

Resident Evil 2

Tips, Tricks und Lösungen

Verfasser: Roman Domel
(ex.cathedra@freenet.de)

v1.0 vom 30. März 1999

Ich veröffentliche dieses Tutorial nicht kommerziell, sondern kostenlos, so wie es ist.
Kein Support, kein Anspruch auf Aktualität, Korrektheit und oder Vollständigkeit!
Alle Copyrights & Warenmarken sind Eigentum Ihrer jeweiligen Inhaber!

Niemand ist berechtigt dieses Tutorial oder Teile davon ohne meine eindeutige Zustimmung zu veröffentlichen! Ich übernehme keine Haftung für den Inhalt, für Beschädigung oder Verlust, wie auch immer verursacht, in Verbindung mit meinen Produkten, Services, Informationen oder Materialien, erhalten über meine Website oder über herunter geladene Produkte oder Inhalte verlinkter Webseiten.

Ich gebe zudem keine Garantie! Ich repräsentiere außerdem weder ausdrücklich noch impliziert Warenmarken und oder Inhaber kommerzieller Produkte oder verlinkte Webseiten.

Mir ist Fairness sehr wichtig! Bevor jemand rechtliche Schritte oder andere kostenverursachende Maßnahmen gegen mich einleitet, bitte ich folgendes zu beachten: Dieses Tutorial entstand in privater Arbeit für die Sony® PlayStation®-Community und wurde mit bestem Wissen und Gewissen erstellt. Sollte jemand eine Urheberrechtsverletzung, andere Verletzungen von Rechten Dritter oder Rechtswidrige Inhalte verlinkter Webseiten feststellen, bitte ich um eine Information. Berechtigte Mängel werde ich sofort abstellen oder dieses Tutorial entfernen! Eine permanente inhaltliche Kontrolle der verlinkten Seiten ist jedoch ohne konkrete Anhaltspunkte einer Rechtsverletzung nicht zumutbar.

Resident Evil 2

Claire

Normal

Szenario A

1. Versucht ohne Gegenstände einzusammeln bis in den Vorgarten des Polizeipräsidiums zu gelangen. (Das ist keine Pflicht, aber nur so erhaltet Ihr den Sonderschlüssel).
2. Steigt die Unterführung nach unten, dort erscheint jetzt **Brad Vickers**, der Hubschrauberpilot aus Resident Evil 1, und torkelt als Zombie herum. Ist dieser erst einmal erschienen, könnt Ihr Items nach belieben einsammeln. Die beiden anderen Zombies aus dem Vorgarten sind jetzt verschwunden.
3. Als nächstes geht Ihr erst einmal in das Gebäude und sammelt Munition.
4. Geht in den **Raum 10**, hier bekommt ihr eine **Key Card**. Diese benötigt Ihr am Computer in der **Halle 1**.
5. Lauft durch **Raum 2, Gang 3,5 und 7**, steigt die Treppe nach oben und lauft durch **Gang 20** bis zu den Statuen. Verschiebt diese und Ihr bekommt den **ersten roten Juwel**.
Hinter der großen Statue findet Ihr eine Packung **9mm Patronen**.
6. Nun begeben sich in den **Gang 21**. Jetzt geht in das Büro der S.T.A.R.S. (**Raum 22**). Hier findet Ihr rechts im Schrank den **Granatwerfer**. Auf dem mittleren Schreibtisch findet Ihr Chris Tagebuch und die **Einhornmünze**. Geht jetzt hinten an die Wand mit der S.T.A.R.S. Flagge, unter ihr findet man ebenfalls eine Packung **9mm Patronen**. Wenn man vor dem Schreibtisch 50 mal die X – Taste betätigt (es ist sehr unordentlich...) erhält man ein Foto von Rebecca Chambers!
7. Lauft zurück in **Halle 1** und setzt die Münze am Brunnen ein.
Nehmt den **ersten Reverschlüssel** an euch und lauft jetzt erst einmal raus in die Unterführung.
8. Tötet **Brad** (nach rund 18 Schüssen ist dieser zur Strecke gebracht) und nehmt den **Sonderschlüssel** an euch. Der Schrank dazu befindet sich in Raum 8.
9. Lauft nun in **Raum 4**. Hier findet Ihr auf dem Schrank die **Kurbel**.
10. Geht jetzt erst einmal in den **Raum 8** alle eingesammelten Items ablegen. Hier könnt Ihr euch umziehen. Im Schrank findet Ihr auch den Colt S.A.A., dieser faßt zwar nur sechs Schuß ist aber sehr schnell.
11. Jetzt geht Ihr in **Raum 24**, lauft die Treppe nach oben, nach links und bis zum Ende. Hier brecht Ihr ein und landet in einem abgeschlossenen Teil des Raumes. schaltet den Schalter an, lauft vor die Regale und schiebt die beiden Linken jeweils nach rechts. Jetzt gehört euch der **Schlangenstein**.
12. Lauft durch **Gang 25** in **Raum 26** und nehmt das **Feuerzeug** an euch.
13. Lauft nun zur Absturzstelle des Hubschraubers (**30**). Geht die **Außentreppe nach unten** und holt euch im Wachhaus das **Ventilrad**. Vergeßt nicht die **Armbrust** auf dem Tisch. Geht die Treppe jetzt wieder nach oben, lauft hinter den Zaun zum **Ventil** und öffnet dieses.
14. Als nächstes legt erst einmal in **Raum 26** ab. Lauft in **Raum 28** und nehmt den **zweiten Reverschlüssel** an euch.
15. Begeben sich in **Gang 25** über die **Feuerleiter** nach unten, durch **Raum 2, Gang 3 und 5** in **Raum 6**. Hier benutzt Ihr das Feuerzeug am **Kamin** und nehmt den **zweiten roten Juwel** an euch. Rechts neben dem Kamin findet Ihr noch eine Packung **9mm Patronen**.

16. Bevor Ihr jetzt in den **Raum 9** geht, vergewissert euch, das Ihr den Granatwerfer auf der Hand habt.
Geradeaus im Schrank findet Ihr den **Plastiksprengstoff**.
17. Geht weiter in den **Raum 10**. Vorsicht, der Polizist der euch am Anfang die Key Card gegeben hat wird jetzt zum Zombie. Hier findet Ihr den **dritten Reverschlüssel** und den **Zünder**. Kombiniert Zünder und Sprengstoff.
18. Geht in den **Raum 2** und legt erst einmal wieder ab.
19. Als nächstes geht Ihr durch **Gang 11** in **Raum 16**, den **Tresor** im Büro knackt Ihr mit der **Kombination 2236**. In ihm werdet Ihr aber nur eine Polizeirevierkarte und **Munition** finden. Hinter dem Schreibtisch stehen noch **zwei grüne Pflanzen**. Geht jetzt über die Außentreppe nach oben von Gang 17 in Gang 29, sprengt den Hubschrauber aus der Wand und geht in Gang 27. Begebt euch nun weiter in **Gang 18** und von dort aus in den **Keller**.
20. Lauft durch **Gang 37**. Steigt in das Gully hinab und geht in die Tür die Ihr seht und kommt gleich wieder heraus. Ihr übernehmt jetzt die Steuerung über Cherry. Lauft mit Ihr an der Wand entlang in den Raum und verschiebt die Kisten. Laßt Wasser in das Becken und holt euch den **vierten Reverschlüssel**.
Wenn Ihr zurück lauft, lauft über die Brücke in den anderen Raum. Hier werdet Ihr **Munition** für Claire finden. Lauft nun zurück zum Ausgangspunkt.
21. Sobald Ihr die Steuerung über **Claire** wieder habt, geht in den **Raum 39**.
Schaltet den **Generator** wie folgt an: **hoch, hoch, runter, runter, hoch**.
22. In **Raum 38** werdet Ihr die **Key Card** für den **Waffenraum** finden.
23. **Raum 40**, hier findet Ihr eine **Tasche**, ein **kleines MG** und **Munition**. (Laßt das MG lieber für Leon liegen).
24. Geht aus dem Keller heraus und in **Raum 19** in ihm findet Ihr nur **Munition**.
25. Geht jetzt in den **Gang 11** und weiter in den **Gang 12**.
26. Lauft in **Raum 14**. Nehmt das **Kabel** und den **Adlerstein** an euch und rennt so schnell wie möglich wieder aus dem Raum. Ihr werdet sehen warum.
27. **Raum 15**. Zündet zuerst den Ofen an (hinten links). Nun die Lampen wie folgt: **mitte, rechts, links**. Schnappt euch das **goldene Zahnrad** und lauft über **Halle 1** in **Raum 2** und legt erst einmal wieder ab. Wenn Ihr euch nun in **Gang 3** begeben setzt das Kabel in die Rolladensteuerung ein.
28. Nehmt die Kurbel, das goldene Zahnrad und die Stecker an euch und geht durch **Halle 1, Gang 24 und Raum 24** auf den **Dachboden**. Kurbelt die Leiter herunter und geht anschließend nach oben. Setzt das goldene Zahnrad ein und drückt den Schalter.
Nehmt den **ersten Teil des Jaguarsteines** und geht wieder nach unten.
29. Geht wieder in **Raum 26** und nehmt die beiden Juwelen an euch. Geht in **Raum 28** und setzt diese in die Büsten ein. Ihr erhaltet den **zweiten Teil des Jaguarsteines**.
30. Lauft nun in **Raum 31**, hier trifft Ihr wieder auf Cherry. Verschiebt per Knopfdruck geradeaus das Bild an der Wand und setzt die drei Steine ein.
31. Fahrt mit dem **Fahrstuhl** nach unten und lauft den Gang bis zur Tür und geht in den Raum. Nach dem Gespräch mit dem Polizeichef nehmt die **Munition** im Regal und steigt die Treppe nach unten. Tötet den **Tyrant** und geht zurück in **Raum 31**. Nehmt jetzt Cherry mit euch.
32. Cherry wird in der Kanalisation auf einmal von einem Strudel mitgerissen und landet in einem anderen Kanal. Ab hier steuert Ihr sie wieder. Geht mit Ihr in den nächsten Raum. In diesem Raum ist nur an einer Stelle ein **Lüftungsgitter**, krabbelt mit Ihr da durch.

33. Auf dem Müllhaufen findet Ihr die **silberne Münze**.
34. Geht mit Claire durch die **Kanalisation** in den Kontrollraum und öffnet die Tür zum Lagerhaus. Holt euch die **Munition**.
35. Nehmt das Ventilrad aus der Kiste und fahrt mit dem Fahrstuhl nach unten.
36. Lauft weiter und laßt die **Brücke herunter**, geht rüber und laßt sie wieder **nach oben**.
37. Den nächsten Gang geht Ihr bis zum Ende, bis das **Krokodil** erscheint. Lauft zurück und löst die **Gasflasche** aus der Wand. Sobald das Tier reinbeißt, tötet Ihr es mit einem Schuß.
38. Seigt die **Leiter nach oben** und geht zum **Kontrollpult**, wo Ihr die **goldene Münze** finden werdet.
39. Lauft zum **Wasserfall** und setzt dort die **Münzen** ein und fahrt anschließend mit der **Seilbahn** nach unten. Geht aus der Seilbahn nach links und zündet mit eurem Feuerzeug die **Flare Gun**. Jetzt seht Ihr links von euch den **Waffenschrankschlüssel** aufblitzen. (Wenn Ihr euer Feuerzeug vergessen habt, oder es wißt, könnt Ihr Ihn auch gleich aufheben)
40. Im **Gang 2** findet Ihr links die **Spark Gun**. Geht weiter in **Gang 3** und weiter in den **Kontrollraum**.
41. Speichert euch und fahrt mit der **Lok** nach unten. Vorsicht hier attackiert euch ein **Tyrant**.
42. Jetzt beginnt Ihr in **Raum 8**.
43. Lauft in **Raum 11**, baut die **Hauptsicherung** zusammen und setzt diese im **Raum 9** ein.
44. Geht in **Raum 15** und nehmt die **Armbrustbolzen** aus dem Schrank. Röstet dann die Pflanze im Lüftungsschacht und steigt durch.
45. Betätigt im **Gang 14** den Schalter zum öffnen des Tores. Tötet die Pflanzen und steigt die **Leiter** nach unten. Geht durch **Gang 18** in **Raum 19**. Nehmt den Waffenschrankschlüssel an euch und geht in **Raum 22**. Öffnet den Schrank Und nehmt den die **Munition**. Holt euch im anderen Zimmer noch die **Key Card**.
46. Laßt euren **Handabdruck** jetzt in **Raum 21** einscannen. (Paßwort: **GUEST**).
47. Geht wieder nach oben und in **Raum 12**. Nehmt im hinteren Teil die **Mo Disk** und eine **Ampulle**. Setzt die Ampulle in die **VAM Maschine** ein. Verlaßt den Raum und scannt nach öffnen des Tores euren Handabdruck ein.
48. Lauft nach unten in **Gang 19** und weiter bis in **Raum 22**. Setzt die Ampulle ganz hinten in der Maschine ein und nehmt das **Gegenmittel** an euch. Speichert euch in **Gang 19** und öffnet die **Tür** mit der Mo Disk.
49. Besiegt den **Endgegner** und lauft in den **Fahrstuhl**.
50. Rennt weiter richtung Zug. Jetzt beginnt der **Abspann**.

Resident Evil 2

Claire

Normal

Szenario B

1. Ihr startet auf der anderen Seite des Lastwagens.
2. Lauft so schnell wie nur möglich weiter und weicht den Zombies aus!
3. Geht durch das Tor.
4. Lauft in das Büro an der Westseite, dort findet Ihr einen Schlüssel.
5. Begebt euch nun zur gegenüberliegenden Seite und öffnet die Tür mit dem Schlüssel.
6. In diesem Büro findet Ihr **Farbbänder** und eine Packung **9 mm Patronen**.
7. Als nächstes geht Ihr die **Treppe nach oben** in das Polizeigebäude.
8. Lauft nun durch **Gang 29** und **Gang 27**. Laßt in **Gang 27** die Licker in Ruhe und begeben euch in **Raum 26**.
9. Lauft nun **Gang 25** bis zum Ende und nehmt die **Einhornmünze** an euch.
10. Begeben euch nun über die **Feuerleiter** in **Halle 1**. Setzt hier die Münze am Brunnen ein und Ihr erhaltet den **ersten Polizeirevierschlüssel**. Am Computer findet Ihr noch den Granatwerfer, den Ihr jetzt besser immer bei euch tragt.
11. Begeben euch nun durch **Gang 25** und **Raum 26** zur **Außentreppe 17**. Von hier aus gelangt Ihr in den unteren **Bürraum 16**.
12. Den **Tresor** knackt Ihr mit der **Kombination 2236**, hinter dem Schreibtisch findet Ihr noch **zwei grüne Pflanzen** und im Regal das **Ventilrad**.
13. Lauft nun zur Absturzstelle des Hubschraubers (**30**). Geht hinter den Zaun zum **Ventil** und öffnet dieses, holt euch danach aus dem Wrack noch **Säuremunition**. Bevor Ihr jetzt wieder in das Gebäude könnt, wird euch von einem Hubschrauber ein nettes Präsent abgeworfen. Den **Golem** erledigt gleich mit ein paar Schuß Säuremunition (rund 4 Schuß).
14. Als nächstes legt erst einmal in **Raum 26** ab. Lauft in **Raum 28** und nehmt die **blaue Key Card** an euch.
15. Begeben euch in **Gang 25** über die **Feuerleiter** nach unten und benutzt die Key Card am **Computer**.
16. Schiebt in **Raum 4** die Leiter an den Schrank und nehmt das **Feuerzeug** an euch.
17. Nehmt im **Gang 3** die **grüne Pflanze** mit und begeben euch nun in **Raum 6**. Benutzt hier am **Kamin** das Feuerzeug und Ihr erhaltet den **ersten roten Juwel**. In der hinteren Ecke findet Ihr noch eine Packung **9mm Patronen**.
18. Geht in den **Raum 8** und legt erst einmal wieder ab. Hier könnt Ihr euch auch **umziehen**, wenn Ihr euch vorher den Sonderschlüssel geholt habt. In diesem Schrank findet Ihr außerdem den Colt S.A.A., der zwar nur sechs Patronen fast aber eine hohe Schußfrequenz hat.
19. Geht als nächstes die **Treppe** nach oben und den Gang entlang bis zu den **Statuen**. Verschiebt diese und Ihr erhaltet den **zweiten roten Juwel**.
20. Im Büro der **S.T.A.R.S. (22)** findet Ihr im Waffenschrank eine **Armbrust** und auf dem Tisch den **zweiten Revierschlüssel**. Betätigt 50 mal am Schreibtisch vor der Fahne die X – Taste (es ist sehr unaufgeräumt), Ihr erhaltet ein Foto von Rebecca Chambers.
21. Geht jetzt in **Gang 23** und weiter in **Raum 24**.

22. Lauft die Treppe nach oben, nach links und bis zum Ende. Hier brecht Ihr ein und landet in einem abgeschlossenen Teil des Raumes. Schaltet den Schalter an, lauft vor die Regale und schiebt die beiden Linken jeweils nach rechts. Jetzt gehört euch der **Schlangenstein**.
23. Geht nun über **Gang 20, 21 und 23** zurück zur **Treppe** und geht diese nach unten.
24. Geht nun in **Raum 9**, wo Ihr einen **Film, Bolzen**, für die Armbrust, und **Plastiksprengstoff** findet.
25. Als nächstes in **Raum 10**, wo Ihr eine **grüne Pflanze** und den **Zünder** findet. Kombiniert Zünder und Sprengstoff.
26. Geht jetzt über **Halle 1 und Gang 25** in **Raum 26**. Nehmt die beiden roten Juwelen aus der Kiste und setzt diese in **Raum 28** in die Büsten ein. Ihr erhaltet die **erste Hälfte des Jaguarsteines**.
27. Bringt jetzt die **Sprengladung am Hubschrauber** an und begeben euch nach der Detonation in die dahinter liegenden Räume.
28. In **Raum 31** trifft Ihr auf Polizeichef Irons. Begeben euch nach dem Gespräch in **Raum 33**, wo Ihr Cherry treffen werdet. Nachdem diese euch entwischt, geht zurück in Irons Büro. Hier findet Ihr auf dem Tisch den **dritten Revierschlüssel**.
29. Begeben euch nun weiter in **Halle 1, Gang 11 und Gang 18** und von dort aus in den **Keller**.
30. Lauft durch **Gang 37**. Steigt in das Gully hinab und geht in die Tür die Ihr seht und kommt gleich wieder heraus. Ihr übernehmt jetzt die Steuerung über Cherry. Lauft mit Ihr an der Wand entlang in den Raum und verschiebt die Kisten. Laßt Wasser in das Becken und holt euch den **vierten Revierschlüssel**.
Wenn Ihr zurück lauft, lauft über die Brücke in den anderen Raum. Hier werdet Ihr **Munition** für Claire finden. Lauft nun zurück zum Ausgangspunkt.
31. Sobald Ihr die Steuerung über **Claire** wieder habt, geht in den **Raum 39**. Schaltet den **Generator** wie folgt an: **hoch, hoch, runter, runter, hoch**.
32. In **Raum 38** werdet Ihr die **Key Card** für den Waffenraum finden.
33. **Raum 40**, hier findet Ihr nur **Munition**. Holt euch anschließend aus **Raum 43** noch die **Kurbel**.
34. Geht aus dem Keller heraus und in **Raum 19**. In ihm findet Ihr nur **Munition**.
Wenn Ihr aus dem Raum herauskommt findet Ihr geradeaus im **Regal** ebenfalls noch einmal **Munition**.
35. Geht jetzt in den **Gang 11** und weiter in den **Gang 12**.
36. Lauft in **Raum 14** und nehmt **Adlerstein** an euch.
37. **Raum 15**. Zündet zuerst den Ofen an (hinten links). Nun die Lampen wie folgt: **mitte, rechts, links**. Achtung **Golem!**
Schnappt euch das **goldene Zahnrad** und lauft über **Halle 1** in **Raum 2** und legt erst einmal wieder ab.
38. Nehmt die Kurbel, das goldene Zahnrad und die Stecker an euch und geht durch **Halle 1, Gang 24 und Zimmer 24** auf den **Dachboden**. Kurbelt die Leiter herunter und geht anschließend nach oben. Setzt das goldene Zahnrad ein und drückt den Schalter.
Nehmt den **zweiten Teil des Jaguarsteines** und geht wieder nach unten.
Achtung **Golem!**
39. Lauft nun in **Raum 31**, hier trifft Ihr wieder auf Cherry. Verschiebt per Knopfdruck geradeaus das Bild und setzt die drei Steine ein.

40. Fahrt mit dem **Fahrstuhl** nach unten und lauft den Gang bis zur Tür und geht in den Raum. Nach dem Gespräch mit dem Polizeichef nehmt die **Munition** im Regal und steigt die Treppe nach unten. Tötet den **Tyrant** und geht zurück in **Raum 31**. Nehmt jetzt Cherry mit euch.
41. Cherry wird in der Kanalisation auf einmal von einem Strudel mitgerissen und landet in einem anderen Kanal.
42. Geht durch die **Kanalisation** in den Kontrollraum und öffnet die Tür zum Lagerhaus. Holt euch die **Munition**.
43. Nehmt das Ventilrad und fahrt mit dem Fahrstuhl nach unten.
44. Geht gleich rechts und holt euch bei den Leichen die **silberne Münze** und **Munition**.
45. Lauft weiter und laßt die **Brücke herunter**, geht rüber und laßt sie wieder **nach oben**.
46. Im nächsten Gang habt Ihr nichts mehr zu befürchten wenn Ihr mit Leon im A – Szenario das Krokodil schon getötet habt.
47. Seigt die **Leiter nach oben** und geht zum **Kontrollpult**, wo Ihr die **goldene Münze** finden werdet.
48. Lauft zum **Wasserfall** und setzt dort die **Münzen** ein und fahrt anschließend mit der **Seilbahn** nach unten (Vorher müßt Ihr sie am Pult an der Rampe rufen). Geht aus der Seilbahn nach links und zündet mit eurem Feuerzeug die **Flare Gun**. Jetzt seht Ihr links von euch den **Waffenschrankschlüssel** aufblitzen. (Wenn Ihr euer Feuerzeug vergessen habt oder es wißt, könnt Ihr Ihn auch gleich aufheben)
49. Im **Gang 2** findet Ihr links die **Spark Gun**. Geht weiter in **Gang 3** und weiter in den **Kontrollraum**.
50. Geht nach draußen. Lauft zum Aufzug am Schacht, fahrt nach unten und holt euch den **Kontrollraumschlüssel** (Achtung **Golem!**). Setzt diesen im Kontrollraum in die Kontrolleinheit ein, Speichert euch und fahrt mit der **Lok** nach unten. Vorsicht hier attackiert euch ein **Tyrant**.
51. Nachdem der Aufzug gestoppt hat, begeben Ihr euch an die Stirnseite der Lok und klettert durch den **Lüftungsschacht**.
52. Gerade aus findet Ihr einen Fahrstuhl, den Ihr aber erst in Betrieb setzen müßt, und links einen Raum mit einer **beweglichen Kiste**. Schiebt die Kiste auf den **Aufzug** neben euch und fahrt herunter.
53. Schiebt sie von euch aus gesehen nach **vorn**, so das Ihr an die **Generatorraum - Tür** herankommt (Sie ist noch verschlossen).
54. Fahrt jetzt im selben Raum mit einem **zweiten Aufzug** nach unten, tötet die beiden Licker und schaltet in der **hinteren Ecke** den Aufzug ein.
55. Lauft jetzt zum **Fahrstuhl**, den Ihr eingeschalten habt, und fahrt nach unten. Ihr landet im **Gang 7** im Labor.
56. Lauft in **Raum 11** und baut die **Hauptsicherung** zusammen und setzt diese im **Raum 9** ein.
57. Geht in **Raum 14** und nehmt die **rote Key Card** und die **Armbrustbolzen** aus dem Schrank an euch.
58. Betätigt im **Gang 14** den Schalter zum öffnen des Tores. Tötet die Pflanzen und steigt die **Leiter** nach unten. Geht durch **Gang 18** in **Raum 19**. Nehmt den Waffenschrankschlüssel an euch und geht in **Raum 22**. Öffnet den Schrank Und nehmt den die **Munition**. Holt euch im anderen Zimmer noch den **Generatorraumschlüssel**.

59. Laßt euren **Handabdruck** jetzt in **Raum 21** einscannen (das Paßwort lautet **GUEST**).
60. Im **Labor 13** findet Ihr das kleine **MG** oder ein **Magazin** dafür (Je nachdem was Ihr mit Leon im A – Szenario gemacht habt. Habt Ihr das MG im Keller schon mitgenommen, findet es Claire im B – Szenario erst hier.)
61. Begeht euch nun zum **Generatorraum**. Nachdem der Golem in die Tiefe gestürzt ist, lauft Ihr in **Raum 9**.
62. Cherrys Mutter stirbt jetzt und hinterläßt einen **Schlüssel**.
63. Setzt diesen Schlüssel in die **Notfallkonsole im Fahrstuhl** ein und fahrt nach unten.
64. Nachdem Ihr im **Zug** seit, begeht Ihr euch an das **Ende der Waggon**s. Nehmt hier den **Schlüssel** an euch, der vor der Truhe liegt, und nehmt das MG und reichlich gemischte Kräuter mit. **Laßt zwei freie Plätze im Inventar!**
65. Lauft aus dem Zug und öffnet die Tür.
66. Lauft über die **Brücke** und nehmt die beiden **Kupplungsstecker** an euch.
67. Geht in den **Raum gegenüber** und setzt die Kupplungsstecker ein.
68. Jetzt werdet Ihr vom mutierten **Golem** angegriffen. Ihr braucht ihn nicht zu beschießen, das hilft sowieso nicht viel. Versucht **eine Minute** zu Überleben, dann wird euch von einer Frau ein **Raketenwerfer** zugeworfen. Diesen braucht Ihr nur noch aufnehmen und abdrücken.
69. Denkt nicht das war es, Irrtum!
70. Lauft zurück, tötet die Zombies und **öffnet das Tor** für den Zug (vorn neben dem Führerhaus befindet sich die Konsole). Geht jetzt in den **Zug**, geht in das **Führerhaus** und gebt Gas.
71. Nachdem Ihr nun in den Videos mitbekommt was abläuft, legt euch das MG auf die Hand und ballert was das Zeug hält.
72. Der Rest endet als Video.
73. Danach folgt der Abspann und man erhält einen neuen Speicherstand.

Resident Evil 2

LEON

Normal

Szenario A

1. Versucht ohne Gegenstände einzusammeln bis in den Vorgarten des Polizeipräsidiums zu gelangen. (Das ist keine Pflicht, aber nur so erhaltet Ihr den Sonderschlüssel).
2. Steigt die Unterführung nach unten, dort erscheint jetzt **Brad Vickers**, der Hubschrauberpilot, aus Resident Evil 1 und torkelt als Zombie herum. Ist dieser erst einmal erschienen, könnt Ihr Items nach belieben einsammeln. Die beiden anderen Zombies aus dem Vorgarten sind jetzt verschwunden.
3. Als nächstes geht Ihr erst einmal in das Gebäude und sammelt Munition.
4. Geht in den **Raum 10**, hier bekommt ihr eine **Key Card**. Diese benötigt Ihr am Computer in der **Halle 1**.
5. Im **Raum 6** benutzt Ihr das Feuerzeug am Kamin und nehmt den **ersten roten Juwel** an euch. Rechts neben dem Kamin findet Ihr noch eine Packung **9mm Patronen**.
6. Lauft durch den **Gang 7**, steigt die Treppe nach oben und lauft durch **Gang 20** bis zu den Statuen. Verschiebt diese und Ihr bekommt den **zweiten roten Juwel**. Hinter der großen Statue findet Ihr eine Packung **9mm Patronen**.
7. Jetzt geht in das Büro der **S.T.A.R.S. (Raum 22)**. Hier findet Ihr rechts im Schrank die **Schrotflinte**. Auf dem mittleren Schreibtisch findet Ihr **Chris Tagebuch** und die **Einhornmünze**. Geht jetzt hinten an die Wand mit der S.T.A.R.S. Flagge, unter ihr findet man ebenfalls eine Packung **9mm Patronen**. Betätigt am Schreibtisch davor 50 mal die X – Taste (es ist sehr unaufgeräumt) und Ihr erhaltet ein Foto von Rebecca Chambers.
8. Geht jetzt erst einmal in den **Raum 8** alle eingesammelten Items ablegen.
9. Lauft zurück in **Halle 1** und setzt die Münze in die Figur am Brunnen ein. Nehmt den **ersten Reverschlüssel** und lauft jetzt erst einmal raus in die Unterführung.
10. Tötet den **Brad** (nach rund 18 Schüssen ist dieser zur Strecke gebracht) und nehmt den **Sonderschlüssel** an euch. Der Schrank dazu befindet sich in Raum 8.
11. Jetzt geht Ihr in **Gang 23**. Lauft die Sackgasse nach hinten und versucht bei den Geräten eine Packung 9 mm Patronen auf zuheben. Begeht euch nun in **Raum 24**, lauft die Treppe nach oben, nach links und bis zum Ende. Hier brecht Ihr ein und landet in einem abgeschlossenen Teil des Raumes. Schaltet den Schalter an, lauft vor die Regale und schiebt die beiden Linken jeweils nach rechts. Jetzt gehört euch der **erste Stecker**.
12. Im **Raum 26** findet Ihr einen **Schreibtisch - Schlüssel**. Nehmt diesen und lauft zurück in den **Gang 23**. Hier werdet Ihr ein paar interessante **Tuningteile** für eure Pistole finden.
13. Lauft nun zur Absturzstelle des Hubschraubers (**30**). Geht die **Außentreppe nach unten** und holt euch im Wachhaus das **Ventilrad**. Vergeßt nicht die Packung **9mm Patronen** auf dem Tisch.
14. Geht die Treppe jetzt wieder nach oben, lauft hinter den Zaun zum Ventil und öffnet dieses.

15. Als nächstes legt erst einmal in **Raum 26** ab, nehmt die **beiden roten Juwelle** an euch und geht in den **Raum 28**. Setzt an den Büsten die Juwelle ein und nehmt den **zweiten Stecker** und den **zweiten Reverschlüssel** an euch.
16. Geht in den **Gang 25**. Laßt hier die Feuerleiter nach unten und steigt herab.
17. Lauft nun in **Raum 4**. Hier findet Ihr auf dem Schrank eine **Kurbel**. Falls Ihr es noch nicht getan habt, zieht euch in **Raum 8** um (wenn Ihr wollt).
18. Bevor Ihr jetzt in den **Raum 9** geht, vergewissert euch, das eure Pistole vollgeladen und auf Automatik gestellt ist. Finden werdet Ihr aber nur einen **Film**.
19. Geht weiter in den **Raum 10**. Vorsicht, der Polizist der euch am Anfang die Key Card gegeben hat wird jetzt zum Zombie. Hier findet Ihr den **dritten Reverschlüssel**.
20. Geht in den **Raum 2** und legt erst einmal wieder ab.
21. Als nächstes geht Ihr durch **Gang 11** in den **Raum 16**, den **Tresor** im Büro knackt Ihr mit der **Kombination 2236**. In Ihm werdet Ihr aber nur eine Polizeirevierkarte und **Schrotmunition** finden. Hinter dem Schreibtisch liegen noch **zwei grüne Pflanzen**. Begeben euch nun weiter in **Gang 18** und von dort aus in den **Keller**.
23. Lauft durch **Gang 36** in den **Raum 41** und weiter in **Gang 42**. In **Raum 44** werdet Ihr die **Gullystange** finden.
24. Geht nun in **Raum 44**, nutzt die Gullystange und steigt in die **Kanalisation**.
25. Nun seht Ihr links neben euch und gerade aus eine Tür. Links werdet Ihr eine Kiste und eine Schreibmaschine finden.
26. Geht gerade aus in die Tür und kommt wieder heraus (Später müßt Ihr mit allen Schachfiguren in diesen Raum). Jetzt werdet Ihr gleich die Steuerung über **Ada** übernehmen. Lauft mit Ihr über die Brücke in den Raum und Verschiebt die Kisten. Laßt Wasser in das Becken und holt euch den **vierten Reverschlüssel**. Wenn Ihr zurück lauft, werdet Ihr im anderen Raum **Munition** für John finden. Lauft nun zurück zum Ausgangspunkt.
27. Sobald Ihr die Steuerung über **John** wieder habt, geht in den **Raum 39**. Schaltet den **Generator** wie folgt an: **hoch, hoch, runter, runter, hoch**.
28. In **Raum 38** werdet Ihr die **Key Card** für den **Waffenraum** finden.
29. **Raum 40**, hier findet Ihr eine **Tasche**, ein **kleines MG** und **Munition**. (Laßt das MG lieber für Claire liegen).
30. Geht aus dem Keller heraus und in **Raum 19**. Nehmt die **Magnum** und die **Munition** im Schrank.
31. Geht jetzt in den **Gang 11** und weiter in den **Gang 12**. Geht in den **Raum 13** und nehmt den **Schreibtischschlüssel** und eine Packung **9 mm Patronen** an euch.
32. Lauft in **Raum 14**. Nehmt das **Kabel** und den **dritten Stecker** an euch und rennt so schnell wie möglich wieder aus dem Raum. Ihr werdet sehen warum.
33. **Raum 15**. Zündet zuerst den Ofen an (hinten links). Nun die Lampen wie folgt: **mitte, rechts, links**. Schnappt euch das **goldene Zahnrad** und lauft über **Halle 1** in **Raum 2** und legt erst einmal wieder ab. Wenn Ihr euch nun in **Gang 3** begeben setzt das Kabel in die Rolladensteuerung ein.
34. Nehmt die Kurbel, das goldene Zahnrad und die Stecker an euch und geht in **Raum 24** auf den Dachboden. Kurbelt die Leiter herunter und geht anschließend nach oben. Setzt das goldene Zahnrad ein und drückt den Schalter. Greift den **vierten Stecker** und rutscht die Schuttrutsche in den Keller.
35. Lauft in den **Raum 44**, Dan stirbt jetzt.
36. Geht in **Raum 43** durch den **Gully** und speichert euch erst einmal ab.
37. Geht durch die **Kanalisation** in den Kontrollraum und verschiebt den Schrank. Im **Lagerhaus** werdet Ihr **Munition** finden.

38. Nehmt das Ventilrad und fahrt mit dem Fahrstuhl nach unten und trefft Ada. Lauft mit Ihr durch den **Ventilatorschacht** und anschließend über die **Brücke** und dann runter zum **Wasserbecken**.
39. Geht mit John im **Kanal** gleich **links** und nehmt die **Wolfsmünze** und **Schrotmunition** an euch.
40. Lauft weiter und laßt die **Brücke herunter**, geht rüber und laßt sie wieder **nach oben**.
41. Im nächsten Gang geht Ihr bis zum Ende, bis das **Krokodil** erscheint. Lauft zurück und löst die **Gasflasche** aus der Wand. Sobald das Tier reinbeißt, tötet Ihr es mit einem Schuß.
42. Seigt die **Leiter nach oben** und geht zum **Kontrollpult**, wo Ihr die goldene Münze finden werdet.
43. Lauft zum **Wasserfall** und setzt dort die **Münzen** ein und fahrt anschließend mit der **Seilbahn** nach unten. Geht aus der Seilbahn nach links und zündet mit eurem Feuerzeug die **Flare Gun**. Jetzt seht Ihr links von euch den **Waffenschrankschlüssel** aufblitzen.
44. Im **Gang 2** findet Ihr links einen **Umbausatz** für die Schrotflinte. Geht weiter in **Gang 3** und weiter in den **Kontrollraum**.
45. Speichert euch und fahrt mit der **Lok** nach unten. Vorsicht hier attackiert euch ein **Tyrant**.
46. Jetzt beginnt Ihr in **Raum 8**.
47. Lauft in **Raum 11** und baut die **Hauptsicherung** zusammen und setzt diese im **Raum 9** ein.
48. Geht in **Raum 14**, nehmt den **Flammenwerfer** aus dem Schrank und bratet die Pflanze im Lüftungsschacht. Wenn Ihr durch den Schacht gestiegen seit, tötet in **Raum 16** die beiden Licker. Zu finden sind hier nur **Farbbänder** und **Munition**.
49. Betätigt im **Gang 14** den Schalter zum öffnen des Tores. Tötet die Pflanzen und steigt die **Leiter** nach unten. Geht durch **Gang 18** in **Raum 19**. Nehmt den Waffenschrankschlüssel an euch und geht in **Raum 22**. Öffnet den Schrank und nehmt den **Umbausatz** für die Magnum an euch. Holt euch im anderen Zimmer noch die **Key Card**.
50. Laßt euren **Handabdruck** jetzt in **Raum 21** einscannen (Paßwort: **GUEST**).
51. Geht wieder nach oben und in **Raum 12**. Nehmt im hinteren Teil die **Mo Disk** an euch. Verlaßt den Raum und scannt nach öffnen des Tores euren Handabdruck ein.
52. Lauft nach unten in **Gang 19**, speichert euch und öffnet die **Tür** mit der Mo Disk.
53. Besiegt den **Endgegner** und lauft in den **Fahrstuhl**.
54. Rennt weiter Richtung Zug. Jetzt beginnt der **Abspann**.

Resident Evil 2

Leon Normal

Szenario B

1. Ihr startet auf der anderen Seite des Lastwagens.
2. Lauft so schnell wie nur möglich weiter und weicht den Zombies aus!
3. Geht durch das Tor.
4. Lauft in das Büro an der Westseite, dort findet Ihr einen Schlüssel.
5. Begebt euch nun zur gegenüberliegenden Seite und öffnet die Tür mit dem Schlüssel.
6. In diesem Büro findet Ihr **Farbbänder** und eine Packung **9 mm Patronen**.
7. Als nächstes geht Ihr die **Treppe rauf** in das Polizeigebäude.
8. Lauft nun durch **Gang 29** und **Gang 27**. Laßt in **Gang 27** die Licker in Ruhe und begeben euch in **Raum 26**.
9. Lauft nun **Gang 25** bis zum Ende und nehmt die **Einhornmünze** an euch.
10. Begeben euch nun über die **Feuerleiter** in **Halle 1**. Setzt hier die Münze am Brunnen ein und Ihr erhaltet den **ersten Reverschlüssel**. Am Computer findet Ihr noch die **Schrotflinte**.
11. Begeben euch nun durch **Gang 25** und **Raum 26** zur **Außentreppe 17**. Von hier aus gelangt Ihr in den unteren **Bürraum 16**.
12. Den **Tresor** knackt Ihr mit der **Kombination 2236**, hinter dem Schreibtisch findet Ihr noch **zwei grüne Pflanzen** und im Regal das **Ventilrad**.
13. Lauft nun zur Absturzstelle des Hubschraubers (**30**). Geht hinter den Zaun zum **Ventil** und öffnet dieses, holt euch danach aus dem Wrack noch **Munition**. Beim Versuch zurück in das Gebäude zu gehen wird euch ein nettes Präsent abgeworfen, danach betretet Ihr das Gebäude. Hier trifft Ihr das erste mal auf den **Golem**.
14. Als nächstes legt erst einmal in **Raum 26** ab. Lauft in **Raum 28** und nehmt die **blaue Key Card** an euch.
15. Begeben euch in **Gang 25** über die **Feuerleiter** nach unten und benutzt die Key Card am **Computer**.
16. Geht jetzt durch **Raum 2** und legt erst einmal ab.
17. Nehmt im **Gang 3** die **grüne Pflanze** mit und begeben euch nun in **Raum 6**. Benutzt hier am **Kamin** das Feuerzeug und Ihr erhaltet den **ersten roten Juwel**. In der hinteren Ecke findet Ihr noch eine Packung **9mm Patronen**.
18. Geht in den **Raum 8** und legt erst einmal wieder ab. Hier könnt Ihr euch auch **umziehen**, wenn Ihr euch vorher den Sonderschlüssel geholt habt.
19. Geht als nächstes die **Treppe** nach oben und den Gang entlang bis zu den **Statuen**. Verschiebt diese und Ihr erhaltet den **zweiten roten Juwel**.
20. Im Büro der S.T.A.R.S. (**22**) findet Ihr im Waffenschrank die **Magnum**.
21. Geht jetzt in **Gang 23**. Hier wird euch Cherry entwischen und an der Tür den **zweiten Reverschlüssel** zurück lassen. Weiter in **Raum 24**.
22. Lauft die Treppe nach oben, nach links und bis zum Ende. Hier brecht Ihr ein und landet in einem abgeschlossenen Teil des Raumes. Schaltet den Schalter an, lauft vor die Regale und schiebt die beiden Linken jeweils nach rechts. Jetzt gehört euch der **erste Stecker**.

23. Geht nun über **Gang 20, 21 und 23** zurück zur **Treppe** und geht diese nach unten.
24. Geht nun in **Raum 9**, wo Ihr einen **Film** finden werdet.
25. Als nächstes in **Raum 10**, wo Ihr eine **grüne Pflanze** und den **dritten Revierschlüssel** finden werdet.
26. Versucht jetzt euch langsam die Standpunkte der grünen Pflanzen zu merken.
27. Nun müßt Ihr in den Keller.
28. Dazu geht in Halle 1.
29. Geht jetzt weiter in **Gang 11 und Gang 18** und von dort aus in den **Keller**.
30. Lauft durch **Gang 36** in **Raum 41** und weiter in **Gang 42**. In **Raum 44** findet Ihr noch die Gullystange. Steigt in **Raum 43** in das Gully hinab und geht in die Tür die Ihr seht und kommt gleich wieder heraus. Ihr übernehmt jetzt die Steuerung über Ada.
Lauft mit Ihr über die Brücke in den Raum und verschiebt die Kisten. Laßt Wasser in das Becken und holt euch den **vierten Revierschlüssel**.
Wenn Ihr zurück lauft, lauft in den anderen Raum. Hier werdet Ihr **Munition** für Leon finden. Lauft nun zurück zum Ausgangspunkt.
31. Sobald Ihr die Steuerung über **Leon** wieder habt und geht anschließend in **Raum 39**. Raum 39: Schaltet den **Generator** wie folgt an: **hoch, hoch, runter, runter, hoch**.
32. In **Raum 38** werdet Ihr die **Key Card** für den **Waffenraum** finden.
33. **Raum 40**, hier findet Ihr nur **Munition**.
34. Geht aus dem Keller heraus und in **Raum 19**. In ihm findet Ihr nur **Munition**.
Wenn Ihr aus dem Raum herauskommt findet Ihr geradeaus im **Regal** ebenfalls noch einmal **Munition**.
35. Geht jetzt in den **Gang 11** und weiter in den **Gang 12**.
36. Lauft in **Raum 14** und nehmt **zweiten Stecker** an euch.
37. **Raum 15**. Zündet zuerst den Ofen an (hinten links). Nun die Lampen wie folgt: **mitte, rechts, links**. Achtung es erscheint jetzt auch der **Golem!**
Schnappt euch das **goldene Zahnrad** und lauft über **Halle 1** in **Raum 2** und legt erst einmal wieder ab. Am besten Ihr tut das in gang 27, nehmt unbedingt die **Kurbel** mit euch!
38. Nehmt die Kurbel, das goldene Zahnrad und die Stecker an euch und geht durch **Halle 1, Gang 24 und Zimmer 24** auf den **Dachboden**. Kurbelt die Leiter herunter und geht anschließend nach oben. Setzt das goldene Zahnrad ein und drückt den Schalter. Nehmt den **dritten Stecker** und geht wieder nach unten.
Achtung, beim zurück gehen erscheint der **Golem!**
Geht jetzt über **Gang 25 in Raum 26**. Nehmt die beiden roten Juwelen aus der Kiste und setzt diese in **Raum 28** in die Büsten ein. Ihr erhaltet den **vierten Stecker**.
39. Lauft nun in **Raum 43**. Besiegt zuerst den **Tyrant** und setzt dann alle vier Stecker in die Tafel an der Wand ein.
40. Geht durch die **Kanalisation** in den Kontrollraum und öffnet die Tür zum Lagerhaus. Holt euch die **Munition**.
41. Nehmt das Ventilrad und fahrt mit dem Fahrstuhl nach unten.
42. Geht gleich rechts und holt euch bei den Leichen die **silberne Münze** und **Munition**.
43. Lauft weiter und laßt die **Brücke herunter**, geht rüber und laßt sie wieder **nach oben**.

44. Im nächsten Gang habt Ihr nichts mehr zu befürchten wenn Ihr mit Claire im A – Szenario das Krokodil schon getötet habt.
45. Seigt die **Leiter nach oben** und geht zum **Kontrollpult**, wo Ihr die **goldene Münze** finden werdet.
46. Lauft zum **Wasserfall** und setzt dort die **Münzen** ein und fährt anschließend mit der **Seilbahn** nach unten (Vorher müßt Ihr sie am Pult an der Rampe rufen). Geht aus der Seilbahn nach links und zündet mit eurem Feuerzeug die **Flare Gun**. Jetzt seht Ihr links von euch den **Waffenschrankschlüssel** aufblitzen. (Wenn Ihr euer Feuerzeug vergessen habt oder es wißt, könnt Ihr Ihn auch gleich aufheben)
47. Im **Gang 2** findet Ihr links den **Umbausatz für die Schrotflinte**. Geht weiter in **Gang 3** und weiter in den **Kontrollraum**.
48. Geht nach draußen. Lauft zum Aufzug am Schacht, fährt nach unten und holt euch den **Kontrollraumschlüssel**. Setzt diesen im Kontrollraum in die Kontrolleinheit ein, Speichert euch und fährt mit der **Lok** nach unten. Vorsicht hier attackiert euch ein **Tyrant**.
49. Nachdem der Aufzug gestoppt hat, begeben Ihr euch an die Stirnseite der Lok und klettert durch den **Lüftungsschacht**.
50. Gerade aus findet Ihr einen Fahrstuhl, den Ihr aber erst in Betrieb setzen müßt, und links einen Raum mit einer **beweglichen Kiste**. Schiebt die Kiste auf den **Aufzug** neben euch und fährt herunter.
51. Schiebt sie von euch aus gesehen nach **vorn**, so das Ihr an die **Generatorraum Tür** herankommt (Sie ist noch verschlossen).
52. Fahrt jetzt im selben Raum mit einem **zweiten Aufzug** nach unten, tötet die beiden Licker und schaltet in der **hinteren Ecke** den Aufzug ein.
53. Lauft jetzt zum **Fahrstuhl**, den Ihr eingeschalten habt, und fährt nach unten. Ihr landet im **Gang 7** im Labor.
54. Lauft in **Raum 11** und baut die **Hauptsicherung** zusammen und setzt diese im **Raum 9** ein.
55. Geht in **Raum 14** und nehmt die **rote Key Card** an euch.
56. Betätigt im **Gang 14** den Schalter zum öffnen des Tores. Tötet die Pflanzen und steigt die **Leiter** nach unten. Geht durch **Gang 18** in **Raum 19**. Nehmt den Waffenschrankschlüssel an euch und geht in **Raum 22**. Öffnet den Schrank Und nehmt den die **Munition**. Holt euch im anderen Zimmer noch den **Generatorraumschlüssel**.
57. Laßt euren **Handabdruck** jetzt in **Raum 21** einscannen (das Paßwort lautet **GUEST**).
58. Im **Labor 13** findet Ihr das kleine **MG** oder ein **Magazin** dafür (Je nachdem was Ihr mit Claire im A – Szenario gemacht habt. Habt Ihr das MG im Keller schon mitgenommen, findet es Leon im B – Szenario erst hier.)
59. Begeben euch nun zum **Generatorraum**.
60. Hier stirbt Ada und hinterläßt den **Hauptschlüssel**.
61. Setzt diesen Schlüssel in die **Notfallkonsole im Fahrstuhl** ein und fährt nach unten.
62. Nachdem Ihr im **Zug** seit, begeben Ihr euch an das **Ende der Waggons**. Nehmt hier den **Schlüssel** an euch, der vor der Truhe liegt, und nehmt das MG und reichlich gemischte Kräuter mit. **Laßt zwei freie Plätze im Inventar!**
63. Lauft aus dem Zug und öffnet die Tür.
64. Lauft über die **Brücke** und nehmt die beiden **Kupplungsstecker** an euch.
65. Geht in den **Raum gegenüber** und setzt die Kupplungsstecker ein.

66. Jetzt werdet Ihr vom **mutiertem Golem** angegriffen. Ihr braucht ihn nicht zu beschießen, das hilft sowieso nicht viel. Versucht **eine Minute** zu Überleben, dann wird euch von einer Frau ein **Raketenwerfer** zugeworfen. Diesen braucht Ihr nur noch aufnehmen und abdrücken.
67. Denkt nicht das war es, Irrtum!
68. Lauft zurück, tötet die Zombies und **öffnet das Tor** für den Zug (vorn neben dem Führerhaus die Konsole). Geht jetzt in den **Zug**, geht in das **Führerhaus** und gebt Gas.
69. Nachdem Ihr nun in den Videos mitbekommt was läuft, legt euch das MG auf die Hand und ballert was das Zeug hält.
70. Der Rest endet als Video.

Tips und Kniffe

01. Versucht ohne ein Item aufzusammeln bis zum Polizeirevier zu gelangen!
Geht in die Unterführung und trefft dort, den zum Zombie gewordenen Brad Vickers! Er hat den Sonderschlüssel, den Ihr zum Umziehen benötigt!
02. Hortet keine Farbbänder! Diese liegen sowieso an jeder Schreibmaschine!
03. Hortet dafür die Pflanzen! Benutzt keine Heilsprays, da sich das negativ auf das Ranking auswirkt!
04. Leon kann nach dem Umziehen (blaue Kleidung) einhändig schießen und so schneller nachladen.
05. Claire besitzt Dietriche und kann so die verschlossenen Schreibtische aufschließen!
06. Die Pflanzen:

Grüne Pflanzen:	Heilen Wunden zu einem Drittel.
Rote Pflanzen:	Sie sind allein wirkungslos aber mit grünen Pflanzen gemischt wird die Gesundheit komplett wieder hergestellt!
Blaue Pflanzen:	Nehmt sie bei Vergiftungen!
07. Tragt zur Sicherheit immer eine grüne Pflanze bei euch!
08. Claire: erledigt den Golem mit Säurepatronen!
09. Durchsucht den Golem nach Munition!
10. Lauft nicht gemütlich irgendwo lang sondern Rennt! Denkt an die Zeit!
11. Überlegt euch ob es im A – Szenario wirklich notwendig ist im Keller die Tasche und das MG zu holen! Ihr spart 15 Minuten reine Spielzeit!
12. Das Ranking und eventuelle Zusatzwaffen erhaltet Ihr erst nach dem Abspann!!!
(Die Schrift die durch den Bildschirm rollt)
13. Nutzt beim Spielen immer die hintereinander erhaltenen Spielstände!!!
14. Überbrückt mit dem Kabel den Sicherungskasten!
15. Alles was Ihr macht, wirkt sich vom A auf das B – Szenario aus!
(z.B.: Nicht überbrückter Sicherungskasten oder MG aus dem Keller mitgenommen)
16. Scannt euren Fingerabdruck unbedingt im Gang 10 im Labor ein! Claire kommt sonst im B – Szenario nicht in das Labor!
17. Zusatzwaffen erhaltet Ihr nur wenn Ihr das erste Spiel mit **Normal** beginnt!
18. Lauscht ob Ihr irgend etwas Verdächtiges hört.

SPIELTIP:

19. Fangt mit Leon das A – Szenario an, und beendet es so schnell wie möglich! Wenn Ihr unter 2,5 Stunden durchgespielt habt und ein A oder B Ranking erhalten habt, erhaltet Ihr einen Raketenwerfer mit unendlich Munition! Ihr erhaltet den Spielstand **ClaireB 00 Szenario 2!**
20. Den Raketenwerfer findet Ihr mit Claire im B – Szenario in der ersten Truhe die Ihr öffnet!
21. Schnappt euch das Teil und rennt nach meiner Anleitung so schnell wie möglich durch! Versucht es ohne ein einziges mal zu speichern, denn nur so erhaltet Ihr die Gatling Gun und das MG mit unbegrenzter Munition. Solltet Ihr doch speichern erhaltet Ihr nur das MG mit unbegrenzter Munition! Das müßt Ihr im B – Szenario natürlich unter 3,0 Stunden schaffen. Das hört sich schwierig an, ist mit dem Raketenwerfer aber kein Problem! Schießt auch mit ihm den Endgegner (der mutierte Golem) in die ewigen Jagdgründe! Ihr dürft nicht den Raketenwerfer benutzen, der euch von Cherrys Mutter nach einer Minute zugeworfen wird! Aber keine Angst, sobald Ihr die Kupplungsstecker eingesetzt habt drückt Ihr die Feuertaste! Der Mutant kommt nicht mal zum zucken da blast Ihr ihn schon vom Bildschirm. Wundert euch trotz der guten Zeit am Ende nicht über das B – Ranking! Beim benutzen von Zusatzwaffen (alles was unendlich ist) wird euer Ranking um einen Rang schlechter. Das macht aber nichts, denn die beiden anderen Zusatzwaffen erhaltet Ihr auch mit einem B – Ranking! Ihr erhaltet den neuen Spielstand: **LeonA 00 Szenario 2!**
22. Solltet Ihr das geschafft haben, nehmt euch das Gatling Gun und rennt so schnell wie es geht mit Leon durch das A – Szenario! Hier bekommt Ihr am Ende nichts außer den Spielstand: **ClaireB 00 Szenario 2!**
23. Nun wird es noch einmal schwer! Dieses Szenario müßt Ihr ohne Zusatzwaffen beenden. **Denn:** Schafft Ihr das unter 3,0 Stunden mit einem A oder B – Ranking erhaltet Ihr am Ende einen Spielstand: **LeonA 00 Szenario 1 und** ein Szenario das Ihr spielen könnt wenn Ihr einen neuen Speicherstand anlegt: **Hunk 00 4. Überlebende.** Solltet Ihr doch Zusatzwaffen benutzen erhaltet Ihr Hunk nicht! Den könnt Ihr nur in einem B – Szenario erspielen!
24. Spielt wieder mit Leon das A – Szenario. Wieder so schnell wie möglich aber mit benutzen der Zusatzwaffen. Wieder bekommt Ihr nur den neuen Spielstand: **ClaireB 00 Szenario 2!**
25. Das selbe mit Claire unter den gleichen Bedingungen! **Aber:** Diesmal erhaltet Ihr am ende ein Szenario das Ihr spielen könnt wenn Ihr einen neuen Spielstand anlegt: **Tofu 00 4. Überlebende!**
26. Jetzt startet Ihr alles noch einmal, aber diesmal fangt Ihr das A – Szenario mit Claire an. Hier braucht Ihr jeweils aber nur einmal spielen, so das Ihr an die Zusatzwaffen gelangt. Neben Hunk und Tofu kann man keine weiteren Zusatzszenarien erspielen.

Vergeßt nicht, immer den zuletzt erhaltenen Spielstand zu benutzen !!!

Zusammenfassung:

Unendlich Raketenwerfer:	A – Szenario unter 2,5 Stunden mit einem A oder B – Ranking!
Unendlich MG:	B – Szenario unter 3,0 Stunden mit einem A oder B – Ranking!
Unendlich Gatling Gun:	B – Szenario unter 3,0 Stunden mit einem A oder B – Ranking und null mal speichern!!!
Hunk:	B – Szenario unter 3,0 Stunden mit einem A – Ranking!
Tofu:	B – Szenario unter 3,0 Stunden mit einem A oder B – Ranking und : Ihr müßt jedes Szenario 3 mal beendet haben um Tofu zu erhalten! (d.h. Leon, Claire, Leon, Claire, Leon, Claire!!!)

Das Ranking:

A – Ranking:	<ul style="list-style-type: none">- Unter 2,5 Stunden durchspielen- Es darf keine Zusatzwaffe genutzt werden- 0 mal Speichern – 2 Heilsprays dürfen genutzt werden- 3 mal Speichern – 1 Heilspray darf genutzt werden- 6 mal speichern – 0 Heilsprays dürfen genutzt werden
B – Ranking:	<ul style="list-style-type: none">- Spielzeit 3 – 5 Stunden- Es dürfen Zusatzwaffen genutzt werden- 0 mal Speichern – 6 Heilsprays dürfen genutzt werden- 3 mal Speichern – 5 Heilsprays dürfen genutzt werden- 6 mal Speichern – 4 Heilsprays dürfen genutzt werden
C – Ranking:	<ul style="list-style-type: none">- Spielzeit 5 – 7 Stunden- Es dürfen Zusatzwaffen benutzt werden- 6 mal Speichern – über 4 Heilsprays wurden genutzt
D – Ranking:	<ul style="list-style-type: none">- Spielzeit über 7 Stunden- bis 12 mal Speichern
E – Ranking:	<ul style="list-style-type: none">- Spielzeit über 7 Stunden- über 12 mal gespeichert

Die Waffen:

Beide:

- Messer: Benutzt es nur in der Not! Zwei Zombies könnt Ihr damit vielleicht noch in Schach halten, auf mehr würde ich es nicht ankommen lassen.
- Sub Machine Gun: Diese Waffe ist nicht besonders stark, ist aber durch die hohe Schußfrequenz gegen größere Ansammlungen von Zomies, Hunden und Lickers sehr effektiv.
- Gatling Gun: ... mehr kann man nicht sagen. Ballern das die Fetzen fliegen!
- Rocket Launcher: Diese Waffe einfach tötet alles. Schnell und effektiv.

Claire:

- Handwaffe: Sie faßt 13 Schuß und ist nicht besonders stark. Für Hunde und Zombies fallen meist 5 bis 6 Schuß bevor diese abtreten.
- Spark Gun: Tötet zwar auch ist aber zu schade zum mitnehmen.
- Colt S.A.A.: Diese Waffe erhält Claire nur wenn sie den Sonderschlüssel erhalten hat. Der Colt faßt 6 Patronen und hat eine sehr hohe Schußfrequenz. Damit erledigt man schnell und effektiv irgendwelches Untotes.
- Armbrust: Feuert 3 Pfeile gleichzeitig ab. Tötet mit einem Schuß Zombies wenn sie direkt vor einem stehen.
- Granatenwerfer: Mit der selben Munition kann diese Waffe nach belieben vollgestopft.
- | | | |
|---------------|-----------|--|
| Geschoßarten: | Säure: | Sie sind am gefährlichsten und sollten nach Möglichkeit für härtere Fälle aufgehoben werden. |
| | Granaten: | Ein Schuß enthält 3 Granaten die aber keine besondere Reichweite haben. Steht ein Gegner vor euch tötet Ihr ihn mit einem Schuß. Paßt auf das Ihr den Zombies nicht nur die Beine wegschießt, sonst kommen sie angekrochen und erwischen euch doch noch. |
| | Kerosin: | Sind am nützlichsten wenn man Pflanzen beschießt. |

Leon:

Handwaffe: Sie ist allein auch nicht besonders stark.

Custom Handwaffe: Ist umschaltbar von manuell auf Auto. Im Auto – Modus feuert die Waffe 3 Schuß hintereinander auf das Ziel.

Flammenwerfer: Ist gut gegen Pflanzen, aber ruckzuck leer.

Schrotflinte: Starke gute Waffe bei der Ihr aber auch aufpassen müßt, daß Ihr den Zombies nicht die Beine wegschießt und diese euch noch hinterher kriechen. Sie faßt 5 Schuß.

Magnum: Desert Eagle mit einem 50´er Kaliber. Bei Zombies reicht ein Schuß und der Kopf ist weg. Diese Waffe faßt 8 Schuß.

Custom Schrot: Wahnsinnige Feuerkraft und große Streubreite. Faßt jetzt sieben Schuß.

Custom Magnum: Ein Schuß durchschlägt gleich mehrere Zombies hintereinander. Der Rückschlag ist einfach Wahnsinn. Sie faßt ebenfalls 8 Schuß.

Die Waffen sind der Stärke nach geordnet!