitory: Interni	---	Bagno stanza 002	[1]	H8
Guardhouse Dormitory: Interni	---	Bagno stanza 003	[1]	H12
Umbrella Laboratory: Basement 2	-	Corridoio XD	[2]	M2 {J}
Umbrella Laboratory: Basement 2	-	Corridoio XD	[3]	M2 {C}
Umbrella Laboratory: Basement 3	-	Corridoio Est	[2]	N9 {J}
Umbrella Laboratory: Basement 3	-	Corridoio Est	[3]	N9 {C}

ATTACCHI

1. Morso

lo Zombie Bianco afferra il personaggio e lo morde violentemente al collo.

Il nemico esegue questo colpo solo quando è molto vicino al personaggio, perciò basterà rimanergli lontano per evitarlo. Una volta afferrati dal nemico, il personaggio si libererà automaticamente dalla sua presa dopo alcuni secondi, allontanando da sé il mostro. È possibile divincolarsi in meno tempo premendo ripetutamente il pulsante Azione più la direzione da dove il mostro attacca (avanti o indietro).

2. Morso alle gambe

una volta caduto a terra, oppure se il mostro si trova già steso sul pavimento all'ingresso nella stanza, lo Zombie Bianco afferrerà e morderà la gamba del personaggio se questi gli si avvicinerà troppo. Il nemico esegue questo colpo solo quando è molto vicino al personaggio, perciò basterà rimanergli lontano per evitarlo. Una volta afferrati dal nemico, il personaggio si libererà automaticamente dalla sua presa dopo alcuni secondi, schiacciandogli la testa oppure calciandogliela via, causandogli quindi morte immediata. È possibile divincolarsi in meno tempo premendo ripetutamente il pulsante Azione.

3. Vomito

lo Zombie Bianco vomita del liquido giallastro dalla sua bocca. Questo è un attacco a cortissimo raggio, perciò basterà rimanere anche poco distanti dal nemico per non farsi colpire.

Lo Zombie Bianco è uno dei nemici più comuni che si incontrerà lungo il gioco. Si muove abbastanza lentamente e ciò consente di attaccarlo o di evitarlo con molta semplicità. Quando invece la stanza è stretta e ci sono diversi di questi nemici bisogna agire diversamente. Eliminare lo Zombie Bianco più vicino è la prima cosa da fare per guadagnare innanzitutto maggiore spazio di manovra, poi bisogna valutare se è più comodo evitare gli altri oppure eliminare pure loro. Quando uno Zombie Bianco cade a terra per via dei colpi della Beretta o dello Shotgun non vuol dire che sia stato eliminato. Bisogna sempre controllare che dal cadavere esca la macchia di sangue per essere certi della sua morte. In caso contrario, non ci si deve avvicinare, così non si verrà morsi alle gambe, e bisogna continuare a fare fuoco su di lui anche mentre è sdraiato per eliminarlo. Può capitare di incontrare Zombie Bianchi già sdraiati sul pavimento al vostro ingresso nella stanza: questi rimarranno completamente immobile sino a quando non passerete così vicini da farvi mordere alle gambe.

=====
ZOMBIE NUDO
=====

"Zombie senza pelle"

COLPI NECESSARI PER ELIMINARLO

Combat Knife -----: da 6 a 9 colpi
Beretta -----: 4 proiettili
Shotgun -----: 1 o 2 cartucce
Bazooka & Explosive Rounds -: 1 bomba
Bazooka & Acid Rounds -----: 1 bomba
Bazooka & Flame Rounds -----: 1 bomba
Colt Python -----: 1 proiettili
Flamethrower -----: circa 40 unità di benzina
Rocket Launcher -----: 1 razzo

Può capitare che venga eliminato usando la Beretta o lo Shotgun anche con un singolo proiettile che gli fa esplodere la testa.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Umbrella Laboratory: Basement 3 - Corridoio centrale [4] N1 ***

Umbrella Laboratory: Basement 3 - Biblioteca [4] N3

N1: si rigenerano ogni volta

ATTACCHI

1. Morso

lo Zombie Nudo afferra il personaggio e lo morde violentemente al collo. Il nemico esegue questo colpo solo quando è molto vicino al personaggio, perciò basterà rimanergli lontano per evitarlo. Una volta afferrati dal nemico, il personaggio si libererà automaticamente dalla sua presa dopo alcuni secondi, allontanando da sé il mostro. È possibile divincolarsi in meno tempo premendo ripetutamente il pulsante Azione più la direzione da dove il mostro attacca (avanti o indietro).

2. Morso alle gambe

una volta caduto a terra, oppure se il mostro si trova già steso sul pavimento all'ingresso nella stanza, lo Zombie Nudo afferrerà e morderà la gamba del personaggio se questi gli si avvicinerà troppo. Il nemico esegue questo colpo solo quando è molto vicino al personaggio, perciò basterà rimanergli lontano per evitarlo. Una volta afferrati dal nemico, il personaggio si libererà automaticamente dalla sua presa dopo alcuni secondi, schiacciandogli la testa oppure calciandogliela via, causandogli quindi morte immediata. È possibile divincolarsi in meno tempo premendo ripetutamente il pulsante Azione.

Lo Zombie Nudo si trova solo nell'Umbrella Laboratory. Si muove abbastanza lentamente e ciò consente di attaccarlo o di evitarlo con molta semplicità. Quando invece la stanza è stretta e ci sono diversi di questi nemici bisogna agire diversamente. Eliminare lo Zombie Nudo più vicino è la prima cosa da fare per guadagnare innanzitutto maggiore spazio di manovra, poi bisogna valutare se è più comodo evitare gli altri oppure eliminare pure loro. Quando uno Zombie Nudo cade a terra per via dei colpi della Beretta o dello Shotgun non vuol dire che sia stato eliminato. Bisogna sempre controllare che dal cadavere esca la macchia di sangue per essere certi della sua morte. In caso contrario, non ci si deve avvicinare, così non si verrà morsi alle gambe, e bisogna continuare a fare fuoco su di lui anche mentre è sdraiato per eliminarlo. Può capitare di incontrare Zombie Nudi già sdraiati sul pavimento al vostro ingresso nella stanza: questi rimarranno completamente immobile sino a quando non passerete così vicini da farvi mordere alle gambe.

=====
ZOMBIE VERDE
=====

"Manovale dell'Umbrella trasformato in zombie dal virus"

COLPI NECESSARI PER ELIMINARLO

Combat Knife -----: da 5 a 7 colpi
Beretta -----: da 5 a 7 proiettili
Shotgun -----: 1 o 2 cartucce
Bazooka & Explosive Rounds -: 1 bomba
Bazooka & Acid Rounds -----: 1 bomba
Bazooka & Flame Rounds -----: 1 bomba
Colt Python -----: 1 proiettile
Flamethrower -----: circa 20 unità di benzina
Rocket Launcher -----: 1 razzo

Può capitare che venga eliminato usando la Beretta o lo Shotgun anche con un singolo proiettile che gli fa esplodere la testa.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Mansion 1st Floor: Ala Ovest ----	Corridoio Sud	[1]	A3	
Mansion 1st Floor: Ala Ovest ----	Corridoio Centrale	[2]	A4	{J}
Mansion 1st Floor: Ala Ovest ----	Corridoio Centrale	[3]	A4	{C}
Mansion 1st Floor: Ala Est -----	Anticamera	[1]	B2	
Mansion 1st Floor: Ala Est -----	Giardino caldaia	[3]	B8	***
Mansion 1st Floor: Ala Est -----	Corridoio Nord	[2]	B11	
Mansion 2nd Floor: Ala Ovest ----	Corridoio scala	[3]	C5	
Mansion 2nd Floor: Ala Ovest ----	Zona laterale	[3]	C6	
Mansion 2nd Floor: Ala Est -----	Corridoio rosso	[2]	D1	
Mansion 2nd Floor: Ala Est -----	Corridoio scale	[2]	D4	{J}
Mansion 2nd Floor: Ala Est -----	Corridoio scale	[3]	D4	{C}
Mansion 2nd Floor: Ala Est -----	Stanza del cervo	[1]	D6	{C}
Mansion Basement -----	Sottterraneo Alpha	[2]	E1	
Mansion Basement -----	Sottterraneo Beta	[2]	E2	
Mansion Basement -----	Cucina	[1]	E3	***
Umbrella Laboratory: Basement 2 -	Corridoio XD	[3]	M2	***

B8: tornandoci dopo aver sconfitto la Plant 42

E3: entra da E4

M2: tornandoci dopo aver sconfitto il Tyrant [1° scontro]

ATTACCHI

1. Morso

lo Zombie Verde afferra il personaggio e lo morde violentemente al collo. Il nemico esegue questo colpo solo quando è molto vicino al personaggio, perciò basterà rimanergli lontano per evitarlo. Una volta afferrati dal nemico, il personaggio si libererà automaticamente dalla sua presa dopo alcuni secondi, allontanando da sé il mostro. È possibile divincolarsi in meno tempo premendo ripetutamente il pulsante Azione più la direzione da dove il mostro attacca (avanti o indietro).

2. Morso alle gambe

una volta caduto a terra, oppure se il mostro si trova già steso sul pavimento all'ingresso nella stanza, lo Zombie Verde afferrerà e morderà la gamba del personaggio se questi gli si avvicinerà troppo. Il nemico esegue questo colpo solo quando è molto vicino al personaggio, perciò basterà rimanergli lontano per evitarlo. Una volta afferrati dal nemico, il personaggio si libererà automaticamente dalla sua presa dopo alcuni secondi, schiacciandogli la testa oppure calciandogliela via, causandogli quindi morte immediata. È possibile divincolarsi in meno tempo premendo ripetutamente il pulsante Azione.

3. Vomito

lo Zombie Verde vomita del liquido giallastro dalla sua bocca. Questo è un attacco a cortissimo raggio, perciò basterà rimanere anche poco distanti dal nemico per non farsi colpire.

Lo Zombie Verde è uno dei nemici più comuni che si incontrerà lungo il gioco. Si muove abbastanza lentamente e ciò consente di attaccarlo o di evitarlo con molta semplicità. Quando invece la stanza è stretta e ci sono diversi di questi nemici bisogna agire diversamente. Eliminare lo Zombie Verde più vicino è la prima cosa da fare per guadagnare innanzitutto maggiore spazio di manovra, poi bisogna valutare se è più comodo evitare gli altri oppure eliminare pure loro.

Quando uno Zombie Verde cade a terra per via dei colpi della Beretta o dello Shotgun non vuol dire che sia stato eliminato. Bisogna sempre controllare che dal cadavere esca la macchia di sangue per essere certi della sua morte. In caso contrario, non ci si deve avvicinare, così non si verrà morsi alle gambe, e bisogna continuare a fare fuoco su di lui anche mentre è sdraiato per eliminarlo. Può capitare di incontrare Zombie Verdi inginocchiati intenti a divorare qualcosa: questi noteranno la vostra presenza solo se vi avvicinerete troppo.

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
|10) DIALOGHI:|
|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\

/-----\
| JILL VALENTINE | [10JV]
\-----/

Jill _____ PROLOGO _____

CHRIS: La squadra Alpha sta volando attorno alla foresta, situata a nord ovest di Raccoon City, dove siamo alla ricerca dell'elicottero dei nostri colleghi della squadra Bravo, scomparsi nel mezzo della missione.

WESKER: Chris, l'avete trovato?

CHRIS: No, non ancora.

CHRIS: Recentemente sono avvenuti strani casi di omicidio a Raccoon City. Ci bizzarri resoconti di famiglie attaccate da un gruppo di circa dieci persone. Sembra che le vittime siano state divorate. La squadra Bravo si recò nel covo degli assassini e scomparve.

JILL: Guarda, Chris!

CHRIS: È l'elicottero della squadra Bravo. Non c'è nessuno all'interno. Stranamente la maggior parte dell'equipaggiamento è rimasta qua. Comunque scopriremo presto il perchè.

JOSEPH: Ehi! Venite!

JILL: Joseph!

WESKER: Uuh! Uah!

CHRIS: No! Non andare!... Jill! Raggiungiamo quella casa!

Jill _____ ARRIVO NELLA MANSION _____

Mansion 1st Floor: Ala Ovest - Hall A1

BARRY: Che cos'è questa?

WESKER: Wow, che palazzo!

JILL: Capitano Wesker, dov'è Chris?

WESKER: Fermati! Non aprire quella porta!

JILL: Ma Chris è...

BARRY: Cos'è stato?

WESKER: Forse è... Chris... Ora, Jill, puoi andare a controllare?

BARRY: Verrò con te. Chris è un vecchio amico, sai.

WESKER: Okay, io mi occuperò di questo. State attenti!

Mansion 1st Floor: Ala Ovest - Sala da pranzo A2

BARRY: Una sala da pranzo... Cosa? Cos'è questo?

JILL: Che cos'è?

BARRY: Sangue. Jill, cerca in giro altri indizi. Io esaminerò questo. Spero che non sia il sangue di Chris...

--- Da qui possono esserci due diversi filmati a seconda di quello che si
--- decide di fare:
--- 1. tornare nella Hall senza aver trovato Kenneth
--- 2. tornare nella Hall dopo aver trovato Kenneth
--- In entrambi i casi il filmato continua con Jill e Barry alla ricerca di
--- Wesker nella Hall.

caso 1
[tornando nella Hall senza aver trovato Kenneth]

WESKER: Indagate se sentite altri spari.

(Jill torna nella Sala da pranzo)

BARRY: Hai già perso il coraggio? Non è da te...

JILL: Chi è?

BARRY: Ehi, tu, fermati! Scappa, Jill! È pazzo!... Ma che diavolo è?

JILL: Andiamo a riferire a Wesker!

caso 2
[tornando nella Hall dopo aver trovato Kenneth]

JILL: Barry?

BARRY: Che diavolo è?

JILL: Attento! È un mostro!

BARRY: Me ne occupo io... Che diavolo è?

JILL: Anche Kenneth è stato ucciso; forse da questa creatura... In ogni caso, riferiamo tutto questo a Wesker.

[Jill e Barry tornano nella Hall]

BARRY: Wesker! Aiutami a cercarlo, Jill. E nel frattempo non lasciare questa sala... Trovato qualcosa, Jill?

JILL: Nulla. Cosa sta succedendo? Non riesco a capirlo.

BARRY: Neanche io.

JILL: Ora è toccato a Wesker scomparire! Non capisco cosa sta succedendo.

BARRY: Beh, dividiamoci e cerchiamolo. Io controllerò di nuovo la sala da pranzo.

JILL: Okay. Io proverò la porta dall'altro lato.

BARRY: Questo edificio è enorme. Potremmo cacciarci nei guai se ci perdessimo. Dovremmo iniziare la ricerca dal piano terra, okay? E, Jill, prendi questo grimaldello. Potrebbe risultarti utile se tu, maestra dello scassinamento, lo prendi con te.

JILL: Grazie. Forse ne avrò bisogno.

BARRY: Ascolta, se dovesse succedere qualcosa, incontriamoci in questa sala. Questa volta ci sarò.

Jill _____ LA TRAPPOLA DEL SOFFITTO _____

Mansion 1st Floor: Ala Est - Trappola B9

--- Questo dialogo si svolge tornando in questa stanza dalla Sala degli ospiti
--- (B10) possedendo lo Shotgun senza averlo sostituito con il Broken Shotgun

JILL: Ehi, cosa sta succedendo?

BARRY: Jill? Sei tu, Jill? Che succede?

JILL: Barry? Aiutami, ti prego. La porta non si apre!

BARRY: Allontanati dalla porta, Jill. Sto per buttarla giù!
Muoviti! Da questa parte!

JILL: Oh, Barry!

BARRY: Ci è mancato poco. Stavi quasi per diventare un sandwich.

JILL: Hai ragione! Barry, grazie per avermi salvato la vita. Barry, ma non avevi detto che saresti tornato nella sala da pranzo per continuare le ricerche? Perché ti trovi qua?

BARRY: Uh, c'era qualcosa che volevo controllare. Ora, torniamo alla ricerca del capitano e Chris, ti va?

JILL: Grazie, Barry.

BARRY: Sì, sì.

_Jill_____ TORNANDO NELLE HALL _____

Mansion 1st Floor: Ala Ovest - Hall A1
oppure Mansion 2nd Floor: Ala Ovest - Hall superiore C1

--- Questo dialogo si svolge solo tornando in una di queste due stanze
--- possedendo l'Herbicide nell'Inventario, senza però aver già trovato Forest

JILL: Barry!

BARRY: Jill! Che succede? Qualche traccia?

JILL: No, ma c'è qualcosa che non va in questa casa.

BARRY: Già! Questa sala è pericolosa. Forse sarebbe meglio assicurarci prima un modo per fuggire. Ci deve essere qualche uscita posteriore da qualche parte... Proviamo a cercare prima quella, ok?

JILL: Okay, dividiamoci di nuovo.

BARRY: Un attimo! Ho trovato qualcosa.

JILL: Cos'è?

BARRY: È un'arma; è davvero potente, specialmente contro gli esseri viventi. È meglio che la prenda con te.

JILL: E tu, Barry?

BARRY: Io ho questa!

JILL: Grazie. La prenderò con me allora.

_Jill_____ TROVANDO IL CORPO DI FOREST _____

Mansion 2nd Floor: Ala Est - Balcone D11

--- Questo dialogo si svolge recandosi in questa stanza facendo passare un po'
--- di tempo, se si è incontrato Barry nella Hall superiore.

BARRY: Jill! Mi hai fatto spaventare.

JILL: Stavo per dirlo io. Ma non dovevi fare ricerche al piano terra, Barry?

BARRY: Sì, hai ragione. Ma dai un'occhiata a questo!
È Forest. Oh mio Dio...

JILL: È orribile!

BARRY: Cercherò di scoprire cosa lo abbia ucciso. Sembra che sia stato aggredito da un corvo, o qualcosa di simile... Puoi dare un'occhiata al piano terra, Jill?

JILL: Okay.

BARRY: Ehi, Jill... Questo doveva essere di Forest. Tu sei disarmata, prendi questo con te.

Non ci posso credere...

Jill _____ LE MEMORIE DEL RICERCATORE _____

Mansion 2nd Floor: Ala Est - Studio con acquario D7

--- Questo dialogo si svolge entrando in questa stanza dopo aver incontrato
--- Barry sul Balcone (D11), e non bisogna aver già trovato Richard

BARRY: Sei tu, Jill?

JILL: Cosa sta succedendo? Perché sembri così spaventato?

BARRY: Dai un'occhiata a questo.

Cosa ne pensi?

(leggendo il Researcher's Will)

JILL: Stavo pensando che c'era qualcosa che non andasse in questa casa.

BARRY: Già.

JILL: Ehi, cos'è questo? Manca una pagina.

BARRY: Già, stavo pensando la stessa cosa. Probabilmente manca la parte più importante.

Jill _____ TROVANDO RICHARD FERITO _____

Mansion 2nd Floor: Ala Est - Stanza con la colonna D12

JILL: Richard! Cosa è successo?

RICHARD: Oh Jill... Questa casa... è... pericolosa... ci sono... terribili... mostri... Ouch!

JILL: Tu sei ferito! Che razza di mostro ti ha attaccato?

RICHARD: Era un grosso... serpente... per di più... velenoso. Ugh...

JILL: Velenoso? Oh no... Richard, tieni duro!

RICHARD: C'è del siero... Oh no, avrei dovuto portarne un po' con me.

JILL: Non ti preoccupare. Andrò a prenderlo io.

RICHARD: Grazie.
Stai attenta...

[tornando con il Serum in meno di 15 minuti]

JILL: Ecco il siero. Richard, tieni duro! Te ne darò un po'.

RICHARD: Jill, questa è... la mia radio... prendila... io...

JILL: No! Richard!

RICHARD: Jill... stai attenta... uhh... uh...

Jill _____ CONTATTI RADIO CON BRAD _____

1° CONTATTO

Courtyard Esterni - Ingresso giardino F1

--- Udibile solo possedendo già la Radio e dopo aver eliminato tutti i Cerberus
--- presenti nella zona.

BRAD: Qui è Brad. Squadra Alpha, rispondete! Ma che diavolo succede? Non c'è
nessuno là fuori?

JILL: Brad! Qui è Jill.

BRAD: Qui è Brad... Squadra Alpha... Squadro Bravo... Non importa... qualcuno..
rispondetemi... qui è Brad...

JILL: Brad? Brad?

2° CONTATTO

Courtyard Esterni - Giardino del dormitorio F4

--- Udibile solo possedendo già la Radio e dopo aver incontrato Wesker nel
--- Dormitory, in seguito alla sconfitta della Plant 42.

BRAD: Qui è Brad! Lo so che non potete sentirmi, ma datemi un segnale in
qualche maniera.

JILL: Qui è Jill! Brad? Si è rotta...

3° CONTATTO

Umbrella Laboratory: Basement 1 - Corridoio Uscita L2

BRAD: Qui è Brad... Sto finendo il carburante... Se c'è qualcuno ancora vivo,
mi contatti, okay? Questo è l'ultimo avviso...

Jill _____ ORIGLIANDO BARRY AL DORMITORY _____

Guardhouse Dormitory: Interni - Corridoio sud H6

--- Questo dialogo avviene avvicinandosi alla porta della Stanza 002, avendo
--- già incontrato in precedenza Barry sul Balcone (D11), dove si trova Forest.

BARRY: Non può essere vero! Mi è stata detta una storia diversa.

(WESKER: Ehi, non possiamo farci niente. La situazione è cambiata.)

BARRY: Ma non è necessario distruggere la S.T.A.R.S!

(WESKER: Non sono io a decidere! È l'Umbrella. Non posso farci niente.)

BARRY: E riguardo la mia famiglia?

(WESKER: Garantirò io la loro incolumità.)

BARRY: Quindi tutto dipende da me... uh?

_Jill_____ PARLANDO CON BARRY AL DORMITORY _____

Guardhouse Dormitory: Interni - Stanza 002 H7

--- Questo dialogo si svolge entrando nella stanza subito dopo aver origliato
--- Barry, quindi bisogna già possedere la 002 Key.

BARRY: Salve, Jill.

JILL: Oh, ciao Barry. Io... io ho sentito qualcuno che parlava.

BARRY: Così l'hai sentito pure tu... Mi sa che sto invecchiando. Sembra che
parlare da solo stia diventando un'abitudine per me...

JILL: Parlavi da solo?!? Barry, deve esserti successo qualcosa. Mi sbaglio?
Mi sembri strano.

BARRY: Beh, sembra che ti abbia fatto preoccupare. Non lo fare. Forse sono
nervoso da quando sono successe tutte queste cose assurde. Bene, penso che
andrò a prendere un po' d'aria fresca fuori.
Ti ho già detto, non preoccuparti... Sto solo andando a prendere una boccata
d'aria... e a farmi mangiare da qualche mostro!

_Jill_____ BARRY SALVA JILL DALLA PLANT 42 _____

Guardhouse Dormitory: Interni - Salone H13

--- Questo dialogo avviene dopo aver sconfitto la Plant 42. Per vederlo bisogna
--- aver incontrato in precedenza Barry nella Hall (A1) oppure nella Hall
--- superiore (C1) oppure non bisogna essere entrati nella Stanza 002 (H7)
--- subito dopo aver origliato.

BARRY: Che diavolo è questa cosa?

JILL: Barry!

BARRY: Jill!

JILL: Barry, mi hai salvata!

BARRY: Yeah...

JILL: Ci è mancato poco! Grazie, Barry.

BARRY: Non dirlo. Che razza di mostro! Non riesco a crederci... Che diavolo è questo posto?

Okay, andrò a dare un'occhiata nella zona dei soldati. Sono sicuro che ci sono ancora aree da analizzare nella Mansion. Comunque, iniziamo a controllare separatamente.

JILL: Okay.

_Jill_____ JILL INCONTRA WESKER NEL DORMITORY _____

Guardhouse Dormitory: Interni - Corridoio sud H6

--- Questo dialogo avviene tornando nella stanza, dopo aver sconfitto la
--- Plant 42.

JILL: Wesker!

WESKER: Jill... e così ti sei salvata.

JILL: Era quello che stavo per dire. Dove diavolo sei stato? Sei sparito improvvisamente dalla Hall.

WESKER: Mi spiace, ma avevo le mie ragioni. Probabilmente li avete incontrati, non è vero? L'ho fatto per proteggermi da quelle... strane creature.

JILL: È la verità? Comunque, è bello sapere che sei salvo.

WESKER: Jill, la nostra priorità è trovare un modo per fuggire da qui.

JILL: Sì, hai ragione.

WESKER: Ci sono molte stanze nella Mansion dove non possiamo accedere perché sono bloccate. Stavo cercando qualche traccia qui attorno...

JILL: Okay, andrò nell'altro edificio e vedrò di trovare qualcosa.

WESKER: Lo farai? Conto su di te.

_Jill_____ BARRY ARRIVA DOPO LA SCONFITTA DEL SERPENTE GIGANTE _____

Mansion 2nd Floor: Ala Est - Sala d'ascolto D9

--- Questo dialogo avviene esaminando il foro sul pavimento, dopo aver
--- affrontato il Serpente gigante per la seconda volta.

BARRY: Jill, hai trovato qualcosa di interessante?

JILL: Sì, ma non riesco a vederci bene.

BARRY: Perché non ti cali e controlla di persona? Ho una corda qui con me.

JILL: Davvero? Beh, allora tenterò di scendere usando la fune.

BARRY: Aspetta!

JILL: Ehi, cosa succede?

BARRY: Ora l'ho fatto! Scusa, Jill, aspettami. Andrò a prendere un'altra fune.

JILL: Barry? Barry!

--- Se non si è ricevuta la Radio da Richard ci sarà questo breve scambio di
--- battute prima che Jill si cali nell'apertura.

BARRY: Sì, Richard mi ha dato questa. La radio è un suo ricordo.

JILL: Richard...

BARRY: Ti sarà d'aiuto molto più di me. Pronta per scendere?

--- Se si decide di aspettare Barry di ritorno con la fune anziché proseguire,
--- ci sarà un ulteriore dialogo.

BARRY: Ehi, ci sei, Jill? Afferra la fune!
Mi spiace, Jill.

JILL: Non immaginavo che fosse successo.

BARRY: Scusami. Sono stato davvero sbadato.

JILL: Stai bene, Barry? Forse ti sei stancato troppo.

BARRY: No, sto bene. Non preoccuparti. Jill, ho trovato qualcosa!

(Jill legge il Pass Number)

JILL: Grazie. Lo terrò con me.

Jill _____ BARRY E JILL NEL COURTYARD BASEMENT _____

Courtyard Basement - Bivio G8

--- Questo dialogo avviene solo se si è aspettato Barry con la seconda fune,
--- dopo aver affrontato il Serpente gigante per la seconda volta.

BARRY: Oh, Jill. Che tempismo. Un momento fa avevo sentito la voce di qualcuno provenire da questa stanza. Avanziamo assieme, poiché la zona è oscura e non si vede bene.

--- Da qui possono esserci quattro diversi dialoghi a seconda delle risposte
--- che si danno a Barry:

- 1. rispondendo Yes - Yes
- 2. rispondendo Yes - No
- 3. rispondendo No - Yes
- 4. rispondendo No - No

caso 1
[rispondendo Yes - Yes]

JILL: Okay, andiamo.

BARRY: Okay. Ti copro io. Muoviamoci! Ehi, c'è qualcosa che non va? Se vuoi, vado avanti io.

JILL: Oh, sì, per favore. Sono un po' nervosa.

BARRY: Lo capisco. Potrebbe essere più pericoloso se mi stai dietro. Stai attenta!

(entrando nella stanza successiva, Barry elimina un Hunter)

BARRY: Ci è mancato poco. Avanziamo assieme.

JILL: Okay, andiamo!

BARRY: Okay, allora ti copro le spalle. Facciamo in fretta!

caso 2
[rispondendo Yes - No]

JILL: Okay, andiamo.

BARRY: Okay. Ti copro io. Muoviamoci! Ehi, c'è qualcosa che non va? Se vuoi, vado avanti io.

JILL: Okay, andiamo, Barry. Mi fido di te.

caso 3
[rispondendo No - Yes]

JILL: Barry, Io...

BARRY: Capisco, potrebbe essere pericoloso. Io proseguo, anche a costo di andarci da solo. Mi aspetterai qui, Jill?

JILL: Mi dispiace.

BARRY: Va tutto bene. Ora vado.

caso 4
[rispondendo No - No]

JILL: Barry, Io...

BARRY: Capisco, potrebbe essere pericoloso. Io proseguo, anche a costo di andarci da solo. Mi aspetterai qui, Jill?

JILL: Barry, penso che prenderò un'altra strada.

BARRY: Capisco. Sì, forse dovresti. Stai attenta!

JILL: Barry?

_Jill_____ TROVANDO ENRICO FERITO _____

Courtyard Basement - Vicolo cieco G10

ENRICO: Sei tu, Jill?

JILL: Quella voce... Enrico?

ENRICO: Yeah.

JILL: Sei vivo!

ENRICO: Aspetta! Sei venuta con qualcuno, Jill?

--- A seconda se ci si è fatti accompagnare o meno da Barry, il dialogo con
--- Enrico sarà differente:
--- 1. facendosi accompagnare da Barry
--- 2. trovandolo mentre si è da soli

_caso 1_____

[facendosi accompagnare da Barry]

JILL: Cosa? Ah, sì.

BARRY: Enrico!

ENRICO: E così, Barry e Jill assieme.

BARRY: Stai bene, Enrico?

ENRICO: La S.T.A.R.S. è spacciata. Qualcuno è un traditore. Tutto era stato pianificato sin dall'inizio dall'Umbrella...

JILL: Enrico!

_caso 2_____

[trovandolo mentre si è da soli]

JILL: Co.. cosa? Oh, no; sono da sola. Ma perchè me lo chiedi?

ENRICO: Ascoltami, la S.T.A.R.S. sta per essere distrutta. Qualcuno è un traditore. Tutto era stato pianificato sin dall'inizio dall'Umbrella...

JILL: Enrico! Mi domando chi possa averlo ucciso...

_Jill_____ BARRY MUORE NEL COURTYARD BASEMENT _____

--- Questo dialogo avviene solo se si risponde Yes - Yes oppure No - No e in seguito non si segue Barry, trovando poi Enrico da soli.

JILL: Cosa è successo?

BARRY: Uh... Sono davvero... imbarazzato... sono stato... maldestro...

JILL: Non parlare. Cerco di medicarti il possibile!

BARRY: Forse... il mio tempo è giunto... Jill... prendi questa... Io vi stavo imbrogliando... tutti quanti... dall'inizio... Se puoi... perdonami... Potresti... dare questa alla mia famiglia?... E, se puoi... ti prego... cerca di proteggerle...

JILL: Cosa vuoi dire con questo, Barry? Non mollare!

BARRY: Uh... Jill... stai attenta a quel tipo... Ti prego... rimani viva...

Jill _____ JILL TROVA CHRIS NELLA CELLA _____

Umbrella Laboratory: Basement 3 - Prigione N5

--- Questo dialogo avviene recandosi in questa stanza prima di prendere l'ascensore per raggiungere il Basement 4.

CHRIS: Jill? Sei tu, Jill?

JILL: Oh, Chris! Sei vivo!

CHRIS: Certo. Dannazione, siamo in una situazione difficile, Jill.

JILL: Lo so, Chris. Comunque io devo aprire questa porta. Non funziona! Chris, tornerò presto per aiutarti. Mi aspetterai?

CHRIS: Grazie! Ti aspetterò qua.

Jill _____ JILL RITROVA BARRY NELL'UMBRELLA LABORATORY _____

Umbrella Laboratory: Basement 3 - Corridoio Est N9

--- Questo dialogo avviene mentre si sta prendendo l'ascensore per scendere al Basement 4, solo se Barry non è morto prima nel Courtyard Basement.
--- Da qui possono esserci due diversi filmati a seconda di cosa sia fatto in precedenza:
--- 1. avendo aspettato Barry con la seconda fune
--- 2. non avendolo aspettato oppure avergli risposto No - Yes

caso 1 _____
[avendo aspettato Barry con la seconda fune]

BARRY: Jill! Anche tu qui?

JILL: Sì, anche tu qua?

BARRY: Vedi... mi ero perso.

JILL: Andiamo!

caso 2
[non avendolo aspettato oppure avergli risposto No - Yes]

BARRY: Jill! Ti stavo cercando.

JILL: Barry...

BARRY: Jill... non essere arrabbiata. Volevo che tu mi aspettassi.

JILL: Barry, non fare di nuovo come quando hai fatto cadere la corda.

Jill JILL INCONTRA WESKER NELL'UMBRELLA LABORATORY

Umbrella Laboratory: Basement 4 - Corridoio sotterraneo 01

--- Questo dialogo può avvenire in tre modi diversi, a seconda delle scelte
--- fatte prima lungo il gioco:
--- 1. Barry sopravvissuto A (se non si è aspettato Barry quando fa cadere la
--- fune, oppure rispondendogli No - Yes nel Courtyard Basement).
--- 2. Barry sopravvissuto B (se gli si sarà risposto Yes - Yes, Yes - No,
--- No - No, e poi lo si sarà seguito nel Courtyard Basement).
--- 3. Barry non sopravvissuto

caso 1
[Barry sopravvissuto A]

JILL: Wesker?

WESKER: Hai fatto un buon lavoro, Barry.

JILL: Proprio come pensavo...

WESKER: Pensavo tu stessi lontana da Barry, Jill. Ho sentito che sua moglie e
le sue due figlie sarebbero state in pericolo se lui non avesse fatto tutto
quello che gli dicevo di fare.

JILL: Sei davvero crudele...

WESKER: Bene, non devi preoccuparti di nulla, visto che presto lascerai questo
mondo, Jill.

JILL: Perché vuoi distruggere la S.T.A.R.S.?

WESKER: È la volontà dell'Umbrella. Questo laboratorio è coinvolto in
esperimenti pericolosi, e recentemente è accaduto un incidente. Comunque,
tutto questo non può essere fatto pubblico.

JILL: Ecco perché non ti conveniva che la S.T.A.R.S. ci ficcasse il naso.
E così ora sei un servo dell'Umbrella, assieme a questi mostri infetti.

WESKER: Temo che tu non abbia capito, Jill. Per me, questi mostri di cui parli non significano nulla. Li brucerò tutti, assieme all'intero laboratorio. Devo completare la mia missione, come ordinato dall'Umbrella. Barry, torna in superficie ed aspetta là.

JILL: Barry!

WESKER: Barry è proprio stupido. Sarà sotto il controllo dell'Umbrella per sempre.

JILL: Come avete potuto tu e l'Umbrella intimidirlo, prendendo la sua famiglia come ostaggi?

WESKER: L'Umbrella? Io l'ho minacciato, l'Umbrella non ci ha nulla a che fare. L'ho solo usato per i miei scopi personali, in modo tale che entrambi pensaste che io prendessi ordini solo dall'Umbrella.

JILL: E così stavi pianificando qualcos'altro?

WESKER: Se tu riuscissi a produrre la più potente arma biologica al mondo, cosa faresti? Cosa faresti se tu ne fossi a capo?

JILL: Devi fermare tutto questo.

WESKER: Sei una ragazza coraggiosa. Ma se io fossi in te, non sprecherei questa grande scoperta. Voi tutti siete stupidi. Nessuno capisce il suo reale valore.

JILL: E così vuoi rubare tutte le ricerche?

WESKER: Ancora meglio. Ti mostrerò il Tyrant.

__ caso 2 __
[Barry sopravvissuto B]

Il filmato è identico al caso 1 solo che possiede una parte aggiuntiva.

JILL: Barry!

BARRY: Scusami, Jill.

JILL: Come sta la tua famiglia?

BARRY: Stavo sentendo quello di cui tu e Wesker stavate parlando. Avrei dovuto capirlo prima. Pensavo che ci fosse l'Umbrella dietro tutto questo, sai... E invece era stato organizzato da lui!

JILL: È giusto che tu l'abbia capito ora. In ogni caso, usciamo da questo posto adesso.

BARRY: Jill?

JILL: Sì, cosa c'è?

BARRY: Hai qualche idea su cosa Wesker ti stesse per mostrare nel retro di questo posto?

JILL: Beh, penso stesse parlando della più potente arma biologica al mondo, chiamata Tyrant, o qualcosa del genere.

BARRY: Pensi che potremmo vedere il Tyrant ora?

JILL: Barry, sei così ottimista!

BARRY: Sarebbe un problema per la S.T.A.R.S. se lasciassimo una creatura così pericolosa libera di agire.

JILL: Forse hai ragione. Andiamo allora.

caso 3
[Barry non sopravvissuto]

JILL: Wesker?

WESKER: Barry non mi serviva più.

JILL: Proprio come pensavo. Ci sei tu dietro tutto questo.

WESKER: Ha ha he he.

JILL: Perché vuoi distruggere la S.T.A.R.S.?

WESKER: È la volontà dell'Umbrella. Questo laboratorio è coinvolto in esperimenti pericolosi, e recentemente è accaduto un incidente. Comunque, tutto questo non può essere fatto pubblico.

JILL: Ecco perché non ti conveniva che la S.T.A.R.S. ci ficcasse il naso. E così ora sei un servo dell'Umbrella, assieme a questi mostri infetti.

WESKER: Temo che tu non abbia capito, Jill. Per me, questi mostri di cui parli non significano nulla. Li brucerò tutti, assieme all'intero laboratorio. Devo completare la mia missione, come ordinato dall'Umbrella.

JILL: E così stavi pianificando qualcos'altro?

WESKER: Se tu riuscissi a produrre la più potente arma biologica al mondo, cosa faresti? Cosa faresti se tu ne fossi a capo?

JILL: Devi fermare tutto questo.

WESKER: Sei una ragazza coraggiosa. Ma se io fossi in te, non sprecherei questa grande scoperta. Voi tutti siete stupidi. Nessuno capisce il suo reale valore.

JILL: E così vuoi rubare tutte le ricerche?

WESKER: Ancora meglio. Ti mostrerò il Tyrant.

Jill IL RISVEGLIO DEL TYRANT

Umbrella Laboratory: Basement 4 - Sala Tyrant 02

--- A seconda della persona con cui si è entrati nella stanza, questo dialogo
--- si svolgerà diversamente:
--- 1. entrando con Wesker
--- 2. entrando con Barry

caso 1

[entrando con Wesker]

WESKER: Il virus Tyrant è un super virus, in grado di generare un mostro molto più potente di un essere umano. Il Tyrant è l'arma biologica più potente al mondo.

JILL: Non mi dirai che lo stavi sperimentando... sulle persone?

WESKER: È davvero magnifico. Tutto questo potere sarà mio...

JILL: Per il bene di una creatura orribile?

WESKER: Non essere sconvolta. Tutte le creature deboli esistono per essere divorate.

(il Tyrant si risveglia)

WESKER: Cosa? Non avvicinarti! Nooo!!!

JILL: Non riesce a controllare le proprie azioni!

caso 2

[entrando con Barry]

JILL: Può una creatura come questa essere davvero l'arma biologica definitiva?

BARRY: Davvero! Wesker è un pazzo!

JILL: Il Tyrant non è stato ancora completamente sviluppato.

BARRY: Però noi non lo possiamo lasciare in vita! Questo deve essere il computer per il monitoraggio di questa creatura.

(il Tyrant si risveglia)

BARRY: Dannazione!!!

JILL: Non riesce a controllare le proprie azioni!

[entrando con Barry, dopo aver sconfitto il Tyrant]

JILL: Barry? Barry! Sei vivo!

BARRY: Sono davvero... imbarazzato... sono stato... maldestro...

JILL: Andiamocene.

(scatta l'allarme)

JILL: Cosa è successo a Wesker?

VOCE: Il Sistema di Allarme è stato ora attivato. Tutti i ricercatori si preparino a mettersi al riparo immediatamente. Tutte le vie di fuga sono state aperte.

BARRY: Wesker deve averlo attivato... Non ci rimane molto tempo...

Umbrella Laboratory: Basement 3 - Prigione N5

--- Questo dialogo si svolge in maniera diversa a seconda se si è già trovato
--- o meno Chris in questa stanza prima di prendere l'ascensore per andare al
--- Basement 4.
--- 1. avendo già incontrato Chris
--- 2. incontrandolo ora la prima volta

caso 1
[avendo già incontrato Chris]

CHRIS: Oh, Jill!

JILL: Scusa se ti ho fatto attendere!

CHRIS: È finito tutto?

JILL: Beh, quasi, sì. Ora andiamo!

caso 2
[incontrandolo ora la prima volta]

CHRIS: Oh, Jill!

JILL: Oh, Chris! Quindi stai bene!

CHRIS: Yeah! Anche tu! Cosa è successo a Wesker?

JILL: Ne parleremo più tardi, ora andiamocene da qui!

Jill _____ BARRY MUORE NELL'UMBRELLA LABORATORY _____

Umbrella Laboratory: Basement 2 - Stanzetta M1

--- Questo dialogo avviene solo se non si è aspettato Barry con la fune dopo la
--- sconfitta del Serpente gigante, oppure se si è risposto No - Yes.
--- Inoltre Barry non deve essere morto nel Courtyard Basement.
--- Le frasi cambiano a seconda se si sia salvato o meno Chris dalla
--- Prigione (N5).
--- 1. avendo salvato Chris
--- 2. non avendo salvato Chris

caso 1
[avendo salvato Chris]

CHRIS: Jill!

BARRY: Ciao... Jill... Sei tu...

JILL: Barry?

BARRY: Sono... davvero imbarazzato... nel vederti ora. Lasciami qui...
Vattene... vattene subito.

JILL: È tutto finito, Barry. Wesker è morto!

BARRY: Davvero? Jill, mi faresti un favore? Questo è il mio ultimo...
desiderio. Ti prego... da... questa foto alla mia... famiglia... Lo farai?

JILL: Certo.

BARRY: Perdonami... Jill...

CHRIS: Oh mio Dio!

JILL: Andiamocene, Chris. Non possiamo fermarci.

__caso 2__
[non avendo salvato Chris]

BARRY: Ciao... Jill... Sei tu...

JILL: Barry?

BARRY: Sono... davvero imbarazzato... nel vederti ora. Lasciami qui...
Vattene... vattene subito.

JILL: È tutto finito, Barry. Wesker è morto!

BARRY: Davvero? Jill, mi faresti un favore? Questo è il mio ultimo...
desiderio. Ti prego... da... questa foto alla mia... famiglia... Lo farai?

JILL: Certo.

BARRY: Perdonami... Jill...

__Jill__ FUGA DALL'UMBRELLA LABORATORY

Umbrella Laboratory: Basement 1 - Corridoio Uscita L2

--- Questo dialogo può avvenire in tre modi diversi, a secondi di chi si è
--- salvato durante il gioco:
--- 1. avendo salvato solo Chris
--- 2. avendo salvato solo Barry
--- 3. avendo salvato entrambi

__caso 1__
[avendo salvato solo Chris]

JILL: Oh no, stai scherzando! Dopo che abbiamo fatto tutta questa strada!

CHRIS: Prima le donne! Vai avanti tu, Jill!

JILL: Ma.. Chris!

CHRIS: Dammi la possibilità di fare il bravo ragazzo.

JILL: Okay, lascio tutto nelle tue mani. Ci rivediamo all'eliporto.

__caso 2__

[avendo salvato solo Barry]

VOCE: Mancano tre minuti all'esplosione.

BARRY: Dannazione! Ci manca solo un piccolo passo per fuggire! Okay, io vado.
Jill, cerca di contattare Barry.

JILL: Okay!

caso 3
[avendo salvato entrambi]

VOCE: Mancano tre minuti all'esplosione.

JILL: Oh no, stai scherzando! Dopo che abbiamo fatto tutta questa strada!

CHRIS: Prima le donne! Vai avanti tu, Jill!

JILL: Ma.. Chris!

CHRIS: Dammi la possibilità di fare il bravo ragazzo.

JILL: Okay, lascio tutto nelle tue mani. Ci rivediamo all'eliporto.

Jill FINALE 2

--- Questo dialogo avviene salvando solo Barry al termine del gioco.

JILL: È tua moglie?

BARRY: Sì, uh, mia moglie e le mie bambine. Loro restano sempre sveglie sino al mio ritorno... Anche oggi la mia figlia più grande... Aw, scusami...

JILL: Non preoccuparti. Sono sicura che Chris sia ancora vivo...

#####

/-----\
| CHRIS REDFIELD | [010CR]
\-----/

Chris PROLOGO

CHRIS: La squadra Alpha sta volando attorno alla foresta, situata a nord ovest di Raccoon City, dove siamo alla ricerca dell'elicottero dei nostri colleghi della squadra Bravo, scomparsi nel mezzo della missione.

WESKER: Chris, l'avete trovato?

CHRIS: No, non ancora.

CHRIS: Recentemente sono avvenuti strani casi di omicidio a Raccoon City. Ci bizzarri resoconti di famiglie attaccate da un gruppo di circa dieci

persone. Sembra che le vittime siano state divorate. La squadra Bravo si recò nel covo degli assassini e scomparve.

JILL: Guarda, Chris!

CHRIS: È l'elicottero della squadra Bravo. Non c'è nessuno all'interno. Stranamente la maggior parte dell'equipaggiamento è rimasta qua. Comunque scopriremo presto il perchè.

JOSEPH: Ehi! Venite!

JILL: Joseph!

WESKER: Uuh! Uah!

CHRIS: No! Non andare!... Jill! Raggiungiamo quella casa! Sono rimasti ora solo tre membri della S.T.A.R.S: io, Jill e il capitano Wesker. Non sappiamo che fine abbia fatto Barry.

_Chris_____ ARRIVO NELLA MANSION _____

Mansion 1st Floor: Ala Ovest - Hall A1

JILL: Non riesco a capire cosa sia successo.

CHRIS: Barry! Dov'è Barry?

WESKER: Mi spiace, ma probabilmente lui...

JILL: No...
Cos'è stato?

CHRIS: Andrò io a controllare.

WESKER: Okay, io e Jill rimarremo nella Hall in caso di emergenza.

JILL: Chris... fai attenzione.

[tornando nella Hall senza aver trovato Kenneth]

WESKER: Indaga se senti altri spari.

[tornando nella Hall dopo aver trovato Kenneth]

CHRIS: Wesker? Jill? Cosa è successo a Jill e Wesker?

_Chris_____ CHRIS TROVA REBECCA NEL RIFUGIO _____

Mansion 1st Floor: Ala Ovest - Rifugio A7

--- Questo dialogo avviene se si incontra Rebecca per la prima volta in questa
--- stanza.

CHRIS: Whoah! Che succede?

REBECCA: Cosa? Oh! Oh no! Scusami, non volevo farlo.

CHRIS: Eh, tu devi essere della squadra Bravo.

REBECCA: Sì, io sono Rebecca. Rebecca Chambers. Sono una nuova arrivata.
Sono entrata nella squadra Bravo della S.T.A.R.S. il mese scorso.
Scusami, sono davvero dispiaciuta. Stai bene?

CHRIS: Sì. Io sono Chris Redfield, della squadra Alpha. Sei l'unica persona in zona della squadra Bravo?

REBECCA: Beh, l'elicottero è stato costretto ad atterrare, perciò mi sono rifugiata in questa casa, comunque, ma io, uh... uh...

CHRIS: Capisco. Non c'era nient'altro che tu avessi potuto fare, in ogni caso, è un bene che tu sia qui.

REBECCA: Sissignore. Ma c'è qualcosa di strano... Avevo revisionato di recente l'elicottero, ma nel motore è andato storto qualcosa. È stato un volo troppo breve...
Mi chiedo se tutti siano...

(lasciando la stanza)

REBECCA: Bene. Cosa posso fare ora? Se ora tu andassi alla ricerca degli altri membri, potrei venire con te?

--- Da qui il dialogo cambia a seconda di come si risponde a Rebecca:

--- 1. rispondendo Yes

--- 2. rispondendo No

caso 1

CHRIS: Va bene, andiamo!

REBECCA: Sissignore! Farò del mio meglio. Devo preparare qualcosa prima; potresti andare avanti nel frattempo?

caso 2

CHRIS: È pericoloso là fuori, lascia che me ne occupi io.

REBECCA: Capisco. Per ora aspetterò qua; ci sono diversi composti chimici qua dentro e potrebbero essere utili. Bene, darò un'occhiata a questi composti.

Chris REBECCA CURA CHRIS

Mansion 1st Floor: Ala Ovest - Rifugio A7

--- Questo dialogo avviene tornando in questa stanza dopo un po' di tempo
--- oppure nella Guardhouse Dormitory: Interni - Laboratorio di chimica (H10)

--- se non ci si è già fatti curare nella Mansion.

REBECCA: Ah, Chris! Questa stanza è piena di forniture mediche. Posso curarti le ferite, tranne quelle più gravi. Ti posso curare?

--- Da qui il dialogo cambia a seconda di come si risponde a Rebecca:

--- 1. rispondendo Yes

--- 2. rispondendo No

caso 1

[rispondendo Yes]

CHRIS: Per favore fai qualcosa per me, per ora.

REBECCA: La gran parte di queste medicina sono dell'Umbrella.

CHRIS: Cos'è l'Umbrella?

REBECCA: Non lo sai? È una grossa compagnia farmaceutica con sede a Raccoon City

CHRIS: Capisco. E sai quanto di queste medicine è ancora utilizzabile?

REBECCA: Beh, direi che ce ne sono abbastanza per altre due dosi.
Chris, stai attento!

caso 2

[rispondendo No]

CHRIS: Sto bene, ma se mi dovesse succedere qualcosa, prenditi cura di me, per favore.

REBECCA: Okay. Puoi fidarti di me. Ma possediamo abbastanza medicine solo per tre dosi. Scusami, non ti arrabbiare con me per questo, ok?

CHRIS: Oh, no di certo. Eri molto preoccupata, penso, non è vero? Ehi, noi siamo compagni, giusto? Diamoci da fare.

REBECCA: Sissignore! Farò del mio meglio!

[tornandoci]

REBECCA: Stai bene? Vuoi che ti medicchi?
Questa è l'ultima dose. Cerca di non fare più cose pericolose.

Chris CHRIS TROVA REBECCA CON RICHARD FERITO

Mansion 2nd Floor: Ala Est - Stanza con la colonna D12

--- Questo dialogo avviene se non ci si è già recati nel Rifugio (A7) e quindi
--- si incontra qui Rebecca per la prima volta.

REBECCA: Chi sei?

CHRIS: Sono Chris, della squadra Alpha. Sono venuto per soccorrervi.
Richard, cosa è successo?

RICHARD: Chris... Questa casa... è... pericolosa... ci sono... terribili...
mostri... Ouch!

REBECCA: Richard, non parlare. Sembra che sia stato morso da un serpente
velenoso, ma l'estensione della ferita è incredibilmente grande.

RICHARD: Non è un semplice serpente velenoso, è un mostro!

REBECCA: Richard... ha bisogno del siero, ma l'abbiamo lasciato nell'altra
stanza.

CHRIS: Va bene, andrò a prenderlo!

REBECCA: Fà in fretta, ti prego!

RICHARD: Fai attenzione!

[tornando con il Serum in meno di 15 minuti]

CHRIS: Ecco il siero! Sta bene?

REBECCA: Sì, grazie. Richard, resisti, te ne darò un po' ora.

RICHARD: Chris... Chris... ecco la radio... prendila...

CHRIS: Richard! No!

REBECCA: Richard!

RICHARD: Rebecca... fai attenzione...

REBECCA: Richard... Richard! Sei...

CHRIS: Rebecca, è molto pericoloso rimane qua. Vuoi venire con me?

REBECCA: Io... io preferisco rimanere qua un altro po'...

CHRIS: Okay, Rebecca. Sai usare un'arma? Andrò a cercare gli altri. Cerca di
rimanere viva.

REBECCA: Chris, stai attento, ti prego!

_Chris_____ REBECCA SUONA IL PIANOFORTE _____

Mansion 1st Floor: Ala Ovest - Stanza del pianoforte All

--- Il dialogo si svolge in maniera diversa a seconda di dove si sia incontrata
--- Rebecca per la prima volta:
--- 1. avendola incontrata al Rifugio
--- 2. avendola incontrata con Richard
--- In entrambi i casi il filmato procede con Rebecca che chiede a Chris se
--- può continuare a suonare il pianoforte.

__caso 1__
[avendola incontrata al Rifugio]

REBECCA: Sono io, Chris.

CHRIS: Sei tu, Rebecca?

REBECCA: Ah, è la sonata "Chiaro di luna".

CHRIS: Sai suonare?
Aspetta, cosa è stato?

REBECCA: Sono un po' arruginita al piano. Chris, posso fare un po' di pratica?

__caso 2__
[avendola incontrata con Richard]

REBECCA: Sono io, Chris.

CHRIS: Stai bene?

REBECCA: Sì. Ho deciso non affliggermi ancora.
Ah, è la sonata "Chiaro di luna".

CHRIS: Sai suonare?
Aspetta, cosa è stato?

REBECCA: Sono un po' arruginita al piano. Chris, posso fare un po' di pratica?

--- In entrambi i casi precedenti, il dialogo cambierà a seconda della risposta
--- che si darà a Rebecca:
--- 1. rispondendo Yes
--- 2. rispondendo No

__caso 1__
[rispondendo Yes]

CHRIS: Nessun problema, rilassati e prova a suonare.

REBECCA: Va bene.

__caso 2__
[rispondendo No]

CHRIS: Torniamo a cercare gli altri.

REBECCA: Va bene...

CHRIS: Rebecca!

REBECCA: Lo so, lo so. Ma volevo provare un altro po'...

[quando Rebecca riesce a suonarla correttamente]

REBECCA: Chris! Chris! Ti piace?

CHRIS: Oh, è magnifica!

REBECCA: Co, cosa è successo?

Chris, stai attento!

Chris, stai bene?

Chris CHRIS RIMANE AVVELENATO

Mansion 2nd Floor: Ala Est - Sala con gradini D13

--- Questo dialogo avviene se si è rimasti avvelenati dopo aver sconfitto la
--- prima volta il Serpente gigante, e cambia a seconda di dove si sia trovata
--- Rebecca per la prima volta:
--- 1. avendola trovata al Rifugio e rispondendole poi No.
--- 2. avendola trovata al Rifugio e rispondendole poi Yes, oppure si è
--- incontrata con Richard e gli si è portato in tempo il Serum.

caso 1

[avendola trovata al Rifugio e rispondendole poi No]

CHRIS: Sono stato avvelenato? Dannazione, datemi del siero...

REBECCA: Chris... Chris!

(Rebecca porta Chris in Mansion 1st Floor: Ala Ovest - Rifugio A7)

CHRIS: Sei tu, Rebecca?

REBECCA: Chris, stai bene?

CHRIS: Uh, si... cosa è successo?

REBECCA: Sei stato morso da un serpente velenoso! Ti senti bene?

CHRIS: Uh... La testa mi fa molto male...

REBECCA: Penso che starai bene, perchè te ne ho data una dose; però, ti prego,
stai fuori dai guai!

CHRIS: Mi hai salvato la vita... sono in debito.

REBECCA: Chris, mi raccomando!

caso 2

[avendola trovata al Rifugio e rispondendole poi Yes]

[oppure si è incontrata con Richard e gli si è]

[portato in tempo il Serum.]

REBECCA: Chris!

CHRIS: Sono stato avvelenato? Dannazione, dammi del siero...

REBECCA: Sono sicura che ci debba essere del siero qui! Tornerò subito.

[dopo aver portato il Serum]

REBECCA: Stai bene?

CHRIS: Uh, sì... cosa è successo?

REBECCA: Sei stato morso da un serpente velenoso! Ti senti bene?

CHRIS: Uh... La testa mi fa male da morire...

REBECCA: Penso che starai bene, perchè te ne ho data una dose; però, ti prego, stai fuori dai guai!

CHRIS: Mi hai salvato la vita... sono in debito.

REBECCA: Sono lieta di esserti d'aiuto!

_Chris_____ CONTATTI RADIO CON BRAD _____

1° CONTATTO

Courtyard Esterni - Ingresso giardino F1

--- Udibile solo possedendo già la Radio e dopo aver eliminato tutti i Cerberus
--- presenti nella zona.

BRAD: Qui è Brad. Squadra Alpha, rispondete! Ma che diavolo succede? Non c'è nessuno là fuori?

CHRIS: Qui è Chris.

BRAD: Qui è Brad... Squadra Alpha... Squadro Bravo... Non importa... qualcuno.. rispondetemi... qui è Brad...

CHRIS: Dannazione! È rotta!

2° CONTATTO

Courtyard Esterni - Giardino del dormitorio F4

--- Udibile solo possedendo già la Radio e dopo aver incontrato Wesker nel
--- Dormitory, inseguito alla sconfitta della Plant 42.

BRAD: Qui è Brad! Lo so che non potete sentirmi, ma datemi un segnale in qualche maniera.

CHRIS: Qui è Chris! Brad, riesci a sentirmi? Dannazione!

3° CONTATTO

Umbrella Laboratory: Basement 1 - Corridoio UScita L2

BRAD: Qui è Brad... Sto finendo il carburante... Se c'è qualcuno ancora vivo, mi contatti, okay? Questo è l'ultimo avviso...

_Chris_____ CHRIS COMBATTE LA PLANT 42 _____

--- Questo dialogo avviene se si è trovato Rebecca al Rifugio per la prima
--- volta e rispondendole poi Yes, oppure si è incontrata con Richard e gli si
--- è portato in tempo il Serum.

REBECCA: Chris!

CHRIS: Rebecca... No... È inutile. Le sue radici sono nel sotterraneo.
Dovresti... woah...

REBECCA: Chris!

CHRIS: Prendi questo documento con te! Usa le informazioni all'intero...
per realizzare l'intruglio... e uccidere le radici. Ti prego, Rebecca...

REBECCA: Chris, non morire!

--- Dopo aver eliminato la Plant 42 con l'aiuto di Rebecca, il dialogo cambia a
--- seconda se si possiede o meno la Radio:
--- 1. possedendo già la Radio.
--- 2. non possedendo la Radio.

caso 1

[Guardhouse Dormitory: Interni - Atrio H9]
[possedendo già la Radio]

REBECCA: Oh! Non ci posso credere! Stai bene?

CHRIS: Sì. Troppo per quella cosa. Abbiamo risolto il problema alla "radice".
Mi hai salvato di nuovo.

REBECCA: Io... ho solamente...

CHRIS: Ti ringrazio, davvero.

REBECCA: Tu avresti fatto lo stesso per me, giusto?

CHRIS: Certo.

REBECCA: Beh, penso di poterne produrre un'altra. Tornerò nella sala dei
farmaci che ho trovato poco fa. In ogni caso, Chris, sono contenta che tu
sia salvo.

caso 2

[Guardhouse Dormitory: Interni - Atrio H9]
[non possedendo la Radio]

REBECCA: Oh! Non ci posso credere! Stai bene?

CHRIS: Sì. Troppo per quella cosa. Abbiamo risolto il problema alla "radice".
Mi hai salvato di nuovo.

REBECCA: Io... ho solamente...

CHRIS: Ti ringrazio, davvero.

REBECCA: Tu avresti fatto lo stesso per me, giusto?

CHRIS: Certo.

REBECCA: Bene, Chris, questa era la radio di Richard. Ho ricevuto una comunicazione da Brad nel giardino pochi minuti fa, lui sta ancora volando attorno alla zona. E di certo non può udire le nostre voci: forse la radio è rotta.

CHRIS: Capisco. La tengo io. Troveremo un modo per far sapere a Brad che noi siamo qua.

REBECCA: Prima nella sala dei farmaci ho trovato un po' di cose, penso di poter ottenerci qualcosa di utile... In ogni caso, Chris, sono contenta che tu sia salvo.

_Chris_____ CHRIS INCONTRA WESKER NEL DORMITORY _____

Guardhouse Dormitory: Interni - Corridoio sud H6

--- Questo dialogo avviene tornando nella stanza, dopo aver sconfitto la
--- Plant 42.

CHRIS: Wesker!

WESKER: Chris... Sei vivo.

CHRIS: Mi hai tolto le parole di bocca. Dov'è Jill? Non stavi assieme a Jill?

WESKER: Mi dispiace. Siamo stati attaccati da strani mostri. Ho perso le sue tracce mentre stavamo esplorando la zona. Spero stia bene...

CHRIS: Capisco. Beh, non è stata colpa tua. Questo posto è assurdo! Rimanendo qua, moriremo tutti! Cosa dobbiamo fare, Wesker?

WESKER: Dobbiamo completare questa missione. Sia che fuggissimo o che rimanessimo qui per cercare Jill, non abbiamo altre munizioni e non possiamo nemmeno difendere noi stessi. Siamo ancora nei guai. Chris, ci sono ancora molte porte bloccate in quella casa. Controllale di nuovo. Ci deve essere un posto dove possiamo nasconderci in sicurezza. Io darò un'occhiata attorno alla casa ancora una volta.

CHRIS: Okay...

WESKER: Andiamo!

_Chris_____ CHRIS TROVA LA RADIO TORNANDO ALLA MANSION _____

Mansion 1st Floor: Ala Est - Corridoio Esterno B16

--- Questo filmato si deve se si è incontrata Rebecca per la prima volta nel
--- Rifugio e le si è risposto No; oppure se si è incontrata Rebecca per la
--- prima volta con Richard e non gli si è portato in tempo il Serum.

CHRIS: Cosa è? Deve essere una radio della S.T.A.R.S! È un po' malconcia, ma sembra che possa ancora funzionare. La prenderò con me.

Chris REBECCA VIENE ATTACCATA DALL'HUNTER

Mansion 1st Floor: Ala Est - Corridoio Nord B11

--- Questo dialogo può avvenire in due casi:

--- 1. incontrando Rebecca per la prima volta nel Rifugio e rispondendole No.

--- 2. incontrando Rebecca per la prima volta con Richard e non portando in

--- tempo il Serum.

caso 1

[incontrando Rebecca per la prima volta]

[nel Rifugio e rispondendole No]

CHRIS: Co... cosa sono? M... mostri? Rebecca! Lei è rimasta in questa casa!

caso 2

[incontrando Rebecca per la prima volta]

[con Richard e non portando in tempo il Serum]

CHRIS: Che cosa sono?

È Rebecca! Deve trovarsi al piano di sopra!

--- Dal caso 1, il dialogo cambierà a seconda di quanto tempo si impiega per

--- raggiungere Rebecca nel Rifugio (A7):

--- 1. raggiungendola rapidamente

--- 2. raggiungendola lentamente

caso 1

[raggiungendola rapidamente]

CHRIS: Rebecca!

REBECCA: Chris!

CHRIS: Grazie al cielo sei salva!

REBECCA: Scusami se ti ho fatto preoccupare per me.

CHRIS: Siamo in grave pericolo! Dobbiamo trovare gli altri e scappare subito da qui! Capito?

REBECCA: Sissignore!

CHRIS: Okay, vado avanti io. Tu procedi come meglio credi. Va tutto bene, puoi farcela?

REBECCA: Sì!

CHRIS: Buona fortuna!

REBECCA: Sissignore! Farò del mio meglio!

caso 2
[raggiungendola lentamente]

CHRIS: Rebecca!

(dopo aver eliminato l'Hunter)

CHRIS: Rebecca!

REBECCA: Chris!

CHRIS: Grazie al cielo sei salva!

REBECCA: Scusami se ti ho fatto preoccupare per me.

CHRIS: Siamo in grave pericolo! Dobbiamo trovare gli altri e scappare subito da qui! Capito?

REBECCA: Sissignore!

CHRIS: Okay, vado avanti io. Tu procedi come meglio credi. Va tutto bene, puoi farcela?

REBECCA: Sì!

CHRIS: Buona fortuna!

REBECCA: Sissignore! Farò del mio meglio!

Chris TROVANDO ENRICO FERITO

Courtyard Basement - Vicolo cieco G10

CHRIS: Enrico!

ENRICO: Non ti avvicinare, Chris.

CHRIS: Aspetta! Cosa è successo?

ENRICO: C'è un traditore!

CHRIS: Non farlo!

ENRICO: Al diavolo... l'Umbrella...

CHRIS: Chi c'è? C'è qualcuno là?

CHRIS: Un traditore? Cosa avrà voluto dire?

Chris CHRIS TROVA JILL NELLA CELLA

Umbrella Laboratory: Basement 3 - Prigione N5

--- Questo dialogo avviene recandosi in questa stanza prima di prendere
--- l'ascensore per recarsi nel Basement 4.

JILL: Chris!

CHRIS: Jill!

JILL: Chris, Wesker, lui è...

CHRIS: Lo so.

Maledizione, non si apre! Jill, aspettami, verrò a salvarti.

JILL: Okay, ti aspetterò.

_Chris_____ CHRIS RITROVA REBECCA NELL'UMBRELLA LABORATORY _____

Umbrella Laboratory: Basement 3 - Corridoio Est N9

--- Questo dialogo si svolge prima di prendere l'ascensore per scendere al
--- Basement 4, solo se Rebecca non è morta in precedenza nella Mansion.
--- Il dialogo cambia a seconda se Rebecca è stata aggredita o meno
--- dall'Hunter:
--- 1. Rebecca non era stata aggredita
--- 2. Rebecca è stata aggredita

_caso 1_____

[Rebecca non era stata aggredita]

REBECCA: Chris!

CHRIS: Rebecca, sei salva!

REBECCA: Ti ho visto nel giardino. Ti ho raggiunto all'ultimo!

CHRIS: Sono felice che tu stia bene. Non andare in giro da sola!

REBECCA: Sissignore!

_caso 2_____

[Rebecca era stata aggredita]

REBECCA: Chris!

CHRIS: Rebecca, sei salva!

REBECCA: Scusami.

CHRIS: Sono felice che tu stia bene. Non andare in giro da sola!

REBECCA: Sissignore!

_Chris_____ CHRIS INCONTRA WESKER NELL'UMBRELLA LABORATORY _____

--- Questo dialogo cambia a seconda se Rebecca è ancora viva o meno:

--- 1. Rebecca sopravvissuta

--- 2. Rebecca non sopravvissuta

caso 1

[Rebecca sopravvissuta]

WESKER: Chris, come mio subordinato, possiedi un incredibile talento.

CHRIS: Io non avrei mai lavorato per una società come l'Umbrella... e tu, Wesker, lavori per loro.

WESKER: Cosa vuoi dire?

CHRIS: Da quanto tempo sei un agente dell'Umbrella, e contemporaneamente un traditore della S.T.A.R.S?

WESKER: Qui ti sbagli! Formalmente lavoravo per l'Umbrella, sì, ma ora sono preparato ad affrontare qualsiasi cosa, anche sbarazzarmi di voi agenti della S.T.A.R.S!

CHRIS: È capitata la peggiore delle situazioni. Il fallimento di un esperimento ha dato vita ad un virus, un'arma biologica, che ha contaminato l'intero laboratorio.

WESKER: No, il peggio è capitato con il virus Tyrant. Ho perso alcuni agenti della S.T.A.R.S. per colpa sua.

CHRIS: Tu li hai uccisi con le tue stesse mani! Hai ammazzato tu Enrico?

REBECCA: Davvero?

WESKER: Sì. Proprio così!

CHRIS: Rebecca!

WESKER: Non muoverti! Se ci provi ti ucciderò. Chris, ho qualcosa da mostrarti. Ora cammina!

caso 2

[Rebecca non sopravvissuta]

WESKER: Chris, come mio subordinato, possiedi un incredibile talento.

CHRIS: Io non avrei mai lavorato per una società come l'Umbrella... e tu, Wesker, lavori per loro.

WESKER: Cosa vuoi dire?

CHRIS: Da quanto tempo sei un agente dell'Umbrella, e contemporaneamente un traditore della S.T.A.R.S?

WESKER: Qui ti sbagli! Formalmente lavoravo per l'Umbrella, sì, ma ora sono preparato ad affrontare qualsiasi cosa, anche sbarazzarmi di voi agenti della S.T.A.R.S!

CHRIS: È capitata la peggiore delle situazioni. Il fallimento di un esperimento ha dato vita ad un virus, un'arma biologica, che ha contaminato l'intero laboratorio.

WESKER: No, il peggio è capitato con il virus Tyrant. Ho perso alcuni agenti della S.T.A.R.S. per colpa sua.

CHRIS: Tu li hai uccisi con le tue stesse mani! Hai ammazzato tu Enrico?

WESKER: Solo Enrico? Io distruggerò tutta la S.T.A.R.S, compreso te. Il fatto è che l'Umbrella non sa cosa farsene del virus Tyrant. Abbiamo ricevuto l'ordine di far saltare in aria questo laboratorio, e non è una cattiva idea. Ma prima penso che dovremmo recuperare qualche ricerca importante... da utilizzare in futuro.

CHRIS: Tu... tu pensi di riuscire a sparire con materiale così importante?

WESKER: Vuoi vederlo? Vieni con me... scusami per la mia mancanza di buone maniere, ma non sono solito accompagnare uomini. Ora cammina!

_Chris_____ WESKER VIENE UCCISO DAL TYRANT _____

Umbrella Laboratory: Basement 4 - Sala Tyrant 02

CHRIS: Sarebbe questo...?

WESKER: Proprio così: questa è l'essere definitivo, il Tyrant!

CHRIS: Ho ho ho ha ha ha...

WESKER: Chris???

CHRIS: Hahahahahahah.....

WESKER: Smettila!

CHRIS: Wesker, mi fai pena. Questo sarebbe il tuo salvatore? Tu dici che questo fallimento sarà il tuo salvatore?

WESKER: Ti accorgerai tu stesso se il Tyrant sia un fallimento o meno.
Và all'inferno! Jill ti raggiungerà presto!
Cosa? Non ti avvicinare! Noo!!!

CHRIS: Tu non riuscirai ad uccidermi!

[dopo averlo sconfitto, se si è arrivati assieme a Rebecca]

CHRIS: Wow!

REBECCA: Hah, sembra che questo giubbotto antiproiettile sia davvero resistente!

CHRIS: Vedo!

REBECCA: E il capitano Wesker?

CHRIS: Sta dormendo assieme al suo fallimento definitivo. Muoviamoci, voglio andarmene da qui!

(dopo aver preso l'ascensore)

REBECCA: Scusami, Chris...

CHRIS: Di cosa, Rebecca?

REBECCA: Ho letto un documento sulle ricerche in questo laboratorio. Diceva che gran parte dei dati sul virus Tyrant sono conservati qui! Dobbiamo distruggere questo posto!

CHRIS: Questo l'abbiamo già deciso di fare. Rebecca, puoi farlo?

REBECCA: Sissignore! Attiverò il sistema di autodistruzione.

CHRIS: Okay! Ora abbiamo una possibilità di fuga! Ci vediamo fuori!

VOCE: Il Sistema di Allarme è stato ora attivato. Tutti i ricercatori si preparino a mettersi al riparo immediatamente. Tutte le vie di fuga sono state aperte.

_Chris_____ CHRIS LIBERA JILL DALLA CELLA _____

Umbrella Laboratory: Basement 3 - Prigione N5

--- Questo dialogo si svolge in maniera diversa a seconda se si è già trovata
--- o meno Jill in questa stanza prima di prendere l'ascensore per andare al
--- Basement 4.

--- 1. avendo già incontrato Jill
--- 2. incontrandola ora la prima volta

caso 1
[avendo già incontrato Jill]

CHRIS: Jill! Scusami per averti fatta aspettare.

JILL: Chris! Sapevo di potermi fidare di te.

CHRIS: Andiamo! Non c'è bisogno di rimanere qua.

caso 2
[incontrandola ora la prima volta]

CHRIS: Jill! Sei qua?

JILL: Chris!

CHRIS: Jill, stai bene!

JILL: Ah, si. Wesker è qui... lui è...

CHRIS: Oh, lo so. In ogni caso, andiamocene da qua!

_Chris_____ FUGA DALL'UMBRELLA LABORATORY _____

--- Questo dialogo può avvenire in tre modi diversi, a secondi di chi si è
--- salvato durante il gioco:
--- 1. avendo salvato solo Jill
--- 2. avendo salvato solo Rebecca
--- 3. avendo salvato entrambe

__caso 1__
[avendo salvato solo Jill]

JILL: Lascia che me ne occupi io!

CHRIS: Ma...

JILL: Chris, contatta subito Brad!

CHRIS: Okay!

__caso 2__
[avendo salvato solo Rebecca]

VOCE: Mancano tre minuti all'esplosione.

REBECCA: Ce l'ho fatta! Ho attivato l'autodistruzione.

CHRIS: Magnifico! Rebecca, Brad è qui fuori, che vola con l'elicottero!
Attenta a quei mostri!

REBECCA: Chris, se Brad è nell'elicottere, cerca di contattarlo in qualche
maniera!

CHRIS: Ma...

REBECCA: Tratterrò io i mostri!

CHRIS: Okay, mi fido di te.

REBECCA: Fidati di me!

__caso 2__
[avendo salvato entrambe]

VOCE: Mancano tre minuti all'esplosione.

REBECCA: Ce l'ho fatta! Ho attivato l'autodistruzione.

CHRIS: Magnifico! Rebecca, Brad è qui fuori, che vola con l'elicottero!

REBECCA: Attento a quei mostri!

JILL: Lascia che me ne occupi io!

CHRIS: Ma...

JILL: Chris, contatta subito Brad!

CHRIS: Okay!

_Chris_____ FINALE 2 _____

--- Questo dialogo avviene salvando solo Rebecca al termine del gioco.

CHRIS: Sei stanca, Rebecca?

REBECCA: Si, Chris... un po'.

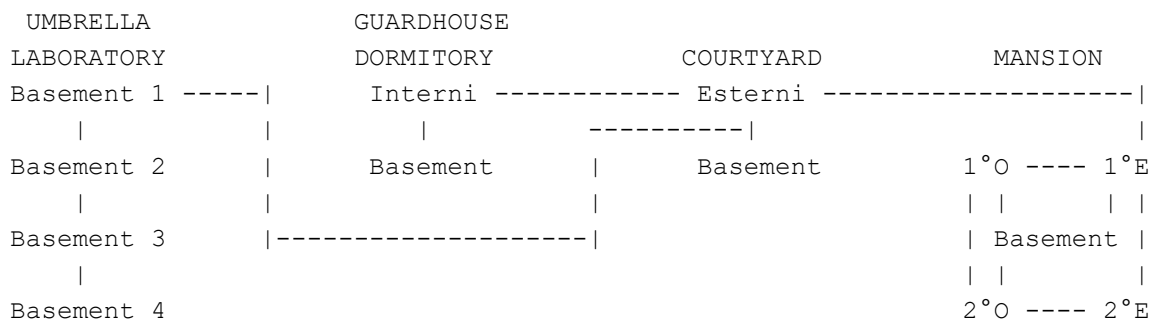
CHRIS: Hai fatto davvero un ottimo lavoro. Questa missione è stata davvero assurda! Questa missione è stata...

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
|11) MAPPA:| [011MP]
|//////////

Qui ho riprodotto abbastanza fedelmente le varie località presenti nel gioco. In questa sezione, le quattro località esplorabili sono elencate nell'ordine in cui le si visiteranno:

- Mansion
- Courtyard
- Guardhouse Dormitory
- Umbrella Laboratory

e sono strutturate e collegate in questa maniera.



* LEGENDA *

:: = zona in cui non si può accedere oppure ostacolo che non si può oltrepassare

#, @ oppure § = indica una scala o un gradino che collega due stanze diverse o due parti diverse della stessa stanza

MANSION ##
##

Scale

1# ==> Mansion 2nd Floor Ala Ovest - C1
5# ==> Mansion 2nd Floor Ala Ovest - C3
12# ==> Mansion Basement - E4

Chiavi

da A1 => B1 (Armor Key)
da A3 => A11 (Lockpick oppure Sword Key)
da A4 => A8 (Lockpick oppure Sword Key)
da A5 => A6 (Armor Key)

Versi

da A4 => A3
da A12 => A3

_____ [A1] Hall

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -:

Acid Rounds (ritornandoci possedendo l'Herbicide, da Barry) {J}
Beretta (ritornandoci dopo aver trovato Kenneth) {C}
Ink Ribbon x3 (sul tavolino, ritornandoci dopo aver trovato Kenneth)
Lockpick (ritornandoci dopo aver trovato Kenneth, da Barry) {J}
ogg. Macchina da scrivere

Da Barry si possono ricevere le Acid Rounds una sola volta, o nella Hall o nella Hall superiore, a seconda in quale delle due stanze si decida di incontrarlo possedendo l'Herbicide.

_____ [A2] Sala da pranzo

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -:

Blue Jewel (facendo cadere la statua da C2)
Emblem
Shield Key (nel vano segreto, tramite Gold Emblem)

_____ [A3] Corridoio Sud

NEMICI --:

Zombie Verde x1
Hunter x2 (tornandoci dopo aver sconfitto la Plant 42)

OGGETTI -:

Clip x2 (esaminando il cadavere di Kenneth)

_____ [A4] Corridoio Centrale

NEMICI --:

Zombie Verde x2 {J}
Zombie Verde x3 {C}
Hunter x2 (tornandoci dopo aver sconfitto la Plant 42)

OGGETTI -: nessuno

_____ [A5] Grande sottoscala

NEMICI --:

Zombie Bianco x3

Hunter x2 (tornandoci dopo aver sconfitto la Plant 42)

OGGETTI -: nessuno

_____ [A6] Stanzino

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -:

Broken Shotgun

Clip

Shells (nel cassetto, tramite Lockpick {J} o Desk Key {C})

Per accedervi bisogna possedere l'Armor Key.

_____ [A7] Rifugio

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -:

Ink Ribbon x3 {J}

Serum (dopo aver trovato Richard)

Sword Key {C}

ogg. Baule

ogg. Macchina da scrivere

Qui si potrà troverà Rebecca, se non la si è già incontrata assieme a Richard Aiken. {C}

_____ [A8] Stanza del guardiano

NEMICI --: Zombie Bianco x1

OGGETTI -:

Clip

Shells (nell'armadio da dove esce lo Zombie Bianco)

file Keeper's diary

Per accedervi bisogna utilizzare il Lockpick {J} o la Sword Key {C}.

_____ [A9] Stanza della tigre

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -:

Colt Python (posizionando il Red Jewel)

Wind Crest (posizionando il Blue Jewel)

_____ [A10] Fontanella

NEMICI --: Pianta infetta x1

OGGETTI -:

Armor Key (dopo aver avvelenato la Pianta infetta con l'Herbicide)

Green Herb x4

Red Herb x2

_____ [A11] Stanza del pianoforte

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -:

Gold Emblem (dopo aver suonato lo spartito)
Music Notes (spostando il mobiletto)

Per accedervi bisogna utilizzare il Lockpick {J} o la Sword Key {C}.

[A12] Stanza di collegamento

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: nessuno

=====

MANSION: 1st Floor - Ala Est

Blocco B

=====

Numero Stanze -: 18

Luogo Mappa ---: Sala della statua B4

=== OGGETTI CHIAVE ===

=== CURE & MUNIZIONI ===

Desk Key	[7, 17]	Acid Rounds	[15]
Dook Book 1	[14]	Clip	[1, 5, 15]
Eagle Medal	[14]	First Aid Spray	[15]
Herbicide	[15]	Green Herb	[2, 6, 8, 13]
Map 1st Floor	[4]	Ink Ribbon	[2, 4]
Radio	[16]	Magnum Rounds	[14]
Square Crank	[17]	Shells	[1, 15]
Star Crest	[12]	Shotgun	[10]
ogg. Baule	[15]		
ogg. Macchina da scrivere	[15]		

=== NEMICI ===

Cerberus	[5, 8, 16]
Corvo	[12]
Hunter	[2, 11, 13, 16]
Ragno	[5]
Zombie Bianco	[1, 4, 13]
Zombie Verde	[2, 8, 11]

```

  _____
 |_____|   |   |
 /      17   ==> F1
 |  _|   |   |
 |  ||_____|
 |  |
 |16|   |   |####| | | | | | | | | |
 |  |   | 13   |
 |  |_____|   |   |
 |  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
 |  |   | 14 |   | 15 |_____|_____|   |   |   |   |
 |_____|  _|_ |_____|_____|   |   |   |   |   |   |   |
 |      11 |   |   | 9 |  _|   |   |
 |_____|_____|   |_____|   |   |   |   |   |   |   |
 |      12   |   | 10 |  _|_ |   |   |   |   |   |   |
 |_____|_____|   |_____|   |   |   |   |   |   |   |
 |      1   |_____|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
 |      | @ 18 # |   | 2   |   |   |   |   |   |   |
 A1 <==   |_____|   |   |   |   |   |   |   |   |   |

```

```

|_____ | |_____ | |
|         | | 3 | |
A1 <== 4 _____|_____ | |
|         | | 5 | |
|_____ |_____ |

```

Scale

13# ==> Mansion 2nd Floor Ala Est - D4
18# ==> Mansion 2nd Floor Ala Est - D9
18@ ==> Mansion Basement - E1

Chiavi

da B2 => B3 (Closet Key)
da B4 => B5 (Lockpick oppure Sword Key)
da B6 => B8 (Armor Key)
da B11 => B14 (Helmet Key)
da B16 => B17 (Moon Crest + Star Crest + Sun Crest + Wind Crest)

Versi

da B11 => B13

_____ [B1] Sala della sfera

NEMICI --: Zombie Bianco x1

OGGETTI -:

Clip
Shells (nel cassetto, tramite Lockpick {J} o Desk Key {C})

Per accedervi bisogna possedere l'Armor Key.

_____ [B2] Anticamera

NEMICI --:

Zombie Verde x1
Hunter x1 (tornandoci dopo aver sconfitto la Plant 42)

OGGETTI -:

Green Herb x2
Ink Ribbon x3

_____ [B3] Guardaroba

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: nessuno

Per accedervi, bisogna aver ottenuto la Closet Key al termine di un'avventura precedente. La stanza conterrà due armadi e molti abiti, anche se quelli indossabili dai personaggi saranno sempre lo stesso numero.

_____ [B4] Sala della statua

NEMICI --: Zombie Bianco x1

OGGETTI -:

Ink Ribbon x3
Map 1st Floor (nella coppa della statua, raggiungibile spostando i gradini)

_____ [B5] Corridoio Sud

NEMICI --:

Cerberus x2 (entrano rompendo la finestra)
Ragno x2 (tornandoci dopo aver sconfitto la Plant 42)

OGGETTI -: Clip (spostando verso nord il secondo mobiletto)

Per accedervi bisogna utilizzare il Lockpick [Jill] o la Sword Key [Chris].

[B6] Corridoio Est

NEMICI --: nessuno
OGGETTI -: Green Herb x1

[B7] Bagno

NEMICI --: nessuno
OGGETTI -: Desk Key {C}

[B8] Giardino caldaia

NEMICI --:
Cerberus x2
Zombie Verde x3 (tornandoci dopo aver sconfitto la Plant 42)

OGGETTI -: Green Herb x6

Per accedervi bisogna possedere l'Armor Key.

[B9] Trappola

NEMICI --: nessuno
OGGETTI -: nessuno

[B10] Sala degli ospiti

NEMICI --: nessuno
OGGETTI -: Shotgun (dopo averlo scambiato di posto con il Broken Shotgun)

[B11] Corridoio Nord

NEMICI --:
Zombie Verde x2
Hunter x1 (tornandoci dopo aver sconfitto la Plant 42, entra da B16)

OGGETTI -: nessuno

[B12] Galleria d'arte

NEMICI --: Corvo x6
OGGETTI -: Star Crest (dopo aver premuto in ordine i pulsanti sui quadri)

[B13] Sottoscala

NEMICI --:
Zombie Bianco x1
Hunter x1 (tornandoci dopo aver sconfitto la Plant 42)

OGGETTI -: Green Herb x1

[B14] Stanza buia

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -:

Doom Book 1 (al suo interno è presente l'Eagle Medal)
Magnum Rounds

Per accedervi bisogna possedere l'Helmet Key.

[B15] Rifugio

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -:

Herbicide
Acid Rounds (tornandoci dopo aver sconfitto la Plant 42) {J}
Clip (tornandoci dopo aver sconfitto la Plant 42) {C}
First Aid Spray (tornandoci dopo aver sconfitto la Plant 42)
Shells (tornandoci dopo aver sconfitto la Plant 42)
ogg. Baule
ogg. Macchina da scrivere

[B16] Corridoio esterno

NEMICI --:

Cerberus x1
Hunter x1 (uscendo di nuovo dalla Mansion, dopo aver sconfitto la Plant 42)

OGGETTI -: Radio (tornandoci dopo aver sconfitto la Plant 42, solo se la si è affrontata senza l'aiuto di Rebecca) {C}

[B17] Magazzino degli attrezzi

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -:

Desk Key (sul barile nell'angolo) {C}
Square Crank (sulla mensola, raggiungibile spostando i gradini)

Per accedervi bisogna possedere i quattro Crest.

[B18] Tomba sotterranea

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: nessuno

=====

MANSION: 2nd Floor - Ala Ovest	Blocco C
--------------------------------	----------

=====

Numero Stanze -: 10

Luogo Mappa ---: (Ala Est) Sala del camino D8

==== OGGETTI CHIAVE ====

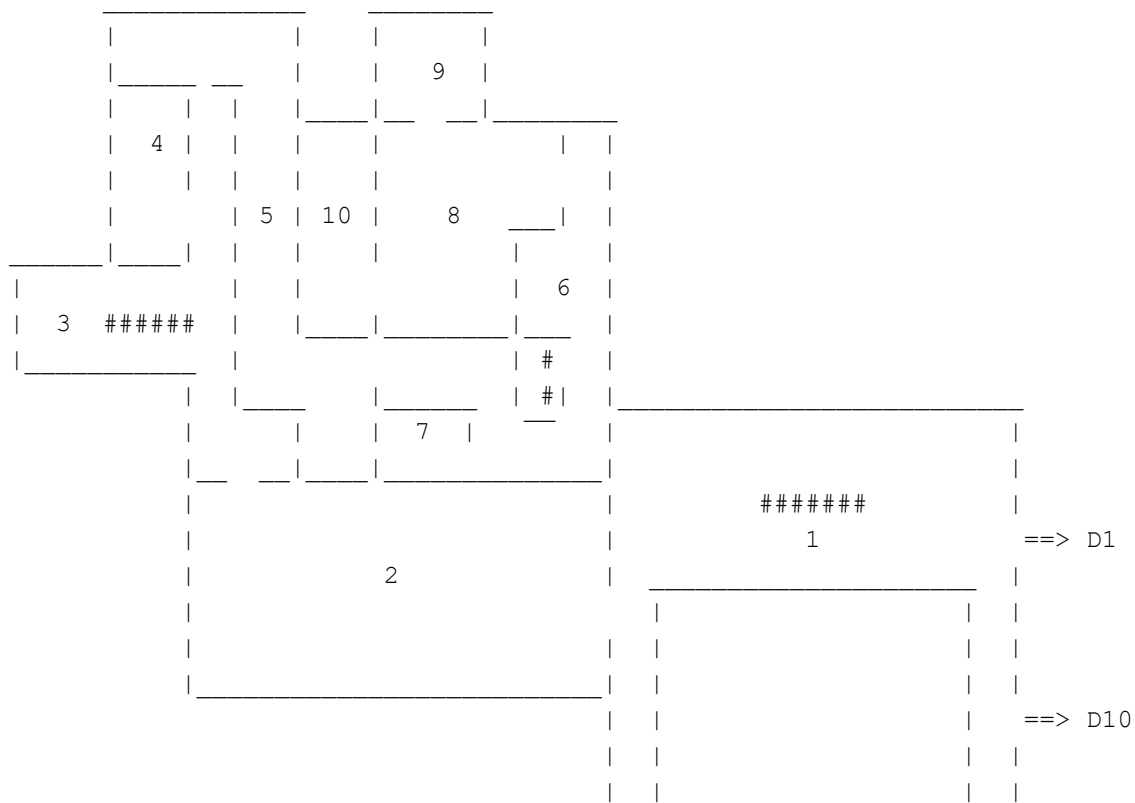
Battery (Courtyard) [7]
Blue Jewel [2]
MO Disk [10]
Red Jewel [4]
file Orders [4]
file Scrapbook [8]

==== CURE & MUNIZIONI ====

Acid Rounds [1]
Blue Herb [5]
Clip [9]
Explosive Rounds [7]
Green Herb [5, 6]
Ink Ribbon [9]
Magnum Rounds [4, 8]
Shells [4, 7]

==== NEMICI ====

Hunter [2, 3]
Zombie Bianco [2, 3, 8]
Zombie Verde [5, 6]



Scale

1# ==> Mansion 1st Floor Ala Ovest - A1
3# ==> Mansion 1st Floor Ala Ovest - A5
6# ==> Mansion Basement - E3

Chiavi

da C3 => C4 (Helmet Key)
da C3 => C5 (file Pass Number) {J}

[C1] Hall superiore

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: Acid Rounds (ritornandoci possedendo l'Herbicide, da Barry) {J}

Da Barry si possono ricevere le Acid Rounds una sola volta, o nella Hall o nella Hall superiore, a seconda in quale delle due stanze si decida di incontrarlo possedendo l'Herbicide.

[C2] Stanza perimetrale

NEMICI --:

Zombie Bianco x2

Hunter x2 (tornandoci dopo aver sconfitto la Plant 42)

OGGETTI -: Blue Jewel (far cadere la statua e raccoglierlo da A2)

[C3] Scale laterali

NEMICI --:

Zombie Bianco x2 {J}

Zombie Bianco x3 {C}

Hunter x1 (tornandoci dopo aver sconfitto la Plant 42) {J}

Hunter x2 (tornandoci dopo aver sconfitto la Plant 42) {C}

OGGETTI -: nessuno

[C4] Sala trofei

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -:

Magnum Rounds

Red Jewel (incastonato nell'occhio del trofeo del cervo)

Shells

file Orders

Per accedervi bisogna possedere l'Helmet Key.

[C5] Corridoio scala

NEMICI --: Zombie Verde x3

OGGETTI -:

Blue Herb x1

Green Herb x2

Per entrare da C3 bisogna inserire il codice dato da Barry (file Pass Number) che si ottiene aspettando che torni con l'altra fune, dopo aver sconfitto la seconda volta il Serpente gigante. {J}

[C6] Zona laterale

NEMICI --: Zombie Verde x3

OGGETTI -: Green Herb x1

[C7] Stanza Munizioni

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -:

Battery (Courtyard)

Explosive Rounds x2 {J}

Shells x2 {C}

[C8] Biblioteca grande

NEMICI --: Zombie Bianco x2

OGGETTI -:

Magnum Rounds (nel cassetto, tramite Lockpick {J} o Desk Key {C})

file Scrapbook

[C9] Sala scrittura

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -:

Clip

Ink Ribbon x2

[C10] Biblioteca piccola

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: MO Disk (nel vano segreto)

Numero Stanze -: 15

Luogo Mappa ---: Sala del camino D8

=== OGGETTI CHIAVE ===

Desk Key [10]
 Lighter [5]
 Map 2nd Floor [8]
 Moon Crest [15]
 Radio [9, 12]
 Sun Crest [2]
 file Botany Book [3]
 file Pass number [9]
 file Researcher's Will [7]

=== CURE & MUNIZIONI ===

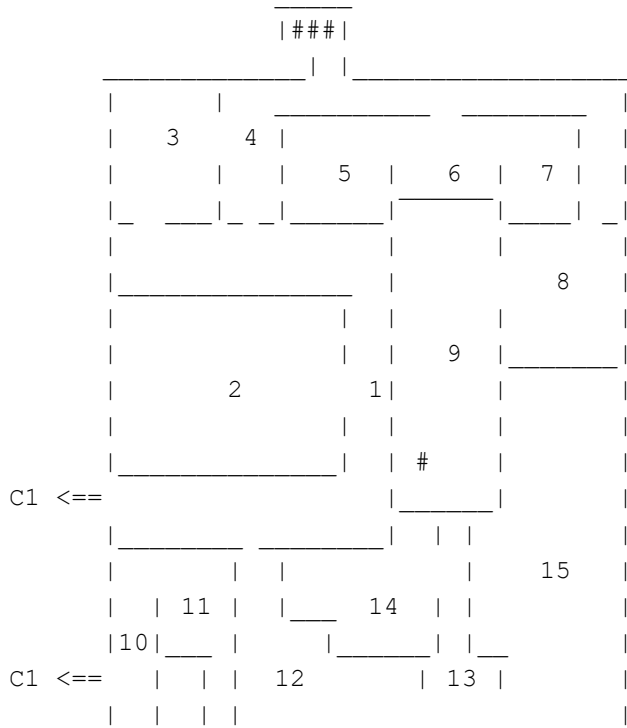
Acid Rounds [14]
 Bazooka [11]
 Clip [5, 11, 12, 14]
 Explosive Rounds [7]
 Green Herb [8, 12]
 Ink Ribbon [7, 14]
 Red Herb [5]
 Shells [5, 7, 14, 15]

=== NEMICI ===

Corvo [11]
 Hunter [1, 3, 4]
 Zombie Bianco [13]
 Zombie Verde [1, 4, 6]

=== BOSS ===

Serpente gigante (1° scontro) [15]
 Serpente gigante (2° scontro) [9]



Scale

4# ==> Mansion 1st Floor Ala Est - B13
 9# ==> Mansion 1st Floor Ala Est - B18

Chiavi

da D1 => D2 (Armor Key)
 da D1 => D12 (Armor Key)
 da D4 => D6 (Armor Key)
 da D8 => D9 (Helmet Key)
 da D13 => D15 (Shield Key)

Versi

da D3 => D4
 da D4 => D1

_____ [D1] Corridoio rosso

NEMICI --:

Zombie Verde x2

Hunter x1 (tornandoci dopo aver sconfitto la Plant 42) {J}

Hunter x2 (tornandoci dopo aver sconfitto la Plant 42) {C}

OGGETTI -: nessuno

_____ [D2] Sala delle armature

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: Sun Crest (nel mobiletto, dopo aver premuto il pulsante)

Per accedervi bisogna possedere l'Armor Key.

_____ [D3] Sala lettura

NEMICI --: Hunter x1 (tornandoci dopo aver sconfitto la Plant 42) {C}

OGGETTI -: file Botany Book

_____ [D4] Corridoio scale

NEMICI --:

Zombie Verde x2 {J}

Zombie Verde x3 {C}

Hunter x2 (tornandoci dopo aver sconfitto la Plant 42)

OGGETTI -: nessuno

_____ [D5] Stanza da letto

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -:

Clip {J}

Lighter

Red Herb x1

Shells {C}

_____ [D6] Sala del cervo

NEMICI --: Zombie Verde x1 {C}

OGGETTI -: nessuno

Per accedervi bisogna possedere l'Armor Key.

_____ [D7] Studio con acquario

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -:

Explosive Rounds (spostando l'armadio, nel cassetto) {J}

Ink Ribbon x3 (nel cappotto appeso)

Shells (spostando l'armadio, nel cassetto) {C}

file Researcher's Will

_____ [D8] Sala del camino

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -:

Green Herb x1

Map 2nd Floor (accendendo il fuoco nel camino con il Lighter)

_____ [D9] Sala d'ascolto

NEMICI --: Serpente gigante (Boss)

OGGETTI -:

Radio (dopo aver sconfitto il Serpente gigante, da Barry, solo se non la si possiede già) {J}

file Pass number (dopo aver sconfitto il Serpente gigante, da Barry, solo se si aspetta che torni con la seconda fune) {J}

Per accedervi bisogna possedere l'Helmet Key.

_____ [D10] Corridoio stretto

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: Desk Key {C}

_____ [D11] Balcone

NEMICI --: Corvo x3

OGGETTI -:

Bazooka (esaminando il cadavere di Forest) {J}

Clip (esaminando il cadavere di Forest) {C}

_____ [D12] Stanza con la colonna

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -:

Clip (dal cadavere di Richard)

Green Herb x2

Radio (tornando da Richard con il Serum in meno di 15 minuti)

Per accedervi bisogna possedere l'Armor Key.

_____ [D13] Sala con gradini

NEMICI --: Zombie Bianco x1

OGGETTI -: nessuno

Il nemico sparisce automaticamente, se non sono già stati eliminati in precedenza, nel caso si rimanga avvelenati dopo il primo scontro con il Serpente gigante.

_____ [D14] Camera dei pianeti

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -:

Acid Rounds (dopo aver acceso il candelabro con il Lighter) {J}

Clip (nell'armadio)

Ink Ribbon x3 {J}

Shells (dopo aver acceso il candelabro con il Lighter) {C}

_____ [D15] Soffitta

NEMICI --: Serpente gigante (Boss)

OGGETTI -:

Moon Crest (nell'apertura, da dove compare il Serpente gigante)

Shells

Per accedervi bisogna possedere la Shield Key.

=====

MANSION: Basement Blocco E

=====

Numero Stanze -: 4

Luogo Mappa ---: nessuno, la Mappa si visualizza man mano che si esplora l'area

=== OGGETTI CHIAVE ===

Desk Key [3]

=== CURE & MUNIZIONI ===

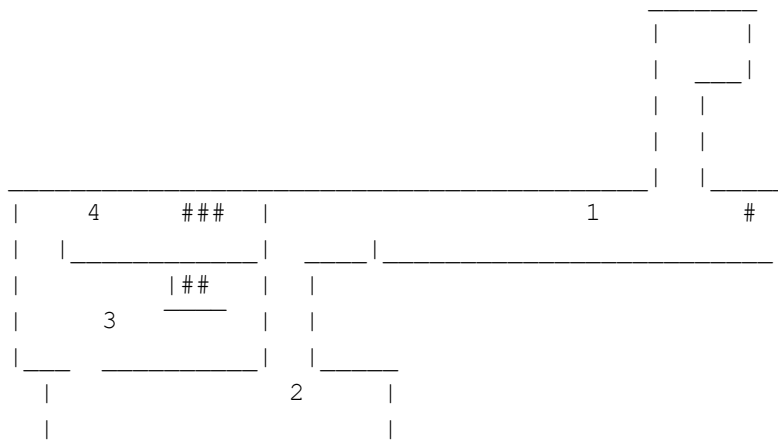
Green Herb [2]

Shells [1]

=== NEMICI ===

Zombie Bianco [3]

Zombie Verde [1, 2, 3]



Scale

1# ==> Mansion 1st Floor Ala Est --- B18

3# ==> Mansion 2nd Floor Ala Ovest - C6

4# ==> Mansion 1st Floor Ala Ovest - A12

Versi

da E2 => E3

_____ [E1] Sotterraneo Alpha

NEMICI --: Zombie Verde x2

OGGETTI -: Shells

_____ [E2] Sotterraneo Beta

NEMICI --: Zombie Verde x2

OGGETTI -: Green Herb x2

_____ [E3] Cucina

NEMICI --:

Zombie Bianco x1

Zombie Verde x1 (entra da E4)

OGGETTI -: Desk Key {C}

_____ [E4] Scaletta

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: nessuno

```
#####  
##           ##  
## COURTYARD ##  
##           ##  
#####
```

La Courtyard è il giardino verso cui si affacciano tutte le altre località del gioco ed è diviso in due parti:

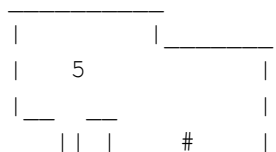
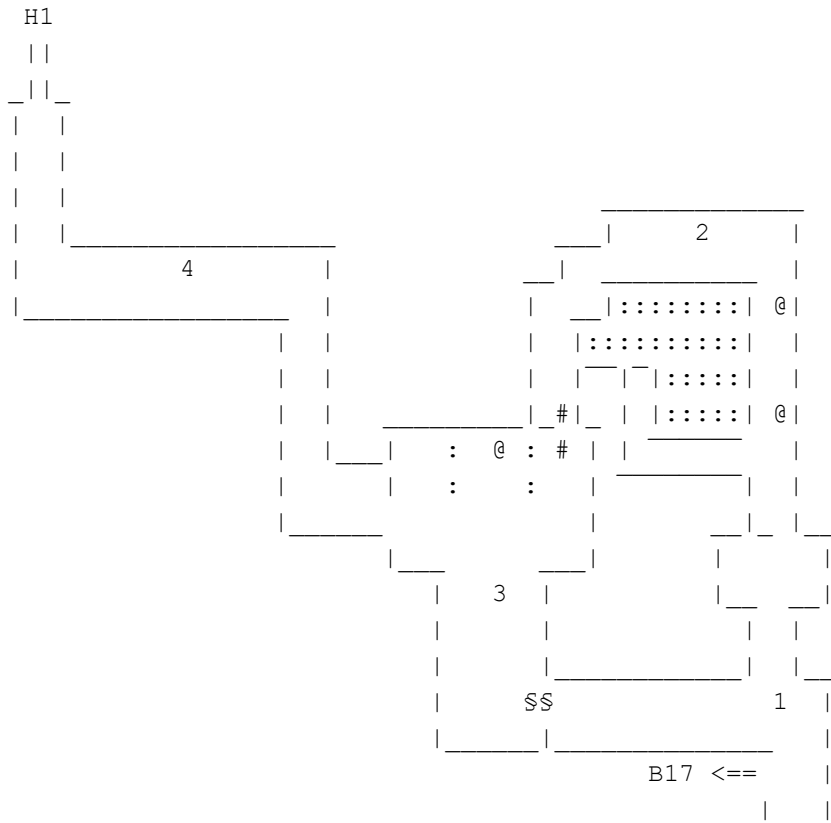
- esterni
- sotterranei (Basement)

```
=====  
COURTYARD: Esterni                               Blocco F  
=====
```

Numero Stanze -: 5
Luogo Mappa ---: Ingresso giardino F1

```
=== OGGETTI CHIAVE ===                               === CURE & MUNIZIONI ===  
Garden Map [1]                                       Blue Herb [1, 4, 5]  
                                                    Green Herb [1, 4, 5]  
                                                    Red Herb [1]
```

```
=== NEMICI ===  
Cerberus [1, 3, 4]  
Vipera [2]
```



G2 | # |
| _____ |

Scale

1\$ ==> 3\$

2# ==> 3#

3@ ==> Courtyard Basement - G7

5# ==> Umbrella Laboratory Basement 1 - L1

_____ [F1] Ingresso giardino

NEMICI --:

Cerberus x2 {J}

Cerberus x3 {C}

OGGETTI -:

Blue Herb x2

Garden Map

Green Herb x3

Red Herb x2

_____ [F2] Diga

NEMICI --: Vipera xInf (dopo aver superato il fosso)

OGGETTI -: nessuno

_____ [F3] Base elevatori

NEMICI --:

Cerberus x2 {J}

Cerberus x3 {C}

OGGETTI -: nessuno

_____ [F4] Giardino del dormitorio

NEMICI --:

Cerberus x2 {J}

Cerberus x3 {C}

OGGETTI -:

Blue Herb x2

Green Herb x2

I nemici spariscono automaticamente, se non sono già stati eliminati in precedenza, quando si esce dalla Guardhouse Dormitory dopo aver sconfitto la Plant 42.

_____ [F5] Cortile interno

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -:

Blue Herb x2

Green Herb x2

Numero Stanze -: 10

Luogo Mappa ---: Sala girevole G2

=== OGGETTI CHIAVE ===

Doom Book 2 [1]
Hexagonal Crank [10]
MO Disk [2]
Underground Map [2]
Wolf Medal [1]
file Barry's Picture [7]
ogg. Baule [5]
ogg. Macchina da scrivere [5, 7]

=== CURE & MUNIZIONI ===

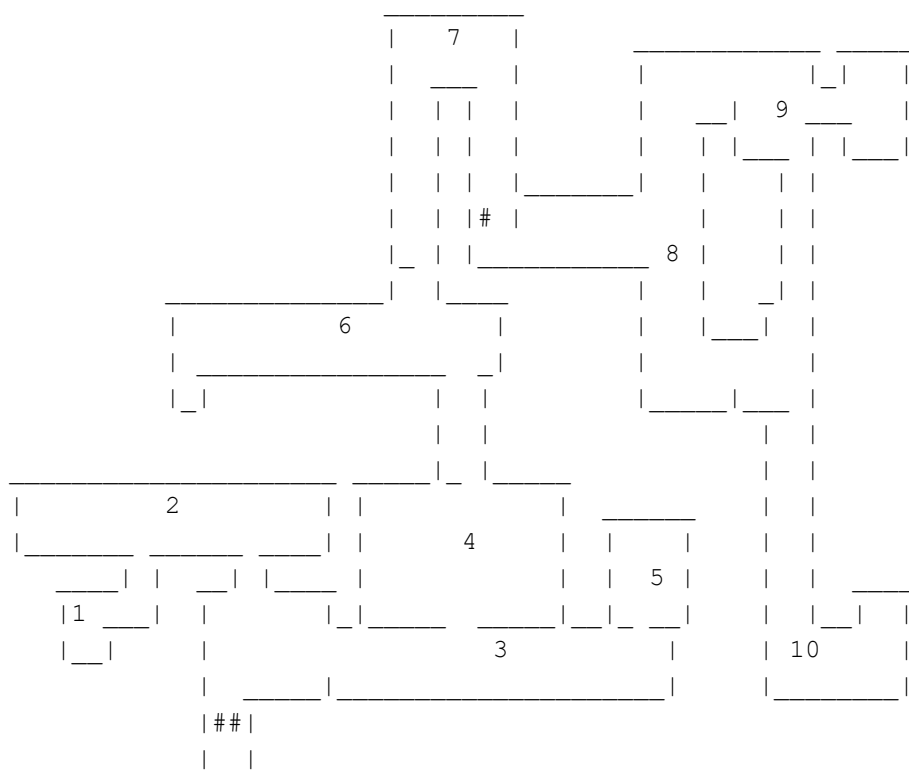
Blue Herb [5]
Clip [10]
Combat Knife [4]
Explosive Rounds [9]
First Aid Spray [5, 9]
Flame Rounds [6]
Flamethrower [6, 8]
Ink Ribbon [4, 5]
Magnum Rounds [6]
Shells [9]

=== NEMICI ===

Hunter [6, 8, 9, 10]
Vipera [3]

=== BOSS ===

Black Tiger [4]



Scale

2# ==> Courtyard Esterni - F5

7# ==> Courtyard Esterni - F3

Chiavi

da G2 => G1 (Hexagonal Crank)
da G3 => G2 (Flamethrower) {C}
da G6 => G7 (Flamethrower) {C}
da G7 => G6 (Hexagonal Crank)
da G8 => G7 (Flamethrower) {C}

[G1] Stanza nascosta

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: Doom Book 2 (nel cassetto segreto, contiene la Wolf Medal)

Per accedere in questa stanza bisogna utilizzare l'Hexagonal Crank in G2, facendo ruotare la sezione sino a far arrivare l'apertura sulla parete

sinistra.

[G2] Sala girevole

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -:

Underground Map

MO Disk

Per entrare bisogna poggiare il Flamethrower di G6 sul pannello in G3. {C}

[G3] Corridoio vipere

NEMICI --: Vipera xInf

OGGETTI -: nessuno

[G4] Sala ragnatele

NEMICI --: Black Tiger (Boss)

OGGETTI -:

Combat Knife

Ink Ribbon x2 {J}

[G5] Rifugio

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -:

Blue Herb x1

First Aid Spray

Ink Ribbon x3

ogg. Baule

ogg. Macchina da scrivere

[G6] Sala del masso

NEMICI --: Hunter x1 (dopo aver fatto rotolare il masso)

OGGETTI -:

Flame Rounds {J}

Flamethrower {C}

Magnum Rounds {C}

Per tornare in G7 bisogna posare il Flamethrower sul pannello accanto all'ingresso. {C}

Per accedere in questa stanza bisogna utilizzare l'Hexagonal Crank in G7, facendo ruotare la sezione.

[G7] Sotterraneo d'ingresso

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -:

ogg. Macchina da scrivere

file Barry's Picture (tornandoci dopo aver trovato Enrico, da Barry,
a seconda delle scelte) {J}

Per tornare in G7 da G8, bisogna poggiare il Flamethrower in G8. {C}

[G8] Bivio

NEMICI --: Hunter x1 (dopo aver trovato Enrico)

OGGETTI -: Flamethrower {C}

[G9] Sala generatore

NEMICI --: Hunter x2 (dopo aver trovato Enrico)

OGGETTI -:

- Explosive Rounds {J}
- First Aid Spray
- Shells {C}

[G10] Vicolo cieco

NEMICI --: Hunter x2 (dopo aver trovato Enrico) {C}

OGGETTI -:

- Clip (esaminando il cadavere di Enrico)
- Hexagonal Crank (tornando all'ingresso, dopo aver trovato Enrico)

```
#####
##                               ##
## GUARDHOUSE DORMITORY        ##
##                               ##
#####
```

La Guardhouse Dormitory è l'altro grande edificio presente nel gioco ed è diviso in:

- interni
- sotterranei (Basement)

```
=====
GUARDHOUSE DORMITORY: Interni          Blocco H
=====
```

Numero Stanze -: 13

Luogo Mappa ---: Stanza 002 H7

=== OGGETTI CHIAVE ===

- 002 Key [9]
- Blank Book [3]
- Control Room Key [4]
- Desk Key [3]
- Dormitory Map [7]
- Empty Bottle [10]
- Helmet Key [13]
- Np-003 [10]
- Radio [9]
- Umb. n°2 [10]
- Umb. n°4 [10]
- Umb. n°7 [10]
- Umb. n°13 [10]
- Water [10]
- V-Jolt [10]
- Yellow-6 [10]
- file Plant 42 Report [7]
- file V-Jolt report [11]
- ogg. Baule [2]
- ogg. Macchina da scrivere [2]

=== CURE & MUNIZIONI ===

- Blue Herb [1]
- Clip [2, 5, 8, 12]
- Explosive Rounds [2]
- First Aid Spray [2]
- Flame Rounds [12]
- Green Herb [6]
- Ink Ribbon [5, 11]
- Shells [3, 7]

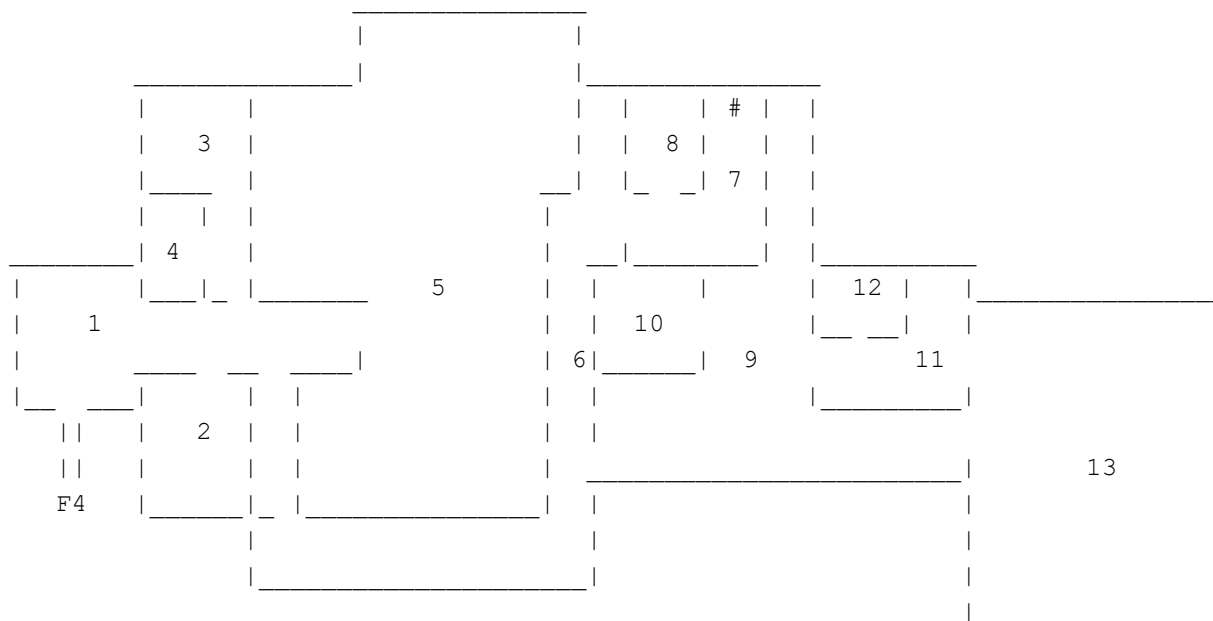
=== NEMICI ===

- Ape [9]

=== BOSS ===

- Plant 42 [13]

Ragno [5]
Zombie Bianco [3, 8, 12]



Scale

7# ==> Guardhouse Dormitory Basement - I1

Chiavi

da H6 => H7 (002 Key)
da H9 => H11 (003 Key)
da H11 => H13 (Blank Book)

Versi

da H11 => H13
da H13 => H9

[H1] Corridoio d'ingresso

NEMICI --: nessuno
OGGETTI -: Blue Herb x3

[H2] Rifugio

NEMICI --: nessuno
OGGETTI -:
Clip {C}
Explosive Rounds {J}
First Aid Spray
ogg. Baule
ogg. Macchina da scrivere

[H3] Stanza 001

NEMICI --: Zombie Bianco x2
OGGETTI -:
Blank Book
Desk Key (nel bicchiere sul comodino) {C}
Shells (nel cassetto, tramite Lockpick {J} o Desk Key {C})

[H4] Bagno stanza 001

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: Control Room Key (svuotando la vasca da bagno)

[H5] Salagiochi

NEMICI --: Ragno x2

OGGETTI -:

Clip

Ink Ribbon x3

[H6] Corridoio sud

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: Green Herb x3 (nella rientranza oltre la statua)

[H7] Stanza 002

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -:

Dormitory Map

Shells (nel cassetto, tramite Lockpick {J} o Desk Key {C})

file Plant 42 Report

Per accedervi bisogna possedere la 002 Key.

[H8] Bagno stanza 002

NEMICI --: Zombie Bianco x1

OGGETTI -: Clip

[H9] Atrio

NEMICI --: Ape xInf

OGGETTI -:

002 Key (sul tavolino accanto all'alveare)

Radio (dopo aver sconfitto la Plant 42, da Rebecca,
solo se non la si possiede già) {C}

[H10] Laboratorio di chimica

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -:

Empty Bottle x4

Np-003 xInf

Umb. n°2 xInf

Umb. n°4 xInf

Umb. n°7 xInf

Umb. n°13 xInf

Water xInf

V-Jolt x1 (preparandolo)

Yellow-6 xInf

Per accedervi bisogna inserire il codice 3-4-5 {J} o 2-1-5 {C} nel pannello esterno.

[H11] Stanza 003

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -:

Ink Ribbon x3 (nel cassetto, tramite Lockpick {J} o Desk Key {C})

file V-Jolt report

Per accedervi bisogna possedere la 003 Key.

_____ [H12] Bagno stanza 003

NEMICI --: Zombie Bianco x1

OGGETTI -:

Clip {C}

Flame Rounds {J}

_____ [H13] Salone

NEMICI --: Plant 42 (Boss)

OGGETTI -: Helmet Key (nel camino, dopo aver sconfitto la Plant 42)

Per accedervi la prima volta bisognerà utilizzare il passaggio segreto presente in H11, attivabile tramite Blank Book. Dopo la sconfitta della Plant 42 si potrà entrare solo dalla stanza H9.

=====
GUARDHOUSE DORMITORY: Basement Blocco I
=====

Numero Stanze -: 5

Luogo Mappa ---: nessuno, la Mappa si visualizza man mano che si esplora l'area

=== OGGETTI CHIAVE ===

003 Key [4]

Desk Key [3]

=== CURE & MUNIZIONI ===

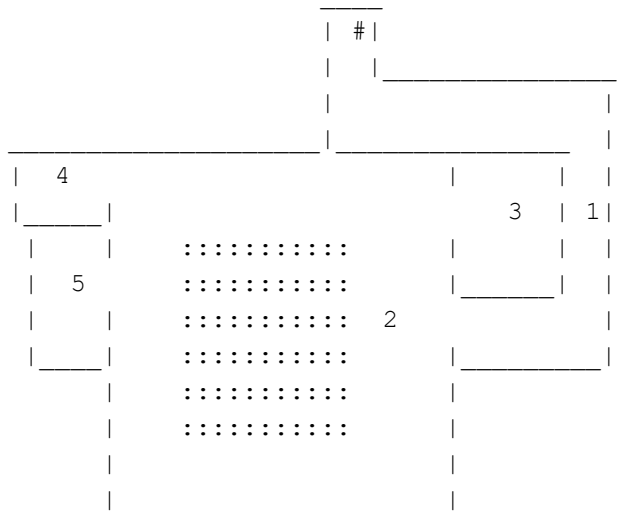
Clip [4]

Green Herb [1]

Shells [4]

=== NEMICI ===

Neptune [2]



Scale

1# ==> Guardhouse Dormitory Interni - H7

Chiavi

da I2 => I5 (Control Room Key)

_____ [I1] Corridoio Casse

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: Green Herb x2

_____ [I2] Acquario

NEMICI --: Neptune x3

OGGETTI -: nessuno

_____ [I3] Sala riunioni

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: Desk Key {C}

_____ [I4] Armeria

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -:

003 Key

Clip x2

Shells x2

Per accedervi bisogna premere l'interruttore sulla parete della stanza I5.

_____ [I5] Sala Controllo

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: nessuno

Per accedervi bisogna possedere la Control Room Key.

```
#####
##                ##
## UMBRELLA LABORATORY ##
##                ##
#####
```

L'Umbrella Laboratory è la zona finale del gioco ed è divisa nei quattro piani sotterranei (Basement 1, 2, 3 e 4).

<< Il luogo in cui si affronta il Tyrant nello scontro finale non compare su alcuna mappa nel gioco. Io l'ho aggiunta nella mappa del Basement 1. >>

```
=====
UMBRELLA LABORATORY: Basement 1          Blocco L
=====
```

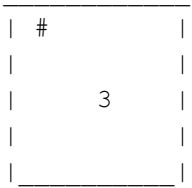
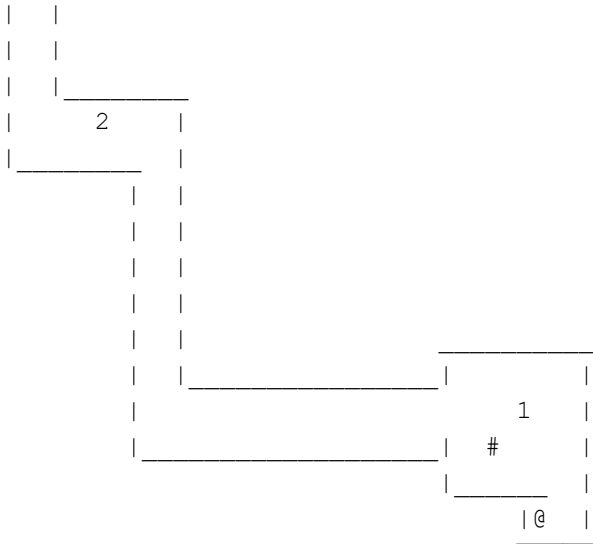
Numero Stanze -: 2

Luogo Mappa ---: nessuno, la Mappa si visualizza man mano che si esplora l'area

```
=== OGGETTI CHIAVE ===                === CURE & MUNIZIONI ===
Battery (Umbrella Laboratory) [2]      Rocket Launcher [3]
Flare [3]
```

```
=== BOSS ===
Tyrant (2° scontro) [3]
```

```
_____
| # |
|__|__|
```



Scale

- 1@ ==> Courtyard Esterni - F5
- 1# ==> Umbrella Laboratory Basement 2 - M1
- 2# <=> 3#

Chiavi

da L1 => L2 (Master Key, se la si può ottenere)

_____ [L1] Ingresso Laboratorio

NEMICI --: nessuno
 OGGETTI -: nessuno

_____ [L2] Corridoio Uscita

NEMICI --: nessuno
 OGGETTI -: Battery (Umbrella Laboratory)

A seconda delle scelte fatte durante il gioco, si potrà accedere dopo aver affrontato la prima volta il Tyrant normalmente oppure utilizzando la Master Key.

_____ [L3] Eliporto

NEMICI --: Tyrant [2° scontro] (Boss)
 OGGETTI -:
 Flare (nella cassa accanto all'entrata)
 Rocket Launcher (lanciato dall'elicottero)

=====

UMBRELLA LABORATORY: Basement 2	Blocco M
---------------------------------	----------

=====

Numero Stanze -: 3
 Luogo Mappa ---: nessuno, la Mappa si visualizza man mano che si esplora l'area

=== OGGETTI CHIAVE ===

=== CURE & MUNIZIONI ===

MO Disk [2]
 Power Room Key [3]
 file Barry's Picture [1]
 file Security System [3]
 ogg. Baule [1]

Green Herb [2]

=== NEMICI ===

Zombie Bianco [2]
 Zombie Verde [2]

			#	
			#	1
	3		#	
			2	

Scale

1# ==> Umbrella Laboratory Basement 1 - L1
 2# ==> Umbrella Laboratory Basement 3 - N1

Chiavi

da L2 => L3 (sbloccare la porta dal computer presente in N8)

_____ [M1] Stanzetta

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -:

file Barry's Picture (durante la fuga, da Barry, a seconda delle scelte) {J}
 ogg. Baule

_____ [M2] Corridoio XD

NEMICI --:

Zombie Bianco x2 {J}
 Zombie Bianco x3 {C}
 Zombie Verde x3 (tornandoci dopo aver sconfitto il Tyrant [1° scontro])

OGGETTI -:

Green Herb x2
 MO Disk (sul tavolino vicino all'entrata della Sala Dati Visivi)

_____ [M3] Sala Dati Visivi

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -:

Power Room Key (nel vano segreto)
 file Security System (nell'armadio)

Per accedervi bisogna sbloccare la porta dal pc presente nella stanza N8.

=====

UMBRELLA LABORATORY: Basement 3 Blocco N

=====

Numero Stanze -: 14

Luogo Mappa ---: nessuno, la Mappa si visualizza man mano che si esplora l'area

=== OGGETTI CHIAVE ===

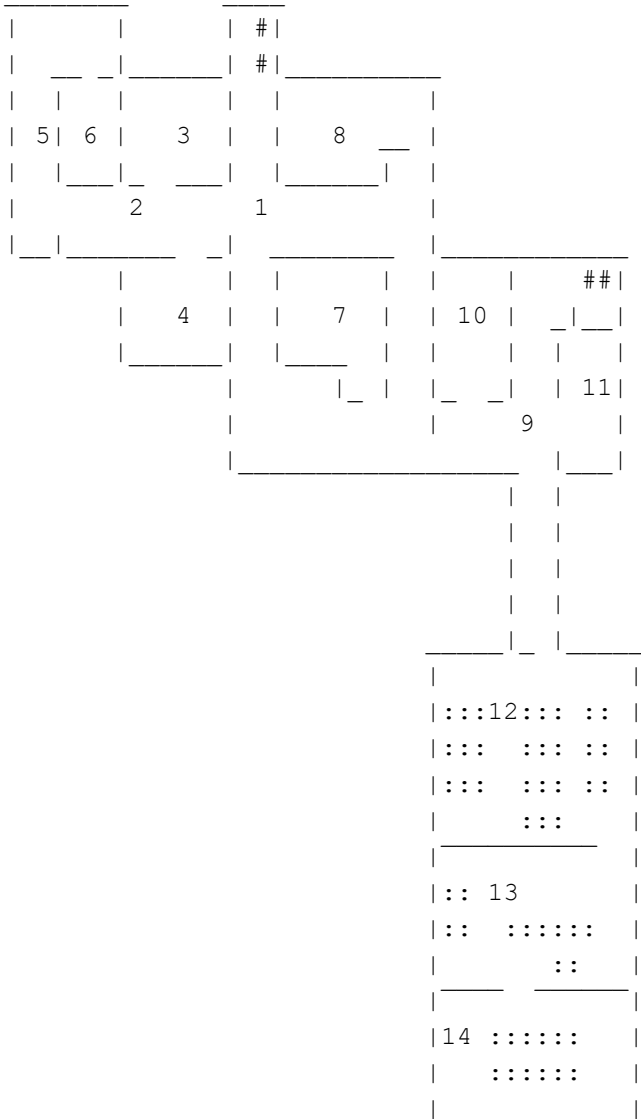
Slides [8]
file Fax [3]
file Pass Code 01 [3]
file Pass Code 02 [7]
file Pass Code 03 [13]
file Researcher's Letter [4]
ogg. Baule [11]
ogg. Dispositivo password [3, 7, 13]
ogg. Macchina da scrivere [11]

=== CURE & MUNIZIONI ===

Blue Herb [11]
Clip [4]
Flame Rounds [11]
Green Herb [4, 11]
Ink Ribbon [1, 3, 11]
Magnum Rounds [7, 11]
Red Herb [10]
Shells [10]

=== NEMICI ===

Chimera [1, 12, 13, 14]
Zombie Bianco [9]
Zombie Nudo [1, 3]



Scale

1# ==> Umbrella Laboratory Basement 2 - M2
9# ==> Umbrella Laboratory Basement 4 - O1

Chiavi

da N1 => N9 (Power Room Key)
da N2 => N3 (sbloccare la porta dal computer presente in N8)
da N2 => N5 (Pass Code 01 + Pass Code 02 + Pass Code 03)
da N5 => N6 (Master Key, se la si può ottenere; oppure sbloccando la porta dal pannello, dopo aver affrontato la prima volta il Tyrant)

Versi
da N7 => N1

[N1] Corridoio centrale

NEMICI --:

Zombie Nudo x4 (si rigenerano ogni volta)

Chimera x2 (tornandoci dopo aver sconfitto il Tyrant [1° scontro])

OGGETTI -: Ink Ribbon x2 (vicino al foro sulla parete sud) {J}

[N2] Corridoio Ovest

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: nessuno

[N3] Biblioteca

NEMICI --: Zombie Nudo x4

OGGETTI -:

Ink Ribbon x3 (sugli scatoloni) {J}

file Fax

file Pass Code 01 (utilizzando un MO Disk con il Dispositivo password)

ogg. Dispositivo password

Per accedervi bisogna sbloccare la porta dal pc presente nella stanza N8.

[N4] Studio di John

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -:

Clip (nella cassa)

Green Herb x1

file Researcher's Letter

[N5] Prigione

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: nessuno

Per accedervi bisogna aver ottenuto i tre File Pass Code.

[N6] Cella

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: nessuno

Qui si troverà Chris {J} oppure Jill {C}. A seconda delle scelte fatte durante il gioco, si potrà accedere dopo aver affrontato la prima volta il Tyrant normalmente oppure utilizzando la Master Key.

[N7] Obitorio

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -:

Magnum Rounds

file Pass Code 02 (utilizzando un MO Disk con il Dispositivo password)

ogg. Dispositivo password

Per accedervi bisogna entrare nel condotto aereo della stanza N10.

[N8] Laboratorio

NEMICI --: nessuno
OGGETTI -: Slides

Qui è presente il pc per sbloccare le porte di M3 ed N3.

[N9] Corridoio Est

NEMICI --:
Zombie Bianco x2 {J}
Zombie Bianco x3 {C}

OGGETTI -: nessuno

Per accedervi bisogna utilizzare la Power Room Key.
Per attivare l'ascensore bisogna premere il pulsante sul monitor in N14.
I nemici spariscono automaticamente, se non sono già stati eliminati in precedenza, dopo aver dato energia all'ascensore dalle Sale caldaia.

[N10] Sala Analisi

NEMICI --: nessuno
OGGETTI -:
Red Herb x1
Shells

[N11] Rifugio

NEMICI --: nessuno
OGGETTI -:
Blue Herb x1
Flame Rounds {J}
Green Herb x1
Ink Ribbon x3 (in basso, nello scaffale)
Magnum Rounds {C}
ogg. Baule
ogg. Macchina da scrivere

[N12] Sala caldaie Alpha

NEMICI --:
Chimera x2 {J}
Chimera x3 {C}

OGGETTI -: nessuno

Qui è presente l'interruttore per dare ridare corrente alla zona.

[N13] Sala caldaie Beta

NEMICI --: Chimera x3
OGGETTI -:
file Pass Code 03 (utilizzando un MO Disk con il Dispositivo password)
ogg. Dispositivo password

[N14] Sala caldaie Gamma

NEMICI --:

/ ----- \
- TRUCCHI -
\ ----- /

[@12T]

=== OTTENERE IL ROCKET LAUNCHER CON MUNIZIONI INFINITE ===

Terminate un'avventura con uno dei due personaggi in meno di tre ore, ottenendo qualsiasi finale. Prima di salvare l'avventura appena terminata, si vedrà un razzo che viene sparato. Poi salvate la partita appena conclusa e ricominciate dal quel salvataggio. All'inizio della nuova avventura troverete il Rocket Launcher con le munizioni illimitate nell'Inventario.

=== OTTENERE LA CLOSET KEY ===

Terminate un'avventura con uno dei due personaggi ottenendo il finale migliore. Prima di salvare l'avventura appena terminata, apparirà una schermata che indica lo sblocco della Closet Key. Poi salvate la partita appena conclusa e ricominciate dal quel salvataggio. All'inizio della nuova avventura troverete la Closet Key nell'Inventario e potrete accedere al guardaroba [B3].

=== IL GUARDAROBA ===

Nell'Ala Est della Mansion, al piano terra, è presente un guardaroba [B3] dove è possibile cambiare l'abito del personaggio. Non si può accedere subito poiché bisogna prima aver ottenuto la Closet Key, da un salvataggio completato in precedenza. Una volta dentro esaminando i vari appendiabito sarà possibile far indossare al personaggio una uniforme diversa.

Ogni personaggio possiede due abiti:

- .uno di Base
- .uno Speciale

Jill Valentine

- .Base : maglietta celeste con coprispalla blu, pantaloni e berretto blu
- .Speciale: maglietta top nera, jeans neri e ciondolo al collo

Chris Redfield

- .Base : maglietta bianca, giubbotto smanicato grigio, pantaloni grigi
- .Speciale: maglietta bianca, giacca di pelle marrone, pantaloni marroncini

* CODICI GAMESHARK *

CODICE	EFFETTO
300C51AC 004C	Energia infinita (modo 1)
800C51AC 00C8	Energia infinita (modo 2)
D00CF844 0010	Premere Triangolo per riportare l'energia al massimo
800C51AC 00C8	
D00CF844 0021	Premere L1 + Cerchio per avere la Beretta
800C8784 FF04	
D00CF844 0014	Premere L1 + Triangolo per avere il Bazooka (Explosive R.)
800C8784 FF07	

D00CF844 0044 | Premere L1 + X per avere il Bazooka (Flame Rounds)
800C8784 FF09 |

D00CF844 0084 | Premere L1 + Quadrato per avere il Rocket Launcher
800C8784 FF0A |

D00CF844 0024 | Premere L2 + Cerchio per avere il Bazooka (Acid Rounds)
800C8784 FF08 |

D00CF844 0011 | Premere L2 + Triangolo per avere lo Shotgun
800C8784 FF03 |

D00CF844 0041 | Premere L2 + X per avere la Colt Python
800C8784 FF05 |

D00CF844 0081 | Premere L2 + Quadrato per avere il Flamethrower
800C8784 FF06 |

D00C867C 0010 | Iniziare il gioco con la Beretta nel Baule
800C8772 FF02 |

D00C867C 0010 | Iniziare il gioco con lo Shotgun nel Baule
800C8782 FF03 |

D00C867C 0010 | Iniziare il gioco con il Bazooka (Explosive Rounds) nel Baule
800C877A FF07 |

D00C867C 0010 | Iniziare il gioco con il Bazooka (Acid Rounds) nel Baule
800C877A FF07 |

D00C867C 0010 | Iniziare il gioco con il Bazooka (Flame Rounds) nel Baule
800C8776 FF09 |

D00C867C 0010 | Iniziare il gioco con la Colt Python nel Baule
800C877E FF05 |

D00C867C 0010 | Iniziare il gioco con il Flamethrower nel Baule
800C877C FF06 |

D00C867C 0010 | Iniziare il gioco con il Rocket Launcher nel Baule
800C8774 FF0A |

D00C8784 0001 | Avere lo Shotgun nella 1° posizione dell'Inventario
800C8784 FF03 |

D00C8784 0001 | Avere il Bazooka nella prima posizione dell'Inventario
800C8784 FF07 |

D00C8784 0001 | Avere la Colt Python nella 1°posizione dell'Inventario
800C8784 FF05 |

D00C8784 0001 | Avere il Flamethrower nella 1°posizione dell'Inventario
800C8784 FF06 |

D00C8784 0001 | Avere il Rocket Launcher nella 1° posizione dell'Inventario
800C8784 FF0A |

800C878A 0F02 | Munizioni infinite per la Beretta

800C8784 630A | Munizioni infinite per il Rocket Launcher

800C8788 042F | Ottenere infiniti Ink Ribbon

D00CF844 0044 |
800C8456 0002 | Premere assieme i pulsanti L1 + X per salvare in qualsiasi
800343F2 2400 | stanza del gioco
8003446E 2400 |

D00C8784 0001 | Il Combat Knife si trasforma in Rocket Launcher
800C8784 FF0A |

800C8724 FF3D |
800C8726 FF41 |
800C8728 FF06 |
800C872A FF07 |
800C872C FF08 |
800C872E FF09 |
800C8730 FF3E |
800C8732 FF13 | Tutti gli oggetti nel Baule (1° parte)
800C8734 FF14 |
800C8736 FF15 |
800C8738 FF16 |
800C873A FF17 |
800C873C FF18 |
800C873E FF19 |
800C8740 FF1A |

800C8742 FF1B |
800C8744 FF1C |
800C8746 FF1D |
800C8748 FF1E |
800C874A FF1F |
800C874C FF20 |
800C874E FF21 |
800C8750 FF22 | Tutti gli oggetti nel Baule (2° parte)
800C8752 FF23 |
800C8754 FF24 |
800C8756 FF25 |
800C8758 FF26 |
800C875A FF27 |
800C875C FF28 |
800C875E FF29 |

800C8760 FF2A |
800C8762 FF2B |
800C8764 FF2C |
800C8766 FF2D |
800C8768 FF2E |
800C876A FF2F |
800C876C FF30 |
800C876E FF31 | Tutti gli oggetti nel Baule (3° parte)
800C8770 FF33 |
800C8772 FF34 |
800C8774 FF35 |
800C8776 FF36 |
800C8778 FF37 |
800C877A FF38 |
800C877C FF39 |

800C877E FF3A |

/ ----- \
- CURIOSITÀ -
\ ----- /

[@12C]

=== DIRECTOR'S CUT E DUALSHOCK EDITION ===

Dopo la prima versione, venne rilasciata la Director's Cut che presenta alcune novità:

- .presenza della modalità Advanced
- .un nemico nuovo (Zombie Forest)
- .una nuova arma (Beretta "Advanced")
- .nuovi abiti per Jill, Chris e Rebecca
- .il personaggio mira automaticamente
- .alcune stanze possiedono inquadrature diverse:

In seguito fu realizzata la "Dual Shock edition". In questa nuova versione vennero implementate le funzionalità del controller Dual Shock, come la possibilità di utilizzare la levetta analogica per muovere il personaggio e la vibrazione del controller. Inoltre venne inserita una nuova colonna sonora che sostituisce quella originale.

=== VERSIONE SEGA SATURN E PC ===

La versione per Pc di Resident Evil possiede in più due armi sbloccabili. Quella per Sega Saturn invece presenta diverse cose in più:

- .una nuova modalità (Battle Mode)
- .tre nuovi nemici (Hunter Tick, Golden Tyrant e Zombie Wesker)
- .una nuova arma (Beretta "Advanced")
- .nuovi abiti per Jill, Chris e Rebecca

=== LO SPARTITO PER PIANOFORTE ===

La melodia che i personaggi suonano nella stanza del pianoforte ("Moonlight Sonata") esiste realmente ed è un'opera di Ludwig van Beethoven.

Il nome reale è "Sonata per pianoforte n. 14 in Do diesis minore" ma è nota comunemente come "Chiaro di luna" e fu composta nel 1801.

=== LA DIAPOSITIVA DI WESKER ===

Quando nell'Umbrella Laboratory si usano le Slides sul proiettore, si potranno vedere alcune diapositive. Nell'ultima si riconoscerà Wesker; i volti delle altre persone presenti sono quelli di alcuni programmatori del gioco.

=== LA SORTE DELLA SQUADRA BRAVO ===

La missione della squadra Alpha era quella di indagare anche sulla sorte dei membri della squadra Bravo. Ricapitolando, le loro sorti sono state:

Kenneth J. Sullivan

trovato morto nel Corridoio sud [A3] mentre uno Zombie Verde si nutriva del suo cadavere. Probabilmente ucciso dagli Zombie.

Forest Speyer

trovato morto sul Balcone [D11] aggredito ed ucciso dai Corvi.

Richard Aiken

trovato agonizzante nella Stanza con la colonna [D12] dopo essere stato ferito dal Serpente gigante. Morirà per avvelenamento e per via delle ferite subite.

Enrico Marini

trovato ferito nel Vicolo cieco [G10], verrà ucciso di nascosto da Wesker.

Rebecca Chambers

unica sopravvissuta, verrà ritrovata da Chris.

=== COME CONTINUA LA STORIA ===

Secondo la continuity ufficiale della saga, Chris, Jill, Rebecca e Barry riescono tutti a fuggire dall'esplosione del laboratorio dell'Umbrella. Wesker, creduto morto, in realtà è sopravvissuto poichè si era iniettato un virus speciale progettato da un suo socio, William Birkin, che comparirà in Resident Evil 2.

=== COLONNA SONORA DEL GIOCO ===

L'intera colonna sonora del gioco è disponibile su cd.

Compositori

Makoto Tomozawa

Akari Kaida

Masami Ueda

1. Terror (Darkness Lives)
2. At Deep Mountains and Dark Valleys, the Night Begins
3. The One Who Survives
4. Fatal Bite
5. Wandering About
6. A Testator
7. The Moonlight Sonata
8. Yawn
9. Peace of Mind
10. Dismal Field
11. Ivies' Domain
12. Vacant Flat
13. What You Hear Is...
14. Flooded Corridor
15. Plant 42
16. Deception
17. Unexpected Crisis (The Nimble One)
18. Queer Structure
19. Sigh of Relief
20. Narrow and Close
21. Trust or Not
22. Requiem
23. Concealed Passage
24. Black Tiger
25. The Depth (Far from the Sun)
26. Disclosed Secret
27. Concrete Bound
28. Double-crosser
29. Treat to Awful Fright
30. 10 Minutes Until Explosion
31. Finally the Two Met
32. 5 Minutes Until Explosion
33. Tyrant

