

Resident Evil FAQ/Walkthrough (Dutch)

by PSC_Patterson

Updated to vFinal on Feb 24, 2007

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

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

\ 1 / INTRODUCTIE /

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

\ 2 / GAME /

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

\ 3 / WALKTHROUGH /

- 3A - The Mansion
- 3B - The Guardhouse
- 3C - Return To The Mansion
- 3D - The Caves
- 3E - The Underground Lab

\ 4 / AFSLUITING /

- 4A - Slotwoord
- 4B - Credits

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

/ 1 \

\ A / RECHTEN /

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

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

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

[CONTACTADRES]

patt3rson(at)gmail(punt)com

[TOEGESTANE LOCATIES VAN DIT DOCUMENT]

<http://www.gamechoice.nl>

<http://www.gamefaqs.com>

<https://www.neoseeker.com>

<http://www.supercheats.com>

/_1______
\B / TOEVOEGINGEN /

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

/_1______
\C / VOORBEREIDING /

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

Deze walkthrough gaat alleen op als je speelt met Jill Valentine. Kies je in het begin voor Chris Redfield dan zal het verhaal en dus de walkthrough op diverse punten afwijken van wat erin deze FAQ beschreven staat. Om deze walkthrough te kunnen volgen is het dus noodzakelijk dat je Jill Valentine kiest op het begin!

Als je het scenario van Jill kiest en het ook volgens deze walkthrough volgt dan zal je maar drie echte hoofdpersonen tegen komen. De anderen kom je niet tegen of gaan gewoon lekker snel dood. Niet alle figuren die in de intro voorgesteld worden komen dus in het verhaal van Jill voor.

Niet alle items, wapens en locaties worden genoemd. Alleen de locaties die je tegenkomt en de wapens die je nodig hebt staan in de walkthrough vermeld. Het kan dus zijn dat er ergens Herbs of kogels liggen terwijl die niet vermeld zijn. Neem deze dan gerust mee.

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

/_2______

\ A / VERHAAL /

Een aantal leden van het S.T.A.R.S. team onder leiding van Albert Wesker worden met een helikopter gedropt op een veld vlakbij een gigantisch landhuis. Als er buiten een huiveringwekkend wezen rond blijkt te lopen vluchten een aantal leden het huis binnen, terwijl een stel andere leden spoorloos verdwenen zijn. Alleen Jill Valentine, Barry Burton en Albert Wesker redden het. Ze besluiten op onderzoek uit te gaan en te zoeken naar hun partner Chris.

Al snel komen ze er achter dat het binnen net zo onveilig is als buiten. Moordlustige zombies, kraaien, honden en rare beesten lopen er rond en proberen je op te vreten. Op het begin is het allemaal niet duidelijk wat er aan de hand is, maar na een tijdje vind je een ondergronds laboratorium waar een organisatie genaamd Umbrella druk bezig is met biologische experimenten, waarvan er één dus nogal uit de hand is gelopen.

Jill probeert met Barry Burton in dit ondergrondse lab te komen om daar meer informatie te vinden. Ze ontdekken dat Umbrella het ultieme biologische wapen heeft bedacht in de vorm van het superwezen Tyrant. Wesker heeft zijn eigen manier van dingen aanpakken in deze situatie.

/ 2 \
\ B / PERSONAGES /

[JILL VALENTINE]

Jill is een knappe jonge vrouw en de heldin van het verhaal. Tenminste, als je voor haar deel van het spel kiest. Samen met Barry probeert ze aanwijzingen te vinden en dan zo snel mogelijk te ontsnappen. Ondertussen is ze ook nog op zoek naar haar partner Chris Redfield.

[BARRY BURTON]

Barry is een al wat ouder lid van het S.T.A.R.S. team, een oude rot in het vak. Op wonderbaarlijke wijze verschijnt hij steeds op plekken waar Jill uren mee bezig is om er te komen. Erg verdacht dus, en later zal je er ook achter komen hoe hem dat lukt.

[ALBERT WESKER]

Wesker is de leider van het S.T.A.R.S. team dat bij het landhuis afgezet is. Je ziet hem vrij weinig in de game, maar meestal op de meest onverwachte momenten. Later blijkt dat ook Wesker niet helemaal in de haak is en zo zijn eigen plannen heeft met het onderzoek van Umbrella.

/ 2 \
\ C / BESTURING /

Hieronder staan alle knoppen van de PlayStation controller. Niet alle knoppen hoeven een functie te hebben in het spel zelf! Dit zijn de standaard instellingen, het is mogelijk dat de besturing naar eigen wens in te stellen is! Check de handleiding of de menu's om er achter te komen hoe.

PIJLTJES:

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

SYMBOLLEN:

Driehoekje	- NIET IN GEBRUIK
Kruisje	- Actie

Vierkantje - Rennen
Rondje - NIET IN GEBRUIK

SCHOUDER:

L1 - NIET IN GEBRUIK
L2 - NIET IN GEBRUIK
R1 - Schietmode
R2 - NIET IN GEBRUIK

STICKS:

L3 - NIET IN GEBRUIK
Linker Analoog - NIET IN GEBRUIK
R3 - NIET IN GEBRUIK
Rechter Analoog - NIET IN GEBRUIK

FUNCTIE:

Start - Pauzemenue oproepen
Select - NIET IN GEBRUIK

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

/ 3 \

\ A / THE MANSION /

Het eerste wat je moet doen is je mes weg stoppen en in plaats daarvan je pistool pakken. Je bent net uit de grote hal gekomen, maar ga toch nog even terug door de dubbele deuren achter je om naar deze hal terug te gaan en daar met Albert Wesker te praten. Hij stuurt je meteen weer terug de eetkamer in. Probeer nog een keer de eetkamer uit de gaan door de dubbele deuren, Barry Burton zal je tegen houden. Ren langs de tafel naar de andere kant van de kamer om bij Burton uit te komen. Als hij uitgesproken is haal je het Emblem van de muur achter hem, tussen de openhaard en het schild. Je wilt natuurlijk aan Wesker gaan vertellen wat Burton gevonden heeft, dus ren terug langs de tafel richting de dubbele deuren aan de andere kant. Onderweg zal er een zombie tevoorschijn komen, Burton rekent met hem af. Hierna ga je wel door de dubbele deuren richting de grote hal van het huis, je komt er achter dat Wesker verdwenen is. Burton zoekt aan de voorkant van de trap naar Wesker, dus jij moet even achter de trap langs lopen om te kijken of Wesker toevallig daar zit. Als je aan de andere kant weer achter de trap vandaan komt spreekt Burton je weer aan. Je krijgt van hem een Lockpick en hier splitsen Jill en Barry zich om apart op onderzoek uit te gaan. Als Burton weg is loop je naar de typemachine links van de trap, waar je twee Ink Ribbons pakt. Hiermee kan je bij iedere typemachine je spel opslaan. Doe dat dus hier als je wilt en ga dan met de trap naar boven. De trap splitst zich op, dus ga naar rechts verder naar boven. Loop dan verder naar rechts en ga door de deur die je hier in de muur ziet.

In de gang achter deze deur zitten twee zombies, maar ze zijn makkelijk te ontwijken en dus zou je geen kogels aan ze moeten verspillen. Volg de gang helemaal naar het einde en ga daar door de deur, je komt in een soort kleine bibliotheek. Loop naar de andere deur in deze kamer, haal deze van het slot en ga er dan doorheen. Pas op, want naast je staat meteen een zombie die je probeert te pakken als je de deur uit komt. Ontwijk hem en ga met de trap die je links in beeld ziet naar beneden. Voordat je deze trap af gaat zie je dat hier nog een zombie is, maar ook deze laat je met rust. Onderaan de trap staat nog een zombie. Ook deze ontwijk je om een stukje naar rechts en omhoog te gaan en daar een Green Herb op te pakken. Ga dan door de deur rechts van deze Herb een kamer binnen. Pak achter in deze kamer een witte zak van de grond

genaamd Chemical. In de doos links van deze zak kan je items opslaan die je uit iedere andere doos in het spel weer kunt meenemen. Het is dus slim om alle overbodige items neer te leggen in de doos om meer ruimte te krijgen voor andere items. Leg alles in de kist behalve je Beretta en de Chemical. Bovendien kan je twee Clips uit de kist halen, die je met elkaar moet combineren zodat ze maar één vakje in beslag nemen. Je kunt eventueel je spel opslaan bij de typemachine in deze kamer, maar dan moet je wel een Ink Ribbon opofferen. Verlaat daarna de kamer.

Ontwijk de zombie en ga weer met de trap naar boven. Hier lopen nog steeds de twee zombies rond die je net met rust gelaten hebt, maar nu is het tijd om de rechter zombie overhoop te schieten. Als je de trap op bent gekomen moet je niet verder lopen, zodat de andere zombie gewoon blijft staan waar hij is. De zombie die je moet doden komt vanzelf op je af gelopen zodat je hem kunt uitschakelen. Ren meteen over hem heen als hij neer gaat, zodat hij je niet kan pakken als hij eventueel nog niet dood is. Je moet niet de deur meteen rechts naast het hek hebben, maar wel de deur die achter in het gangetje zit dat naar achteren loopt. Haal die deur van het slot en ga er doorheen. Je komt weer in de rode gang waar nog twee zombies lopen die je eerder hebt laten leven. Volg de gang naar boven en ontwijk beide zombies om naar het begin van de gang te gaan. Ga daar door de deur om terug te komen in de grote hal waar Burton al op je staat te wachten. Tijdens het gesprek krijg je wat Acid Rounds van hem. Vanaf de plek waar je staat ga je verder naar rechts, zodat je via een smal pad langs het hek uit komt bij een andere deur. Ga door deze deur, loop door het gangetje en dan door de deur aan het einde daarvan. Hier buiten hoor je al kraaien. Volg de route naar een lijk met een Bazooka er naast. Onderzoek het lijk niet, anders zullen de kraaien je aanvallen! Pak dus gewoon voorzichtig de Bazooka op en ren terug naar de deur. Volg het gangetje terug naar de grote hal van het huis.

Steek nu over naar de andere kant van deze verdieping, links van de trap dus, en ga daar door de enige deur. Je komt op de bovenste verdieping van de eetkamer. Je kunt hier voorbij komen zonder gebeten te worden, maar dan moet je wel snel zijn. Links in beeld zie je een zombie, rechts in beeld een standbeeld. Ren richting het standbeeld om er achter te komen dat daar nog een zombie loopt. Deze zombie moet je wel neerschieten, het liefst gewoon met de Beretta maar het kan ook met de Bazooka. Nu moet je het beeld verder naar achteren schuiven, dus van de deur af waardoor je binnen kwam. Verderop is namelijk het hek weg en daar moet je het standbeeld dan opzij en naar beneden duwen. Als je dit allemaal snel genoeg doet zal de andere zombie die je op het begin zag niet genoeg tijd hebben om bij je te komen. Als je naar het einde van deze ruimte loopt, bij het grote raam dus tegenover de deur waardoor je binnen kwam, dan zie je rechts in beeld nog een deur. Ga door deze deur de eetkamer uit. In de gang achter deze deur lopen meer zombies rond. Deze bijten niet maar spugen en zijn dus makkelijker te ontwijken. Zorg gewoon dat je niet recht voor ze staat en loop gewoon om ze heen. Volg de route langs het hek om aan de andere kant met de trap naar beneden te kunnen. Beneden aangekomen staan er weer een aantal zombies. Ze neerschieten is onbegonnen werk en bovendien kost het teveel kogels. In een kamer naast de trap vind je trouwens weer een kamer met een kist en een typemachine. Gebruik hier eventueel wat helende items of sla je game op als je wilt. Daarna verlaat je de kamer weer.

Volg nu de gang langs een aantal zombies die makkelijk te ontwijken zijn. Aan het einde van de gang tref je twee deuren aan. De rechter zit op slot, dus ga door de linker. Meteen achter de deur zal er een zombie op je af komen. Ren langs hem omlaag en volg de gang naar een deur. Als je door deze deur gaat hoor je al een motor irritante geluiden maken. Om de fontein heen liggen dikke planten die je weg zullen meppen als je in de buurt komt. Volgens mij doen ze gaan schade als ze je raken, het is alleen de bedoeling dat ze je weg houden. Naast de deur waardoor je binnen kwam zie je een oranje motor staan. Gebruik

hier de Chemical op de motor. Er komt nu een rood goedje uit de fontein waardoor de planten niets meer kunnen doen. Loop nu dus naar de andere kant van de fontein en pak daar de Mansion Key. Als je nog helende items nodig hebt dan staat er naast de fontein genoeg om mee te nemen. Je zou nu dan ook zoveel mogelijk mee moeten nemen om het verderop weer te dumpen in een kist. Verlaat dus deze kamer en ren terug door de gang. Ren de zombie voorbij en ga door de deur die je het eerst tegen komt. Ontwijk weer alle zombies in deze gang en ga de kamer in die onderaan naast de trap zit. Dump hier alle items die je voorlopig niet nodig hebt, waaronder wat helende items die je net hebt meegenomen, en zorg dat je de Mansion Key wel meeneemt! Verlaat daarna weer de kamer om met de trap omhoog te gaan.

Je moet naar rechts, dus loop om de trap heen en ontwijk de spugende zombies die je onderweg tegen komt. Aan het einde van de route ga je door de deur om terug te komen in de eetkamer. Loop naar de andere kant van deze verdieping (Via de linker kant, anders loop je een zombie tegen het lijf!) en ga door de deur terug de grote hal van het huis in. Steek over naar de rechter kant en ga daar door de deur die je naar de rood verlichte gang brengt. Hier lopen nog steeds twee zombies rond, maar die zal je deze keer niet echt tegen komen. Je moet namelijk de Mansion Key op de eerste deur gebruiken die je tegen komt. Duik dan snel de kamer er achter in voordat de eerste zombie bij je is. Op de hoek van deze kamer staan nog twee Green Herbs die je mee kunt nemen. Loop dan verder de hoek om zodat je bij Richard komt. Je wordt daarna meteen buiten de kamer neer gezet en er gaat een locatie knippen op je kaart. Wat toevallig, dat is de kamer met de kist waar we net vandaan komen! Voordat we terug gaan moeten we eerst nog even wat anders regelen. Volg de gang dus in de richting van de zombie en ontwijk hem. Bij de volgende deur die je tegen komt gebruik je weer de Mansion Key. In de kamer er achter tref je onder andere wat harnessen aan. Er staan ook twee standbeelden, twee roosters in de grond en een rode knop ook op de grond. Schuif de standbeelden zodat ze op de roosters staan en druk dan op de rode knop. Achter in de kamer gaat een soort kastje open en daar raap je de Sun Crest op. Verlaat de kamer en volg de gang naar boven. De zombie heeft het weer op je gemunt, dus loop hem voorbij en ga terug naar de grote hal. Steek over naar de linker kant van deze verdieping, ga daar door de deur naar de eetkamer en loop via de linker kant om naar de deur aan de andere kant van deze verdieping.

Aan de andere kant van deze deur ontwijk je weer de spugende zombies en ga je met de trap naar beneden. Ga meteen de kamer naast de trap in, want daar moet je zijn. Dump eventueel wat spullen in de kist of haal er wat uit als je dat nodig hebt. Leg in ieder geval geen belangrijke items weg, zoals bijvoorbeeld de Mansion Key! Je moet ook in ieder geval het Emblem bij je hebben, dit heb je straks nodig! Pak daarna een potje Serum van de plank en verlaat de kamer. Ga niet terug de trap op maar volg in plaats daarvan de gang naar het einde. Open weer de linker deur en pas op voor de zombie er achter. Dit keer loop je niet omlaag voorbij de zombie, maar in plaats daarvan ga je naar links het beeld uit. Je ziet meteen nog een zombie staan. Deze moet je echt snel voorbij rennen anders zal hij je kunnen pakken. Ren naar de deur aan het einde van de gang, haal deze van het slot en ga er doorheen. Loop dan omhoog naar het einde van de gang. Hier zitten twee deuren, een houten recht voor je en een rode links in de muur. Ga door de linker rode deur. Loop met de klok mee om de piano heen, je komt uit bij twee boekenkasten. Schuif de kleine kast naar rechts zodat je uit de kast er achter de Music Notes kunt pakken. Loop naar de piano en gebruik daar de Music Notes. Nadat Jill klaar is met spelen gaat er een geheime deur open. Ga hier naar binnen en pak het Gold Emblem op. De deur zal sluiten, maar door het gewone Emblem terug te plaatsen gaat de deur weer open.

Ga naar buiten en verlaat ook de ruimte met de piano. Loop omlaag, sla de eerste deur in de muur links over en ga door de eerste deur rechts, een stukje

verderop. Je komt weer terug in de eetkamer. Links van de deur waar je uit komt is de plek waar Burton het bloed aantroef, naast de openhaard. Hier had je ook het Emblem vandaan, maar nu moet je er het Gold Emblem plaatsen. De grote klok schuift opzij, dus ren er naar toe en pak de bronzen Mansion Key uit het vakje dat eerst verstopt zat achter de klok. Precies tegenover de klok aan de andere kant van de tafel is de plek waar je het standbeeld hebt laten vallen. Loop daar naar toe en raap het blauwe glimmende ding op, een Blue Jewel. Verlaat deze kamer door de dubbele deuren terug naar de grote hal van het huis. Ga met de trap naar boven en dan naar rechts, door de deur die daar is terug de rode gang in. Open de eerste deur die je tegen komt en loop de hoek om, als je snel genoeg was is Richard nog levend en kan je hem het Serum geven. In mijn geval was Richard al dood, dus helaas kreeg ik niks van hem en had ik het gevoel dit allemaal voor niks gedaan te hebben. Open de deur achter Richard en stap meteen de trap op om niet gepakt te worden door de zombie in de zijgang. Open de deur met je nieuwe Mansion Key. Er zal verteld worden dat die sleutel nu nutteloos is, dus je kunt er voor kiezen hem weg te gooien. Ga daarna door de deur die je net open hebt gemaakt, je komt op een zolder uit.

Als je verder door de zolder loopt zal de slang tevoorschijn komen die ook Richard te pakken had. Natuurlijk ga je geen waardevolle kogels aan dit beest verspillen, dus moet je tactisch te werk gaan en zorgen dat hij je niet te pakken krijgt. Dit doe je door de slang steeds aan de andere kant van één van de pilaren te houden. Er is één pilaar met een krat er naast, maar ook een pilaar waar niets tegen aan staat. Je moet proberen te zorgen dat de slang zich een beetje oprolt tussen de pilaren. Als je dat hebt gedaan moet je naar de andere kant van de zolder rennen en van de plek waar de slang verscheen de Moon Crest pakken. Daarna probeer je weer terug te gaan naar de deur van de zolder terwijl je de slang weer ontwijkt. Als je dit goed gedaan hebt zal de slang je niet één keer gebeten hebben. Maar het leuke is dat je wel gebeten moet worden, dus als dat nog niet gebeurd is dan moet je de slang je laten bijten. Je moet dus de Poison status krijgen. Verlaat daarna de zolder via de houten deur. Als je het trappetje af loopt zal Jill in elkaar zakken en door iemand gered worden. Je wordt wakker in de kamer waar je het Serum voor Richard gevonden hebt. Het mooie is dat je nu weer helemaal fit bent. Open de kist met spullen in deze kamer en leg de zilveren Mansion Key er in, deze heb je even niet nodig. Je moet wel het Blue Jewel bij je komen en de Bazooka kan ook handig zijn. Als je hier klaar bent verlaat je de kamer.

Ga niet de trap op maar ga de gang in, neem aan het einde de linker deur. Loop niet omhoog maar naar links, waar een zombie een kleine gang staat te bewaken. Deze zombie moet je wel even uitschakelen, want je moet in dat gangetje zijn en dan met name in de kamer er achter. Als de zombie dood is, wat je het beste met de Bazooka kan doen om het snel te doen, ga je de kleine gang in en door de deur. Plaats het Blue Jewel in het oog van de tijger. Het beeld zal draaien zodat jij de Wind Crest kunt pakken. Als je deze hebt verlaat je het kamertje weer. Loop naar de rechter kant van het beeld door de gang en ga door de zwarte deur aan het einde. Loop nu omlaag en ga meteen door de deur die je daar rechts ziet. Je komt terug in de eetkamer, waarin je naar de andere kant rent en door de dubbele deuren gaat om terug te komen in de grote hal van het huis. Tijd om beneden het rechter gedeelte van het huis te gaan onderzoeken. Ren dus naar de rechter kant van de trap en ga verderop door de dubbele blauwe deuren. Je komt in een kamer met een beeld en wat schilderijen. Als je Ink Ribbons wilt hebben moet je het kastje wegschuiven van de opening en in de gang er achter aan het einde Ink Ribbons vinden. Pas wel op voor de zombie, hij is niet dood! Ga terug naar het beeld en door de deur rechts. In de gang die er achter zit ren je voor je leven naar de andere kant van de gang, want onderweg word je besprongen door een stel honden. En daar wil je niet door gepakt worden, ze rukken je zo aan stukken! Ga dus zo snel mogelijk door de deur aan het einde van de gang. Rechts van de deur waar je naast staat is een Green Herb te vinden, altijd handig om mee te nemen. De gang waar je nu bent

kronkelt alle kanten op, je moet helemaal naar het einde ervan. Je hoeft nergens bang voor te zijn, want in deze gang lopen geen vijanden.

Achter de deur die je aan het einde van de gang aan treft zit echter wel een vijand, gewoon een zombie. Hier moet je langs rennen, dus niet door de grijze deur die je ziet. Als het beeld verandert zit er links achterin een deur, rechts daarvan staat een zombie. Beide zombies in deze ruimte kan je laten leven, ga gewoon meteen door de genoemde deur. Je komt in een kunstgalerie waar een hoop schilderijen hangen. Je hoort de kraaien alweer en je ziet ze ook gewoon zitten. Je kunt voorkomen dat ze je aanvallen door in de goede volgorde op de knoppen onder de schilderijen te drukken. Eerst moet je het schilderij vinden waar een pas geboren kindje op staat (Jill noemt Newborn in de beschrijving die ze geeft!) en daar op het knopje drukken. Daarna zoek je de afbeelding van een peuter (Sleutelwoord Infant!) en druk je daar op het knopje. Ga verder met het schilderij van een kleine jongen (Jill zegt iets met Boy!) om daar op het knopje te drukken. Meteen er naast hangt het schilderij dat je nu moet hebben, dat van een jonge man (Woordje Young!). Helemaal aan het begin van de gang hangt een schilderij scheef waar een man van middelbare leeftijd op staat, dat is de volgende die je moet hebben (Jill noemt Tired!). Nog één te gaan, die van een kalende man (Sleutelwoord Old!). Helemaal aan het einde van de gang hangt een schilderij met een boodschap. Druk op het knopje en het schilderij zal vallen zodat jij de Star Crest kunt pakken.

Ga terug door de deur aan het begin van de gang en schiet de zombie overhoop die van rechts op je af komt lopen. Je moet namelijk door de metalen deur achter hem. Volg de gang naar het einde, waar je ook een hand tegen komt. Als je snel de hond voorbij rent en naar het einde rent en meteen aan het werk gaat met de Crests dan kan je ze plaatsen zonder dat de hond bij je komt. Ga dan ook zo snel mogelijk door de deur rechts van de Crests als je ze allemaal geplaatst hebt. In deze kamer staat een metalen trap en er hangt aan de muur een hoge plank. Je snapt het al, je moet de trap tegen de muur onder de plank aan schuiven om de Crank van de plank af te kunnen pakken. Als je die hebt ga je door de dubbele deuren aan de andere kant van deze kamer. Meteen sta je naast een heleboel Herbs, rode en groene. Mijn voorraad was al aardig op, dus ik heb er gewoon zoveel mogelijk meegenomen. Pas wel op tijdens het pakken van de Herbs, want er lopen hier buiten twee honden rond. Op het pleintje tref je trouwens ook Blue Herbs aan. Je kunt vanaf die Blue Herbs naar rechts gaan en aan het einde van het pad een kaart van de tuinen van de muur halen. Daarna moet je in ieder geval de andere kant op en door de ijzeren poort gaan, hopelijk allemaal zonder dat de honden je hebben kunnen pakken. Je komt bij een grote gevulde bak met water. Volg het pad naar een paal waar je de Crank kan gebruiken. Binnen korte tijd is het water helemaal gezakt zodat jij nu kunt oversteken. Spring dus van de éne ladder en klim via de andere weer naar boven. Aan deze kant moet je flink rennen, want onderweg vallen er giftige kleine slangen uit de bomen. Je komt bij een liftje, ga daar mee naar beneden en ren gewoon naar de overkant om daar weer door een ijzeren poort te gaan. Pak Herbs hier als je ze nodig hebt en ren dan langs het pad naar de deur aan het einde terwijl je de honden negeert.

/ 3 \
 \ B / THE GUARDHOUSE /

Laat het kleine beeldje met rust en ga links het beeld uit. In de gang waar je komt zit links een deur met een bordje er boven, 001 staat daar op. Ga door de deur onder dit bordje en loop een stukje vooruit. Schakel de twee zombies in deze kamer uit en pak het Red Book van het bed. Naast de deur waardoor je binnen kwam zit een wat kleinere deur, daar achter is de badkamer. Haal de stop uit het bad om de kuip leeg te laten lopen, daarna pak je de C. Room Key uit het bad. Verlaat de badkamer en ook de slaapkamer om terug te komen in de gang. Recht tegenover de deur waar je uit komt zit een andere deur, met daar

achter een veilige kamer met typemachine en kist. Boven op de kast staat een helend item, onder in de kast ligt zware munitie voor je Bazooka. Drop de Crank en het helende item van net in de kist, neem de zware munitie wel mee! Verlaat de kamer en loop een stukje omhoog. Je kunt nu naar rechts, waar je een gat in de vloer ziet zitten. Loop er zo snel mogelijk voorbij, maar je wordt sowieso één keer aangevallen door een plant. Ga daarna door de deur achter het gat in de grond. Je komt weer in een andere gang die je moet volgen naar de eerste deur die je tegen komt. In deze grote ruimte zijn wat andere deuren, maar die moet je allemaal niet hebben. In een donker hoekje staat een tafel met daarop de Dormitory Key. Pak deze op en ren dan zo snel mogelijk terug naar de deur waardoor je binnen kwam, want ondertussen zullen er grote wespen verschijnen die je willen steken. Als je terug bent in de gang volg je deze verder naar een deur waar het bordje 002 boven hangt. Gebruik de Dormitory Key op deze deur en gooi die sleutel daarna weg.

Op het bed kan je een verslag vinden over een grote plant. Aan de muur hangt een kaart van het gebied waar je nu bent. De boekenkasten die hier staan verbergen een ladder naar beneden. Schuif ze dus opzij en ga met de ladder naar beneden. In de gang waar je uit komt staan drie kisten. Een stukje verderop moet je ze in het water gooien. De twee kisten die het dichtst bij het water staan kan je er zo in gooien. Ga er gewoon tussen in staan en schuif de eerste kist het water in. Daarna doe je hetzelfde met de andere. Dan heb je nog de kist die aan het begin van de gang staat. Je moet deze kist eerst wat naar boven schuiven, zodat hij op de hoek komt van de gang. Nu kan je hem tegen de muur links aan schuiven en hem daarna helemaal in de richting van het water duwen. Als hij daar tegen de muur staat hoeft je hem alleen nog maar het water in te gooien. Nu de drie kisten in het water liggen kan je oversteken. Aan de andere kant tref je op de hoek wat Herbs aan. Loop daarna de helling af die half onder water staat en ga door de deur de kelder in. Je moet nu om het blok in het midden heen lopen, onderlangs of bovenlangs maakt niet uit. Je komt in ieder geval bij twee deuren waarvan je de linker moet openen met de C. Room Key voordat de haaien je wat kunnen doen. Je kunt de sleutel overigens weg gooien nadat je de deur hebt geopend.

Naast de rode knipperende lamp zit een hendel die je moet overhalen om het water weg te laten lopen. Links van de deur waardoor je binnen kwam zit een heel klein knipperend knopje. Verlaat nu deze kamer en ga door de deur rechts er van. Op de plank ligt een flikkerend item, een nieuwe Dormitory Key. Raap deze op en neem de Shells en Clips mee als je wilt. Verlaat de kamer om weer in de grote ruimte uit te komen. Ga terug naar de deur waardoor je deze kelder ook binnen kwam, aan de andere kant van de ruimte. Volg de gang weer, over het water heen, en beklim de ladder om weer omhoog te gaan. Verlaat de kamer door de grote deur en volg de gang terug naar de vorige deur. Ga door deze deur om in de kamer te komen waar je de eerste Dormitory Key vond en de wespen je aanvielen. Aan de andere kant van deze ruimte zit namelijk een deur met het bordje 003 er boven en door die deur moet je gaan. Gebruik de Dormitory Key en gooi hem daarna weg. Als je in de kamer achter deze deur bent moet je nu eerst door het kleine deurtje van de badkamer. Maar pak voordat je dat doet eerst je Bazooka. Als je binnen bent schiet je meteen de zombie overhoop zodat je de Flame Rounds op kunt pakken. Verlaat de badkamer en loop de slaapkamer in. Achter in de slaapkamer staat een boekenkast, waar je het witte boek tussen al de rode boeken uit haalt. Je krijgt weer een verslag te lezen. Heel toevallig is er nu een plek vrij in de boekenkast en nog toevalliger heb jij een rood boek bij je! Plaats dus het rode boek tussen de andere boeken en een andere boekenkast schuift opzij. Ga door de deur die achter deze kast verscholen was, maar zorg wel dat je de Explosive Rounds in je Bazooka hebt geladen voordat je naar binnen gaat! In deze ruimte kom je de genoemde Plant 42 tegen. Los zo snel mogelijk een paar schoten met de Bazooka op Plant 42, maar je moet wel goed mikken om hem te kunnen raken. Als je door je munitie heen bent kan je ook nog de Flame Rounds gebruiken.

Na een tijdje krimpt de plant in elkaar en Jill gaat een kijkje nemen. Slechte actie, want de plant grijpt haar. Gelukkig komt meneer Burton even helpen met zijn vlammenwerper. Na het gesprekje pak je uit de openhaard een nieuwe Mansion Key. Verlaat daarna deze ruimte via de dubbele deuren en ren naar de overkant om daar door de deur te gaan en terug te komen in de gang. Wesker duikt eindelijk weer eens op en gaat een gesprek aan met Jill, ze spreken af dat Jill terug gaat naar het eerste huis en daar de boel verder inspecteert. Als Wesker weg is loop jij omlaag, ontwijk de dingen die op de grond liggen. Ga door de deur, loop langs het gat in de grond en loop terug naar het standbeeldje. Ga via de deur er naast weer naar buiten. Volg de gang, waar nu ineens geen honden meer zijn, naar het einde en ga daar door de ijzeren poort. Hier lopen wel honden rond dus steek snel over naar de andere kant om daar omhoog te gaan met het liftje. Volg het pad naar de korte ladder terwijl je de vallende slangen bij je uit de buurt houdt. Spring van de korte ladder af en klim aan de andere kant weer omhoog. Ga door de ijzeren poort verderop en op het pleintje er achter ren je naar de overkant om daar zo snel mogelijk de ruimte binnen te gaan. Ga aan de andere kant weer naar buiten en volg de gang naar de deur aan het einde. Hier ga je het huis weer binnen. Je krijgt een filmpje te zien waarin een beest op je af komt.

/ 3 \
 \ C / RETURN TO THE MANSION /

Dat beest komt dan ook het huis binnen en jij moet hem verslaan. Pak je Bazooka er dus bij en schiet op het beest, waarbij de Acid Rounds het beste werken. Je kunt ook vluchten door één van de deuren hier, je moet de bruine deur hebben waarvoor je de Mansion Key moet gebruiken om deze te openen. Het is een nogal donkere studeerkamer waar je in uit komt, dus gebruik het lampje op het bureau om wat licht te krijgen. Op de plank voor de boekenkast ligt het Doom Book 1, die je natuurlijk meeneemt. Verlaat het kamertje en ga door de deur rechts er naast, een grijsachtige deur. Aan de andere kant is weer zo'n groen beest, dit is wel bekend gebied. Loop dus de gang door en probeer door het beest te ontwijken de deur in te gaan naast de trap. De veilige kamer waar je al eerder bent geweest, maar waar je nu ineens Acid Rounds en een spray kunt pakken. Sla je spel op als je wilt en zorg dat je een paar vrije vakjes hebt voor items door spullen in de doos te stoppen. Verlaat de kamer weer en ga met de trap links van je omhoog. Als je boven komt zie je in de gang een beest staan. Hij heeft je nog niet gezien, dus dit is je kans om hem neer te schieten. Je moet wel iets dichterbij gaan staan, anders raak je hem niet. Schiet twee Acid Rounds op hem af en hij zal neer gaan. Ren nu de gang door, over het neergeschoten beest heen, naar het einde van de gang. Ga daar door de deur om in een andere kamer te komen. Daar zie je links in beeld een rode deur, daar moet je doorheen. Maar pak eerst de Green Herb uit de hoek van deze kamer, die kan goed van pas komen. Ga daarna door de rode deur. Jill zal de Mansion Key gebruiken, waarna je er doorheen kunt.

Je komt in een vrij grote ruimte met wat schilderijen, een openhaard en weer een piano. Benader de piano en probeer er op te spelen. Die irritante slang komt weer terug, en deze keer moet je hem wel verslaan. Schiet dus een lading Acid Rounds op hem af en zorg dat je niet omringd wordt door zijn lichaam, dan kan je namelijk niet meer weg. Je kunt hem een paar keer achter elkaar raken door gewoon te blijven staan terwijl hij op je af komt. Als je hem verslagen hebt, na zo'n zes Acid Rounds, valt hij op de grond en verdampst. Voordat het gevecht begon maakte de slang een gat in de grond naast de piano. Ga daar dus naar toe en onderzoek het gat. Meneer Burton komt binnen en begint een gesprekje. Als je Richard eerder in het spel geholpen hebt, dan heb je al de radio. Zo niet, dan krijg je deze nu van Burton. Hij helpt je naar beneden maar is zo klunzig om het touw ook naar beneden te laten vallen. Terwijl hij een ander touw gaat zoeken loop jij naar de grafsteen die hier beneden is.

Onderzoek de steen en druk op de knop om het te verplaatsen en een trap te onthullen. Blijf even stil staan terwijl je wacht. Daarna is Burton terug met een nieuw touw en hij helpt je weer omhoog. Hij geeft je een papiertje met een code er op. Als Burton weg is klim je weer via het touw omlaag naar het graf, waar je natuurlijk de ladder naar beneden neemt. Ren recht vooruit en ontwijk de zombie die op je af komt lopen. Ren naar de deur aan het einde van de gang en ga er doorheen.

Je hoort al een onsmakelijk geluid, dat komt van twee zombies die verderop van een lijk aan het eten zijn. Volg dus gewoon de gang en loop ze voorbij (Als je ze allemaal afmaakt krijg je twee Green Herbs!) naar een andere deur. Ga door deze deur de keuken binnen. Ren langs de muur naar de andere kant van de keuken, waar je een zombie op de vloer ziet liggen. Ren over hem heen, hij zal je bijten maar jij schopt z'n hoofd er af. Je kunt ook een hoop kogels aan hem verspillen door naast hem te gaan staan en met je Beretta op hem te schieten. Achter hem is een lift waar je in moet. De lift brengt je naar een andere verdieping, waar meteen een zombie op je af komt lopen. Je moet in de gang achter hem zijn, maar loop eerst van hem af om in een nis een Green Herb te vinden. Loop nog een stukje verder, richting de tweede zombie. Als de eerste zombie nu naast de nis loopt kan je via die nis om hem heen en de gang in die hij eerst afschermdde. Ga meteen door de eerste deur die je ziet om in een opslag ruimte te komen. Hier kan je een hoop munitie voor je Bazooka vinden en ook een Battery. Verlaat daarna het kamertje en ga met de lift terug naar beneden. Schakel de zombie uit met je Bazooka om de weg naar de lift vrij te maken. Als je beneden bent loop je naar de andere kant van de keuken om daar door de deur te gaan. Volg de gang er achter naar de volgende deur en ren dan recht vooruit om aan de andere kant met de ladder omhoog te gaan. Pas onderweg wel op voor zombies als je die niet eerder hebt neer geschoten! Als je bovenaan de ladder bent klim je nog verder omhoog met het touw.

Ren naar de andere kant van de kamer en ga door de deur. Rechts van je is een groene deur, daar moet je doorheen. Volg de gang terug naar de trap en ga daarmee naar beneden, waar je het kleine kamertje met de kist in moet. Open de kist en haal de Crank er uit. Verlaat dan weer het kamertje, maar ga niet terug de trap op! Je moet nu door het gangetje onder de kamer en aan het einde door de deur. Loop dan onder het beeld uit, waarna in het nieuwe beeld rechts een smalle gang te vinden is, je bent er al eerder geweest. Duik dit smalle gangetje in en open de deur om naar buiten te gaan. Loop via de gang naar de andere kant en open de deur om in het tuinhuisje te komen. Ga aan de andere kant weer naar buiten en steek het pleintje over om aan de andere kant door het ijzeren hek te gaan. Spring daarna van de ladder af, steek over en klim aan de andere kant weer omhoog. Volg het pad terwijl je de giftige vallende slangen op afstand houdt en ga met het liftje aan het eind naar beneden. Dit is het gebied waar je moet zijn, pas op voor de honden! Ren in een rechte lijn naar rechts, zodat je bij een muur uit komt met een opening er in, vlak naast een ander liftje. In die opening plaats je de Battery, daarna kan je met de lift links van je omhoog om weer terug te komen op het pleintje. Ga nogmaals door de ijzeren poort en ga dan niet de trap af maar volg het pad om bij een paal aan te komen waar je de Crank weer moet gebruiken om het water weer te laten stijgen. Ga terug door de ijzeren poort en ren terug naar de lift die je net geactiveerd hebt om daarmee terug naar beneden te gaan. Loop nu naar links en ga via een smal pad tussen beide bakken die eerst gevuld waren met water naar de trap aan het einde. Met deze trap ga je naar beneden en een heel nieuw gebied in.

/ 3 \ _____
\ D / THE CAVES /

Als je beneden bent aan gekomen ga je door de deur die je links in beeld ziet. Hoe Barry hier gekomen is blijft een raadsel, maar hij vraagt je samen met hem

verder te gaan. Zeg dus ja op die vraag, daarna zal hij vragen of hij eerst moet gaan. Kies daar voor nee, want jij moet voorop lopen. Loop een stukje verder de gang in naar de splitsing en loop dan van het scherm af naar achteren om daar door de deur te gaan die je daar ziet. Loop verder de gang in en een groen beest zal naar beneden vallen, Burton rekent er mee af. Ga dan verder door de deur aan het einde van de gang. Volg de gang waar je uit komt totdat er een gesprek begint met de gewonde Enrico. Helaas wordt het gesprek voortijdig afgebroken door een kogel in Enrico's hoofd. Terwijl Burton het lichaam onderzoekt loop jij terug de gang in. Onderweg zie je ineens iets liggen glimmen op de grond. Pak deze nieuwe Crank op. Je zal zien dat deze Crank meer zijdes heeft dan de Crank die je al had. Laat Burton maar zitten waar hij zit en ga door de deur terug. Hier zit weer zo'n groen beest, maar je kunt hem ontwijken en zo snel mogelijk door de deur aan de andere kant gaan. Vanuit de zijgang rechts komt weer een beest op je af, maar deze is moeilijker te ontwijken. Je moet in ieder geval door de deur die hij verspert. Je komt dan terug bij de ladder waarmee je hier naar beneden kwam. Volg vanaf daar de gang verder een aantal hoeken om. Onderweg kan je het spel opslaan bij de typemachine als je Ink Ribbons hebt. Ga in ieder geval de hoek om voorbij de typemachine. Links in beeld zie je meteen een rood gat in de muur, hier moet je de nieuwe (Acht hoeken!) Crank op gebruiken. Nu de grond gedraaid is kan je door de deur die je verderop ziet.

Aan de andere kant van deze deur tref je een groot rond rotsblok aan. Het lijkt er op alsof je er niets mee kunt, maar als je er geweest bent en weer terug gaat lopen dan begint de rots te rollen. Ren dus snel terug naar de nis bij de deur waardoor je binnen kwam. Ga daarna terug naar de plek waar de rots vandaan kwam rollen. Onderweg zal er weer zo'n irriterend beest de gang in komen en het zou handig zijn als je deze zou uitschakelen. In een nisje op de plek waar eerst het rotsblok lag tref je wat Flame Rounds aan, die je natuurlijk meeneemt. Neem nu een kijkje bij de muur waar het rotsblok doorheen is gerold. Daar tref je namelijk een dubbele deur aan waar je doorheen moet. Aan de andere kant van de deur tref je een nogal grote spin aan die je met je Bazooka moet verslaan. Als je de spin verslagen hebt dan heb je kans dat er een hoop kleine spinnen achter je aan komen. Rechts achter in de hoek zie je iets glimmen, raap daar dan ook een Combat Knife op. Ren dan naar de andere kant van de kamer, waar de spinnenwebben voor de deur zitten. Hak door de webben met je nieuwe Combat Knife en ga dan door de deuren er achter. In de nieuwe gang draai je Jill naar links, zodat ze op het scherm op komt lopen. Volg in die richting de gang en ga door de deur aan het einde. In deze kamer kan je even wat spullen weg doen in de kist en ook je spel opslaan als je wilt. Op tafel liggen de benodigde Ink Ribbons en er staat ook een spray. Je kunt in ieder geval de oude Crank (Die met vier hoeken!) in de kist leggen, net als het Combat Knife dat je net hebt gevonden. Verlaat de kamer en ren helemaal naar de andere kant van de gang, sla de dubbele deur dus over en ga door de deur aan het einde.

Loop omhoog in het volgende scherm en ga de hoek om zodat je weer een groot rotsblok in beeld krijgt. Loop in de richting van het blok, onderweg zie je links weer zo'n gat zitten voor je Crank. Gebruik dus de Crank op het gat, drie keer achter elkaar. Dan zit de opening van het draaiende gedeelte namelijk ook links in de muur. Als dat gelukt is ga je door deze opening en door de deur die je daar aantreft. In de kamer waar je uit komt zie je in de hoek een standbeeld en op de grond een lichte tegel. Het is de bedoeling dat het standbeeld op die lichte tegel terecht komt, maar dat is niet zomaar even een kwestie van schuiven. Je ziet rechts naast het beeld een ander gat voor je Crank. Als je die hier gebruikt schuift er een stuk uit de muur. Schuif het daarna weer in de muur en verplaats het beeldje voor dat uitschuifbare stuk. Als je nu weer de Crank op het gat gebruikt zal het uitschuifbare stuk het standbeeld naar voren verplaatsen. Nu het niet meer tegen de muur aan staat kan je het gewoon boven op de lichte tegel zetten. Als het beeld goed staat

gaat er een luikje open rechts van de deur. Haal het Doom Book 2 uit dit kastje om het mee te kunnen nemen. Verlaat de kamer en loop van het rotsblok af terug naar de deur waardoor je binnen kwam. Als je dan nog iets verder voorbij deze deur loopt kom je uit bij een liftje waarmee je omhoog kan en moet. Boven aan gekomen kan je wat Herbs meenemen als je wilt, maar je moet bij de grote bak met water zijn. Gebruik hier de Check optie in het menu om beide Doom Books te draaien. Je moet zeg maar tegen de kant van de bladzijdes kijken en dan op kruisje drukken om een Eagle Medal en een Wolf Medal uit de boeken te halen. Bij de grote waterbak zitten drie blokken. Één met een teken van een wolf (Dat is wat Jill zegt als je het blok bekijkt!), waar je de Wolf Medal plaatst. Plaats dan de Eagle Medal bij het teken van de adelaar. Loop het trapje af dat net tevoorschijn is gekomen en stap op de lift om naar beneden te gaan.

/ 3 \

\ E / THE UNDERGROUND LAB /

Loop de kamer verder in zodat je links een trap in beeld ziet. Ga daarmee naar beneden. Je komt hier in een kamer met een kist waar je weer spullen in kunt stoppen en uit kunt halen. Je hebt de Cranks nu niet nodig, dus neem deze ook niet meer mee. Ga dan door de deur met het rode licht er boven. Er zullen meteen twee zombies op je af komen, dus schiet deze snel overhoop. Naast de trap staan ook meteen wat Herbs die je mee kan nemen als je wilt en ruimte hebt. Daal dan af via de trap, waar je meteen een zombie in beeld ziet staan. Links zit een deur, maar rechts is een gang die je niet kunt zien maar waar je wel heen moet. Loop door deze gang naar de eerste deur die je tegen komt en ga daar doorheen. Links in beeld zie je een computer staan die je moet activeren. Typ JOHN als er om een Login wordt gevraagd, typ daarna ADA in als Password. Kies dan verdieping B2, waarna de toegang wordt geweigerd. Voer MOLE in als nieuw Password. Nadat de B2 verdieping ontgrendeld is sluit je de computer af en verlaat je het kamertje. Loop terug naar links om bij de trap uit te komen waarmee je weer omhoog moet. Als je boven bent loop je links de smalle gang in om daar door de deuren te gaan. Aan de andere kant van de kamer zit een paneel aan de muur. Je moet het paneel openen en dan op de knop drukken die tevoorschijn komt. Er schuift een pilaar opzij, dus loop daar naar toe en pak de Lab Key uit de verborgen ruimte die er achter zat. Verlaat de kamer en ga terug naar rechts om met de trap naar beneden te gaan. Beneden aan gekomen ga je weer naar rechts de gang in die je niet kunt zien. Je moet nu de eerste deuren die je tegenkomt negeren en verder door de gang gaan, maar deze zal geblokkeerd worden door een zombie. Als je daar voorbij bent moet je door de deur met het rode teken er voor op de grond. Na gebruik van de Lab Key kan je deze weg doen.

Negeer de zombie die aan de andere kant staat en loop in de richting waar hij niet staat, links het beeld uit dus. Er staat Power House op de grond in de richting waar je naar toe moet. Open de deuren aan het eind. In deze energie ruimte zitten nare beesten op het plafond en op de grond, dus loop snel van het scherm af naar achteren en ga dan naar links een smal pad in. Aan het einde van dat smalle pad tref je een computer aan. Gebruik deze om een gedeelte van dit ondergrondse gebouw weer van stroom te voorzien. Ga terug naar de deur waardoor je binnen kwam en loop dan naar het scherm toe en in die richting verder om bij een andere deur te komen. Open deze deur om in een ander gedeelte van het de energie ruimte te komen. Duik snel links in beeld het gangetje in en volg het pad naar een dubbele deur aan het eind. Open deze deuren om bij het hoofdcentrum van de energieopwekking te komen. Draai naar links en loop in die richting om aan een zijkant van de installatie in het midden van de kamer een computer aan te treffen. Gebruik deze computer om de stroom weer op de lift te zetten. Ga terug naar de dubbele deuren waardoor je binnen kwam en volg het pad er achter naar de deur aan de andere kant van de kamer. In deze kamer ga je ook terug naar de deur waarmee je dit gedeelte

binnen kwam, zodat je weer in de gang komt met Power House op de grond. Voordat je verder gaat moet je eerst even door de deur rechts gaan als je wilt saven of dingen in de kist wilt stoppen of er uit wilt halen. Hier liggen ook Ink Ribbons in de kast, naast de Flame Rounds die je natuurlijk ook mee neemt. Naast het bed staan ook nog Herbs.

Als je klaar bent in deze kamer ga je terug door de deur. Loop van het scherm af naar achteren en ga de hoek om. Je komt bij een lift, maar deze moet je eerst activeren door op het knipperende knopje te drukken rechts van de lift. Nu krijg je de onthulling van het verhaal voorgeschoteld, waarbij je ook Wesker weer tegen komt. Na het boeiende gesprek met Wesker en het vinden van Tyrant mag je weer verder, je begint meteen in het een gevecht tegen deze monsterlijke creatie. Je wilt dit natuurlijk niet verliezen, anders moet je dat hele gedoe nog een keer bekijken! Tyrant is niet echt snel, dus je kunt gewoon in rondjes rennen om afstand te creëren. Je moet echter niet te snel gaan lopen, anders kom je hem tegen nadat hij omgekeerd is. Je kunt hem dus vrij makkelijk raken met je Bazooka door afstand te maken en één schot te lossen en daarna weer verder te rennen. Herhaal dit een paar keer totdat Tyrant tijdelijk uitgeschakeld is en tegen de grond gaat. Ren zo snel mogelijk naar Burton toe en onderzoek hem om hem weer bij kennis te krijgen. Zodra je weer controle hebt ren je naar de deur van deze kamer om hier weg te gaan. Wesker is weg en het zelfvernietigingsysteem is ingeschakeld. Met z'n tweeën gaan jullie weer naar boven met de lift. Het zou slim zijn eerst weer de hoek om te gaan en door de deur rechts in beeld te gaan om je spel op te slaan. Daarna kan je Burton achterna, ga daarvoor door de deur tegenover de deur van deze ruimte.

Ren zo snel mogelijk via één van de twee richtingen terug naar de trap die naar boven gaat. Boven aan gekomen schiet je de drie zombies neer die op je af komen waggelen naast de trap en verderop. Loop langs de trap verder naar de deur verderop, je komt in de kamer met een item kist en de ladder die omhoog gaat. Gooi alles wat je aan wapens hebt in de kist en neem alle helende items die je eventueel nog hebt mee, maar zorg dat ten minste één vakje vrij blijft. Sluit daarna de kist en ga met de ladder omhoog. Boven zegt Burton dat je op moet schieten, dus ga door de deur rechts naast de ladder waar hij naast staat. Aan de andere kant ren je gewoon door de gang totdat je een bericht krijgt van Brad, de helikopter piloot. Als het bericht is afgelopen volg je de gang verder naar een groen met witte Battery die op de grond ligt. Loop als je deze hebt opgepakt naar de opening in muur, waar je de Battery weer in moet plaatsen. Er begint een timer te lopen en Jill stapt in de lift. Als je boven komt raap je meteen de Flare op die links van de lift in een kistje ligt. Open je menu en gebruik de Flare meteen om Brad te seinen. Als je dacht dat je zo makkelijk van Tyrant af was dan ben je gek, want hij verschijnt natuurlijk weer voor een tweede confrontatie. Aangezien je geen wapens hebt lijkt het gevecht erg lastig. De wapens die je had helpen toch niet tegen hem, dus vandaar dat je ze weg hebt moeten leggen. De tactiek is dan ook om Tyrant bezig te houden totdat Brad een leuk wapen uit de helikopter laat vallen. Dat bezighouden doe je door steeds buiten de landingscirkel van de helikopter rondjes te rennen en zijn aanvallen te ontwijken. Als Brad het pakketje uit de helikopter laat vallen ren je er meteen naar toe om het op te rapen. Rust de Rocket Launcher uit, mik op Tyrant en haal de trekker over.

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

 4
\ A / SLOTWOORD /

Ik had deel drie als eerste gespeeld en die game beviel me eigenlijk best

goed. Bovendien is Resident Evil eigenlijk al uitgegroeid tot een begrip, dus kon ik het niet laten beide voorgaande titels ook aan te schaffen. Geen slechte keus, want ook de eerste Resident Evil game is nog steeds de moeite waard.

/ 4 \
\ B / CREDITS /

[CAPCOM]

Het blijkt maar weer dat Capcom ook in het begin al een ontwikkelaar van formaat was.

[GAMEFAQS]

Voor het plaatsen van dit document.

[NEOSEEKER]

Voor het plaatsen van dit document.

[SUPERCHEATS]

Voor het plaatsen van dit document.

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