

## **Resident Evil Director's Cut**

**Ich habe die Lösung aus der Sicht des Spieler mit handelnder Spielfigur Jill geschrieben. Auch wo sich die Lösungswege verzweigen. Mit Chris bleiben die Rätsel und Monster gleich. Siehe dazu die Information zu dem Spiel mit Chris. Ich habe außerdem keine Karten gezeichnet, da ja ohnehin ein Map Funktion in dem Spiel vorhanden ist.**

**Wenn Barry im Eßzimmer anfängt das Blut zu untersuchen, nimmt Jill das Emblem über dem Kamin. Dann geht man durch die rechte Tür. Ist man hindurchgetreten, bewaffnet man sich mit der Beretta. Jetzt wird links der erste Zombie getötet und dem toten Gefährten nimmt man 2 Munitionsclips ab. Dann zurück zu Barry in das Eßzimmer und wieder in die Haupthalle zurück. Nachdem man den Lockpick von Barry bekommen hat, nimmt man die 3 Ink Ribbons von der Schreibmaschine, dann geht man durch das Eßzimmer zu der verschlossenen Bartür und öffnet sie mit dem Lockpick. In der Bar verschiebt man die Kiste vor dem Regal und bekommt so Musiknoten. Diese benutzt man am Klavier und öffnet so einen geheimen Raum. In diesem Raum nimmt man das goldene Emblem und ersetzt es mit dem aus dem Eßzimmer. Damit geht man in das Eßzimmer zurück und setzt nun das goldene Emblem über dem Kamin ein, worauf die Standuhr einen Schlüssel freigibt. Jetzt zurück in die Haupthalle und man öffnet die blaue Doppeltüre rechts in der Haupthalle. In diesem Raum verschiebt man die kleine Treppe so, daß man sich die Karte des 1. Floors aus dem Krug der Statue nehmen kann. Jetzt verschiebt man die Kiste vor dem roten Vorhang. In diesem Flur findet man einen Zombie und im Regal 3 Ink Ribbon Bänder. Dann in dem blauen Raum die Tür mit dem Lockpick öffnen und dem Gang folgen. Ein der Regale in dem Flur kann man verschieben und findet einen Munitionsclip. Hinter der nächsten Tür nimmt man die grüne Pflanze auf. Man folgt dem Gang und holt sich durch die nächste Tür links die Shotgun. Dann öffnet man die**

**Doppeltür und bläst die 2 Zombies um. Weil das Inventory voll ist geht man die nächste Tür rechts, killt einen Zombie und in dem Raum unter der Treppe findet man eine Schreibmaschine und eine Kiste, in der man sein Inventory für den späteren Gebrauch zwischenlagern. Nachdem man nun wieder Platz im Inventory hat, nimmt man in diesem Raum auch die Chemikalien an sich. Weil wir gerade in der Nähe sind gehen wir in die Galerie, wo sich die Raben befinden. Hier findet man an den Wänden verschieden Bilder mit unterschiedlichen Lebensabschnitte und jedes Bild hat einen Hebel. Legt man die Hebel in der Reihenfolge von Jüngstem Lebensabschnitt bis zum Ältesten (New-born, Infant, Lively Boy, Young Man, Middle-Aged Man , Tired Old Man) und dann den Schalter in dem ganz hinteren Bild, erhält man einen Star Crest. Geht man in der richtigen Reihenfolge vor, greifen die Raben auch nicht an ! Den erhaltenen Stein lagert man erst noch einmal in einer Truhe, der wird erst später benötigt. Zurück in der Haupthalle bekommt man von Barry die Acid Rounds für die Bazooka. Dann geht man die Treppe hoch und in der zweiten Etage in die linke Tür. In dem Raum über dem Speisesaal macht man die Zombies unschädlich und schiebt die Statue zu der Lücke in der Brüstung und stößt sie dann hinunter. Wir bleiben aber erst mal in der 2. Etage und verlassen den Raum durch die hintere rechte Tür und anschließend gleich die folgende Treppe herunter. In dem Raum unter der Treppe findet man 3 Ink Ribbons und auch wieder eine Truhe und eine Schreibmaschine. Man folgt dem Gang bis zum Gewächshaus. Dort tummelt sich ein spinnenartiges Monster im Brunnen. Deshalb benutzt man die Chemikalien mit der Pumpe und schafft sich so das Ungetüm aus dem Weg. So erhält man den 2. Schlüssel und einige Pflanzen. Diese sollte man als nächstes erst einmal zu einer Truhe bringen, damit sie von überall im Spiel erreichbar sind. Mit dem 2. Schlüssel stehen nun jetzt so ziemlich alle Räume zur Erkundung bereit. Also da wir nun ganz in der Nähe des Speiseraums sind, begeben wir uns in diesen und nehmen das blaue Juwel von der heruntergestoßenen Statue. Mit diesem**

geht man dann zurück in den Raum mit dem Tigerkopf und setzt dort das blaue Juwel ein und bekommt so den Wind Crest. Dann kann man in der 1. Etage die Räume nach Munition untersuchen. Schräg gegenüber des Raumes mit dem Tiger findet man Munition und das Keepers Diary, was man liest und filed. Ist man damit fertig geht man durch die Eingangshalle in den zweiten Stock, zuerst durch die ganz rechte Tür auf der rechten Seite. So gelangt man nach einer kleinen Krähenattacke in den Besitz der Bazooka. Wieder zurück in die zweite Etage der Eingangshalle, aber diesmal durch die erste Tür auf der rechten Seite. Dort den Zombie aus dem Weg räumen und durch die erste Tür auf der rechten Seite gehen, wo du einen verletzten Gefährten findest. Ihm holt man dann das Anti Serum. Ist man mit dem Serum wieder bei ihm angekommen, haucht er sein Leben aus und hinterläßt ein Funkgerät und einen Munitionsclip. Jetzt erst mal wieder in den Flur zurück und die nächste Tür auf der linken Seite öffnen. Hier schiebt man die zwei Statuen über die runden Gitter im Boden und betätigt dann den Schalter zwischen den zwei Statuen. Für diese Mühen bekommt man den Sun Crest. Dann links im Flur weiter und hinter der hintersten Tür findet man eine Bücherei und das Buch über die Botanik. Durch den anderen Ausgang verläßt man die Bücherei, wo schon zwei Untote warten. Man geht nach links und schließt die nächste Tür auf der rechten Seite auf. Dortherinnen nimmt man die rechte Tür und findet im Schlafzimmer ein Feuerzeug und einen Munitionsclip ( mit dem Feuerzeug kann in der in dem Raum mit dem Kamin das Feuer anzünden, und bekommt so die Map des 2. Floors. Außerdem kann man mit dem Feuerzeug an etwas Munition kommen, indem man in dem kleinen Eßzimmer die Kerzen auf dem Tisch anzündet, dann den Schrank an der Wand verschiebt und so schließlich die Munition findet) . In dem gegenüberliegenden Raum findet man einen Zettel, den Researchers Will auf dem Tisch. Außerdem drückt man in diesem Raum den Käferknopf. Das dadurch entleerte Aquarium schiebt man dann nach rechts und den Schrank nach hinten in die Ecke. So legt man ein

**Geheimfach frei, in dem man Explosivgeschosse für die Bazzoka findet. Nun bewaffnet man sich mit der Bazooka und ausreichend Munition dafür und geht dorthin, wo man den vergifteten Kameraden gefunden hatte. Hinter der Tür geht man das kleine Treppchen hoch und malträtiert mit der Bazzoka die Riesenschlange. Hat man sie verjagt, findet man in ihrem Schlupfloch den Moon Crest. Nachdem man wieder aufgewacht ist, nimmt man sich die vier Crests aus der Kiste und geht neben der Galerie durch den Hintereingang ins freie. Dort schafft man den Hund aus dem Weg und benutzt die Crests vor der Tür, was diese dann auch öffnet. In dem folgenden Raum, verschiebt man das Treppchen so, daß man in dem Regal die Kurbel aufnehmen kann. Wenn man jetzt durch die nächste Tür tritt, stören 2 Hunde. Hat man sie aus dem Weg geschafft piept auch schon das Funkgerät. Hält man sich jetzt links, so bekommt man die Garden Map. Auf der anderen Seite des Bassins sollte man schnell rennen, da dort viele Schlangen auftauchen. Ist man heruntergefahren erwarten einen schon wieder zwei Hunde und man findet einen Aufzug, bei dem aber die Batterie fehlt, also geht man weiter nach rechts ins Wachhaus. Zwei Hunde müssen auf dem Weg dorthin noch beseitigt werden. Dort schiebt man die Statue etwas vor und dann nach rechts den Flur entlang, bis auf das Loch in der rechts folgenden Abzweigung. Ansonsten wird man dort immer von unten angegriffen. In dem ersten Raum auf der rechten Seite im Wachhaus findet man wieder mal eine Truhe, eine Schreibmaschine und außerdem First Aid Spray und Expolsionsgeschosse für die Bazzoka. In dem Raum gegenüber kann man wieder mal zwei Zombies töten. Man geht durch die Tür in das Bad, läßt das Wasser ab und erhält so den Schlüssel für den Control Room. Auf dem Bett nimm man noch schnell das rote Buch. Jetzt geht man durch die Tür, vor der man die Statue positioniert hat. Nun betritt man die erste Tür, an die man gelangt Hier rennt man schnell nach links in die dunkle Ecke, und nimmt sich den Dormitory Schlüssel. Aber dann rennt man auch schon so schnell wie möglich wieder durch die Tür, durch die man gekommen ist, um**

die Bienen erstmal loszuwerden. Nun der Passage folgend und man gelangt gleich zu dem Dormitory Room, in dessen Bad sich ein Zombie aufhält. Im Bad findet man außerdem noch Munition, wie auch im verschlossenen Tisch. Von der Wand im Zimmer nimmt man die Karte für den Dormitory und auf dem Bett findet man den Plant 42 Report. Die zwei Schränke in dem Zimmer schiebt man zur Seite und klettert die Leiter nach unten. Dort baut man sich mit den drei Kisten einen Übergang über das Wasser. Wenn man durch die nun folgende Doppeltür geht, sollt man am besten Rennen. Denn hier im Wasser Tummeln sich ein paar ganz große Fische, die man nicht töten kann, sondern mit Treffern immer nur kurz verjagen kann. Auf der gegenüberliegenden Seite befinden sich zwei Türen. Man rennt als schnell dorthin und benutzt den Control Room Key, um sich vor den Haien in Sicherheit zu bringen. Hier legt man den Hebel um und pumpt das Wasser ab. Dann drückt man den Knopf neben der Tür, was dann den Nachbarraum öffnet. Dort kann man sich mit Shotgun Shells eindecken und man nimmt wieder einen Dormitory Key, diesmal für Room 3 auf. Dann geht man über die Leiter wieder zurück zu dem Eingang des Guard Houses. Speichern könnte jetzt nicht schaden. Man geht jetzt nämlich durch die rote Doppeltüre. Darin sollte man schnell nach links laufen und Schutz hinter dem Pool Tisch suchen. Dann tötet man die zwei Riesenspinnen und rennt so schnell wie möglich aus dem Raum heraus, denn sonst greifen viele kleine Spinnen an. Wenn man jetzt den Raum einfach wieder betritt, sind die kleinen Biester verschwunden. Wieder im Raum nimmt man sich die Ink Ribbons und den Munitionsclip und betrachtet sich den Pool Tisch genauer. Dann holt man sich das rote Buch aus der Kiste und bewaffnet sich so gut wie möglich. Jetzt in den Raum mit dem Bienenstock und durch die Tür gegenüber. Nach links gelangt ins Bad, wo man neben Acid-Round für die Bazooka auch über einen Zombie stolpert. In dem Hauptraum geht man an das Bücherregal und liest das Buch und ersetzt es dann mit dem roten Buch aus dem Inventory. So öffnet sich eine Tür zu der Killerpflanze und

bekämpft diese. Wenn man schon siegessicher ist, muß aber erst wieder einmal Barry auftauchen und Jill retten.

Dann nimmt man sich aus dem Kamin den Helmet Key und geht zurück durch den Garten in das Haupthaus.

Unterweg trifft man auch mal wieder auf deinen verschwundenen Captain. Ist man im Haupthaus, lernt man erst einmal ein neues Monster kennen. Hat man den Hunter besiegt, öffnet man mit dem eben aufgenommenen Key die erste Tür links. In dem Raum schaltet man zuerst auf dem Tisch die Tischlampe an. Dann nimmt man sich das Doom Book 1 und die Magnum Rounds vom Tisch. Dann verläßt man den Raum und geht durch die nächste Tür links. Hier wird wieder ein Hunter warten, dann geht man weiter zu dem Storeroom unter den Stufen, liest erst noch mal die Notiz an der Wand und legt dann das Doom Book 1 und die Magnum Rounds in die Truhe.

Jetzt macht man sich auf den Weg in die Haupteingangshalle. Auf dem Weg begegnet einem noch ein Hunter und zwei Riesenspinnen. Dann die Treppe hoch in den 2. Stock, in den Raum über dem Eßzimmer. Dort warten zwei Hunter. Hat man dieses Problem bewältigt, verläßt man den Raum durch die hintere Tür. In der folgenden Treppe ist noch ein Hunter auszuschalten. Man geht nicht die Treppe runter, sondern weiter und öffnet die Tür zum Trophäenraum. Dort nimmt man die Orders von dem Tisch, außerdem findet sich Munition für die Shotgun und ein paar Magnum Rounds. Dann schiebt man die Stufen vor den Kamin, schaltet mit dem Schalter neben der Tür das Licht aus und nimmt sich dann das rote Juwel aus dem Hirschkopf über dem Kamin. Dann verläßt man den Raum und geht die Treppe runter. Hier kann man auch in dem Raum unter der Treppe wieder mal speichern.

Jetzt geht man um ein paar Ecken in den Raum mit dem Tigerkopf. Dort benutzt man das rote Juwel und man bekommt die neue starke Waffe Colt Python. Jetzt rüstet man sich mit so viel wie möglich Magnum Rounds für den Colt Python und Heilmitteln aus, um sich auf den Weg zu dem Raum im zweiten Stock zu machen, in dem man über dem Kamin die Levelkarte des zweiten Floors gefunden hat. Dort öffnet man die verschlossene Tür mit

dem Helmet Key und wirft ihn dann weg. In dem Raum untersucht man das Piano, worauf eine Riesenschlange auftaucht. Diese braucht ca. 10 Treffer mit dem Colt Python. Ist sie besiegt, versorgt man sich erst einmal wieder mit genügend Munition und frischt die Gesundheit aus, ehe man das Loch, was die erste Attacke der Riesenschlange hinterlassen hat und schon taucht Barry auf, der Jill zu einem Grabstein herunterläßt. Dort drückt man einen Schalter . Hier kann man jetzt zu zwei Lösungswegen verzweigen. Geht man, nachdem man den Grabstein geöffnet hat noch einmal zurück und schaut nach oben, dann kommt Barry mit einem neuen Seil zurück und begleitet dich. Egal welchen Lösungsweg man jetzt einschlägt, die von mir beschriebenen Rätsel und Monster bleiben exakt die gleichen. Nur beschreibe ich den Weg, bei dem man Chris befreit, dazu muß man die Leiter im Grab gleich runtergehen, ohne sich nochmals nach Barry umzudrehen. Rechts um die Ecke gibt es etwas Munition und einen Zombie. Auf dem Weg zur Tür wartet noch ein Untoter. Hinter der Tür „speisen“ gerade zwei Zombies. Ist man mit der Energie knapp, räumt man diese Gestalten aus dem Weg und vergnügt sich an den Pflanzen hinter ihnen. Ansonsten rennt man einfach vorbei und in die nächste Tür, die man erreicht, rein. In der Küche hält man sich rechts und steigt, nachdem man den Zombie auf dem Boden unschädlich gemacht hat in den Aufzug. Oben wird man von einem Zombie erwartet. Geht man in die Richtung, aus der der Zombie kam findet man in dem folgenden Kämmerchen eine Batterie für den Aufzug im Garten und Explosionsgeschosse für die Bazooka. Jetzt wieder am Aufzug vorbei, den Zombie aus dem Weg geräumt und durch die blaue Doppeltür getreten. Dahinter will schon wieder jemand ausgeknipst werden. Hinter den Bücherregalen findet man das Srcapbook und einen Zombie. Man verläßt den Raum durch die hintere Tür. Hier geht man geradeaus, schiebt die Statue etwas vor und dann muß man den roten Knopf an der Frauenbüste drücken. So zeigt ein Lichtschein, wo man die Statue hinplazieren soll. Tut man das öffnet sich ein geheimer Raum hinter den Regalen. Dort nimmt

man sich die MO Disk und geht zurück in den Raum mit der blauen Doppeltür. Dort verschiebt man das Regal an der Wand und gelangt so in das geheime Observatorium. Dort findet man Munition, drei Ink Ribbons und man wirft mal einen Blick aus dem Fenster. Dann fährt man mit dem Aufzug wieder runter in die Küche und verläßt diese durch die Tür gegenüber der Eingangstür. Dort wartet ein Zombie. Jetzt die Treppe hochgehen und um den Aufzug herum, um die Doppeltür zu entriegeln. Hinter dieser warten zwei Hunter auf ihren Tod. Ist das erledigt, geht man in den Storeroom unter der Treppe, um sein Inventory aufzufrischen. Außerdem braucht man jetzt die Batterie, die Kurbel und außerdem soviel Munition, wie man mitnehmen kann. Dann geht man durch die hintere Tür wieder aus dem Haus heraus, dort ist auf einmal ein Hunter im Weg. Danach geht man wieder durch den Pool, rennt an den Schlangen vorbei, bis man zu dem Aufzug kommt, bei dem die Batterie fehlt. Hier setzt man die Batterie ein und fährt mit dem Aufzug nach oben. Dann benutzt man wieder den Hebel, aber diesmal um das Wasser zu stauen. Dann mit dem neuen Aufzug wieder runterfahren. Nun ist der eben noch starke Wasserfall versiegt und man kann die Leiter runtersteigen. Jetzt die Leiter runter und gerade aus, dann um die Ecke. Dort speichert man am besten erst einmal ab. Jetzt durch die Tür neben der Leiter und weiter durch die linke Tür. In diesem großen Raum findet man Explosivgeschosse für die Bazooka und First Aid Spray. Dann verläßt man den Raum durch den rechten Korridor und nimmt gleich die linke Tür. Dort trifft man auf den verletzten Enrico, der aber ermordet wird, ehe er uns zu viel sagen kann. Man nimmt dann noch seinen Munitionsclip. Dann zurück durch die Tür. Ein Stück links findet man nun wieder eine Kurbel auf dem Boden. Aber Achtung, es sind auch zwei Hunter hier. Jetzt geht man zu der Schreibmaschine zurück und noch etwas weiter um die Ecke. Hier benutzt man die Kurbel mit dem hexagonalen Loch in der Wand und geht weiter durch die nächste Tür. Hier geht man erst zu dem großen Felsen und versteckt sich dann in der Nische der Eingangstür. Der Felsen hat

einen neuen Ausgang geschaffen und ein Hunter angelockt. Im nächsten Raum ist dann eine große Spinne aus dem Weg zu schaffen, ehe man sich das Messer aus einem Faß in der Ecke nimmt. Mit Hilfe des Messers entfernt man nun die Spinnweben von der Tür und geht anschließend durch. Geht man links, kann man seine Wunden kurieren und speichern. Jetzt verläßt man den Raum und rennt zur gegenüberliegenden Tür, da Schlangen von der Decke fallen. Hinter der Tür hält man sich rechts und nachdem der Felsen weggerollt ist, nimmt man sich von der Wand die Map für den Groundyard und aus der linken Nische nimmt man die MO Disk. Dann benutzt man die Kurbel dreimal und schafft so einen neuen Zugang zu einer Tür. Hinter der Tür schiebt man die Statue nach vorne, etwas auf Höhe des hellen Flecks. Dann benutzt man die Kurbel mit dem Loch in der Wand. Die Wand die sich dadurch herauschiebt, schiebt auch die Statue weiter in die Mitte. Jetzt die Kurbel nochmals benutzt und die Statue auf den hellen Fleck im Boden gestellt, worauf sich ein Geheimraum zeigt und man das Doom Book 2 erhält. Jetzt wieder an den Schlangen vorbei in den Speicherraum. Dort bewaffnet man sich, nimmt das Doom Book 1 und 2 und sollte noch drei freie Inventoryplätze zur Verfügung haben. Dann rennt man wieder an den Schlangen vorbei, hält sich aber diesmal links und fährt mit dem Aufzug zum Brunnen hoch. Den untersucht man von allen Seiten und wechselt dann auf den Inventory Screen. Man wählt das Doom Book 1 aus, klickt auf Check und dreht dann das Buch so, als wenn man es lesen wollte. Dann drückt man Return und bekommt ein Medaille. Mit dem Doom Book 2 verfährt man genauso. Die Medaillen benutzt man nun am Brunnen und der Eingang zu dem Labor öffnet sich. Im Labor geht man um die Ecke und die Metalleiter runter, wo man sich an einer Truhe neu bewaffnen kann. Dann weiter durch die Tür in dem Raum, wo mal wieder 2 Zombies beseitigt werden müssen. Auf dem Tisch in der Ecke findet man eine MO Disk und geht dann die Metalltreppe runter. Am Fuße der Treppe durch die Doppeltüre und gleich wieder links in den Raum.

**Dort findet man den Researchers Letter, der ein paar Paßwörter preisgibt. Aber zuvor muß man den roten Schalter betätigen, um Licht zu haben. Dann verschiebt man das Regal und schaltet mit dem blauen Schalter das UV Licht an. Dadurch kann man auf dem Bild eine Botschaft lesen. Jetzt wieder durch die Doppeltüre zu der Treppe und geradeaus in das kleine Labor. Nachdem man die zwei Zombies auf dem Weg dorthin erledigt hat schaltet man den Computer an. Mit Hilfe der eben erfahrenen Paßwörter entriegelt man die Räume in B2 und B3. Dann nimmt man noch das Slides Cartridge mit dem Research Report Film an sich und geht wieder die Stahltreppe hoch. Oben an der Treppe geht man durch die erste Doppeltüre und in diesem Konferenzraum benutzt man die Slides mit dem Projektor und schaut sich die interessanten Dias an. Dann nimmt man aus dem Regal das Security File (sie mal nach den Namen z.B. A. Wesker !) und jetzt wird noch das Panel links an der Wand geöffnet, der Knopf gedrückt und man bekommt so den Lab Key. Den Schlüssel benutzt man auch sogleich, indem man wieder die Treppe runter geht und die Lab Tür öffnet. Diese findet man neben 2 Zombies links hinten in diesem Raum. Auch im Lab warten wieder zwei Zombies. Man geht geradeaus in den Save Room des Labs und nimmt die Flame Rounds für die Bazooka und kann auch speichern. Außerdem braucht man jetzt eine MO Disk. Man verläßt den Raum wieder und geht in den Untersuchungsraum, direkt neben dem Eingang des Labs. Hier nimmt man die Munition an sich, dann schiebt man zuerst die Kisten auf die Gitter im Boden, da man sonst durch dort austretendes Gas vergiftet wird. Erst dann schiebt man die Stufen vor den Lüftungsschacht und kriecht hindurch. In dem neuen Raum findet man Magnum Rounds. Jetzt benutzt man die MO Disk mit dem Terminal und bekommt den Pass Code 2. Nun wird der Raum verlassen, aber diesmal durch die Tür. Nun braucht man wieder eine MO Disk und man sollte sich gut bewaffnen und mit Energie ausrüsten. Jetzt den Save Room verlassen und nach links in das Power Maze gehen. Dort hängen Monster an der Decke, die echt**

ungemütlich werden können. Hat man den Raum betreten, hält man sich rechts und rennt um den Generator zu dem Power Terminal. Dort schaltet man das Licht für die dunklen Regionen an. Jetzt zurück am Eingang vorbei und durch die rechte Tür am Ende. Hier wartet wieder ein Monster, doch gerade aus hinter ihm bekommt man an dem Paßwort Terminal den Pass Code 3. Jetzt folgt man dem gang links um die Ecke und betritt den Main Power Room. Auf der linken Seite findet man einen Schalter, mit dem den Strom für den Aufzug einschaltet. Danach in den Save Room des Labs zurück und die letzte MO Disk geholt. Dann wieder zurück zu der Metalltreppe. Dort geht man jetzt durch die Doppeltüre und durch die nächste Tür auf der rechten Seite. Dort warten 4 Zombies auf ein endgültiges Jenseits, außerdem nimmt man das Fax und man holt sich den Pass Code 1. Man verläßt den Raum und geht zur Doppeltür nach rechts, dort gibt man die drei Pass Codes ein und trifft hinter der Tür auf Chris. Jetzt zurück zum Save Room des Labs und speichern und so gut wie möglich bewaffnen und mit First Aid Spray bewaffnen. Verläßt man nun den Raum und geht nach rechts um die Ecke, kann man den Aufzug anschalten. Barry tauch auf und fährt mit nach oben, wo auch schon Wesker wartet. Nachdem man nun den Tyrant kennengelernt hat, muß man ihn auch noch besiegen. Am besten geht dies, wenn man immer ein Stück von ihm wegläuft, einen Schuß abgibt, dann wieder wegläuft. So ist er ganz gut zu besiegen. Der nun tote Wesker läßt den Lab Key fallen. Dann entriegelt man mit dem Terminal die Tür, damit man mit dem Aufzug wieder nach unten fahren kann. Jetzt sollte man wieder speichern, Energie auffrischen und die Bewaffnung prüfen. Jetzt macht man sich auf den Weg durch die Doppeltüren am Fuße der Treppe und macht sich daran Chris mit dem Lab Key zu befreien . Aber Achtung ! Es laufen jetzt viele Monster in den Hallen herum. Dann die Metalltreppe hoch und in den Raum mit der Leiter. Dort sieht man dann Barry dahinscheiden und macht sich mit Chris auf den Weg nach oben. Dort öffnet man mit dem Lab Key die Tür. Am Ende des folgenden Ganges findet man eine

**Batterie. Sobald man diese benutzt, um die Tür zu öffnen, hält einem Chris den Rücken frei. Draußen nimmt man sich eine Signalarakete aus der Kiste und ruft damit den Hubschrauber und erfreut sich der Endsequenz.**

**Das war der Lösungsweg, wenn man als Jill spielt. Im großen und ganzen ist das auch der Lösungsweg für Chris. Man bekommt natürlich andere Zwischensequenzen zu sehen und ein paar Kleinigkeiten weichen von Jills Lösungsweg ab (z.B. liegen die Schlüssel im Mansion an anderen Orten). Außerdem ist es als Chris auch erheblich schwerer, zum einen durch die am Anfang schlechtere Bewaffnung, zum anderen durch das kleinere Inventory. Deshalb habe ich hier nur noch die Unterschiede zu Jills Lösungsweg aufgeführt.**

**Nachdem man nun als Chris die Aktion erlebt, geht man in der Haupthalle in den zweiten Stock. Dort findet man hinter der rechten Tür auf der rechten Seite einen Schlüssel auf dem kleinem Sims. Dann die Passage weiter und man bekommt auf der Terrasse einen Munitionsclip neben einer Attacke von den Krähen.**

**Im Mansion Save Room findet man neben Rebecca auch noch einen Sword Key. Will man den Raum verlassen, so fragt Rebecca, ob sie dich begleiten soll. Beantwortet man dies Frage mit nein, ist das Spiel etwas kürzer.**

**Antwortet man mit ja, bekommt man in einigen Schlüsselsituation die Kontrolle über Rebecca, um so die Rätsel zu lösen. Diese sind zum Beispiel, wenn Chris vergiftet ist, dann muß man Rebecca zu dem Serum führen oder wenn man gegen Plant 42 kämpft, muß Rebecca den V-Jolt mischen.**

**Wenn man in der Bar die Musiknoten geholt hat und sie mit dem Piano benutzt, kommt Rebecca hinzu, da Chris kein Klavier spielen kann. Man verläßt für kurze Zeit die Bar, holt aus dem Eßzimmer das hölzerne Emblem, um Rebecca etwas üben zu lassen. Geht man dann wieder zurück in die Bar, dann ist Rebecca soweit, um die Noten zu spielen und so das goldene Emblem zu bekommen.**

**Ist man durch die L-Passage mit den zwei Hunden hindurch, nimmt man die zweite Tür auf der rechten Seite und gelangt so ins Badezimmer. Dort läßt man das Wasser ab und bekommt so einen kleinen Schlüssel.**

**Hat man das spinnenartige Monster mit Hilfe der Chemikalien besiegt, geht man zurück und hinter der nächsten Tür gleich in die linke Tür. Dort findet man durch den kleinen Schlüssel im Tisch ein paar Shotgun Shells und eine kaputte Shotgun. Diese ersetzt man jetzt im Raum gegenüber des Badezimmers mit der richtigen Shotgun und hat so eine neue gute Waffe.**

**Wenn man auf die erste Riesenschlange trifft ist es als Chris einfacher, einfach schnell zu dem Loch zu laufen, aus dem die Schlange kam und den Moon Crest aufzunehmen und dann so schnell wie möglich wieder aus dem Raum zu laufen. So wird man zwar ein oder zweimal von der Schlange gebissen, aber es ist als Chris, nur mit einer Shotgun bewaffnet recht schwer, das Ungetüm zu erlegen.**

**Im Guardhouse, sollte man sich den Pooltable genauer anschauen, denn er gibt eine Zahlenkombination für das Zahlenschloß in dem Raum mit dem Bienenstock preis (3-6-9). Hat man diesen Raum dann geöffnet, schaut man sich nur etwas um, läßt aber alles in Ruhe. Hat man dann die gegen die Monsterpflanze gekämpft, hat man wieder die Kontrolle über Rebecca. Man geht in das Drug Storehouse, nimmt 4 leere Flaschen auf und sammelt mit ihnen ein paar Zutaten auf. Die Information wie man den V-Jolt mixt, hat man in seinen Files aufgeschrieben. Ist das Gebräu fertig, geht man nach unten in den Raum, wo man die Wurzeln von Plant 42 sieht. Dort benutzt man den V-Jolt und wenn man den Raum verläßt, läßt Plant 42 Chris fallen und man macht ihr endlich den Garaus.**