

Resident Evil 1 Directors Cut

Tips, Tricks und Lösungen

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

v1.0 vom 25. Mai 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 Directors Cut

Directors Cut

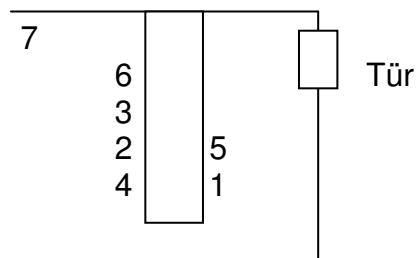
Chris Redfield

Das Herrenhaus

1. Das Spiel beginnt mit einer FMV in der **Halle 1**. Ihr lauft automatisch in den **Raum 2**. Ab hier übernehmt Ihr die Steuerung, geht also weiter in **Gang 3**. Lauft jetzt nach links und wartet die FMV mit dem Zombie ab. Dreht Euch um und lauft sofort (ohne ihn anzugreifen) zurück in **Halle 1**! In der folgenden FMV sind Eure Kameraden verschwunden. Nach der folgenden Szene seht Ihr vor Euch auf dem Boden einen Gegenstand, es ist **Jill's Waffe**, die **Beretta**!
2. Nachdem Ihr die Waffe an Euch genommen habt, begeben Euch zurück in **Gang 3** und tötet den Zombie. Untersucht Kenneth's Leiche, er hat **zwei Magazine** bei sich.
3. *(Achtung: anderer Spielablauf: Wenn Ihr nach der ersten FMV im Raum 2 gelandet seid versucht sofort zurück in Halle 1 zu gehen. Wesker wird Euch sagen das Ihr erst einmal alles genau untersuchen sollt! Versucht es noch einmal diesmal wird er Euch sagen das Ihr vorsichtig sein sollt und Euch im EBzimmer (Raum 2) erst einmal umsehen sollt. Ab jetzt ist das Spiel merklich einfacher zu meistern! Wem das immer noch nicht reicht, der markiert im Optionsmenü Fortgeschrittene (der eigentliche Directors Cut) und drückt das Steuerkreuz einige Zeit nach rechts, jetzt verfärbt sich dieser grün! Ihr erhaltet im folgenden Spiel alle Items in doppelter Anzahl!!) Aber merkt Euch das Spiel hat nur ohne Sonderwaffen und Cheats seinen besonderen Reiz!*
4. Nun geht es wieder zurück in **Halle 1**, und die Treppe nach oben in **Raum 40**. Hier findet Ihr gleich einen **kleinen Schlüssel**.
5. In **Raum 41** geht Ihr gleich zu der Leiche, sobald die FMV beginnt zieht Eure Waffe und betätigt schon einmal feuern! Sobald dieser das Zeitliche gesegnet hat findet Ihr in diesem Raum noch **ein Magazin** und den **ersten Herrenhausschlüssel**.
6. Geht jetzt in **Raum 55** und verschiebt dort die Statuen auf die Löcher. Betätigt dann den **Schalter** in der Mitte des Raumes und entnehmt hinten aus der Vitrine das **hölzerne Wappen**.
7. Wenn Ihr eine **Kiste** zum ablegen benötigt so geht in **Gang 52** die Treppe runter und dann in **Raum 26**, hier findet Ihr auch ein **defektes Gewehr** (was Ihr aufheben solltet). Gespeichert werden kann hier auch.
8. Begeben Euch nun in **Gang 52** und weiter in **Raum 50**. Im **Raum 51** findet Ihr **einmal Schrotmunition**, **einmal grüne Kräuter** und ein **Feuerzeug**.
9. In **Raum 49** findet Ihr das **Vermächtnis des Forschers** und **einmal Farbbänder**. In der zerbrochenen Schautafel befindet sich ein **Knopf**, wenn Ihr diesen betätigt lehrt sich das **Aquarium** im hinteren Teil des Raumes. Dieses ist jetzt leichter geworden und läßt sich somit verschieben. Schiebt anschließend den **Schrank** nach hinten. In dahinter liegenden **Geheimfach** findet Ihr die **erste Hälfte des Mondsteines**.

10. Begeben Sie sich nun durch **Gang 54** in **Raum 42** und weiter in **Raum 43** und wieder weiter in **Raum 44**. Benutzen Sie hier das Feuerzeug an den **Kerzen** und verschieben Sie den **Schrank**. Im hinteren **versteckten Raumteil** finden Sie den **zweiten Herrenhausschlüssel**. Am anderen Schrank finden Sie noch **ein Magazin!**
11. Gehen Sie jetzt in **Gang 31** und schieben Sie die **Statue** so, dass sie nach unten in das Esszimmer (Raum 2) fällt.
12. Gehen Sie jetzt zur **Treppe** und nach unten in **Halle 1**.
13. Sie können sich aus **Raum 14** ein **Magazin** holen und wenn Sie den kleinen Schlüssel dabei haben, sogar aus dem **Schreibtisch einmal Schrotmunition!**
14. In **Raum 17** steht **eine grüne Pflanze**. Wenn Sie sich **umziehen** möchten, so können Sie das in **Raum 18**.
15. Gehen Sie jetzt in **Raum 13** und weiter in **Raum 15**, dort liegen **einmal Farbbänder**.
16. Weiter geht es in **Gang 16**, verschieben Sie hier die anders farbigen **Regale**, unter einem von beiden liegt **ein Magazin**.
17. Gehen Sie jetzt weiter in **Gang 21** und weiter in **Raum 23**. Hier finden Sie **sechs mal grüne Kräuter** und eine **Chemikalie**.
18. In **Raum 22** finden Sie noch **ein Magazin** und einen **kleinen Schlüssel**.
19. Holen Sie sich jetzt in **Raum 24** die **Schrotflinte**, Sie müssen hier unbedingt das **defekte Gewehr** einhängen!
20. In **Gang 27** in **Raum 26** befinden sich **Kiste und Schreibmaschine!**
21. In **Raum 20** müssen Sie jetzt das **Bilderrätsel** lösen, um an das **Windwappen** zu gelangen, folgendermaßen:

Von oben:



22. Jetzt ist Ihnen schon angekündigt, **Gang 25**, in **Gang 21**, in **Gang 16** in **Raum 13**, von da aus in **Halle 1**, **Treppe hoch**, **Gang 31**, **Gang 32**, **Treppe runter**, **Gang 10**, **Gang 5**, **Gang 3**, **Raum 2**.
23. In **Raum 2** können Sie an der **zerbrochenen Statue** das **Sternwappen** aufheben.
24. Gehen Sie weiter in **Gang 3** und in **Raum 6**. Verschieben Sie hinten den **Schrank** und nehmen Sie die **Noten** an Sie. Stellen Sie sich jetzt vor das **Klavier** und „Benutzen“ Sie die Noten. Jetzt kommt **Rebecca** herein gelaufen und möchte Klavier spielen. Lassen Sie sie unbedingt üben!
25. Gehen Sie jetzt in **Raum 4**, hier finden Sie das **Tagebuch des Wärters** und **einmal Schrotmunition**. Vorsicht, hinter Ihnen kommt gleich ein Zombie aus dem Schrank!
26. Jetzt geht es in **Raum 11**. Hier finden Sie die **Magnum** und im **Schreibtisch einmal Schrotmunition!**
27. Holen Sie sich nun aus **Raum 12** aus der **Kiste** die **Chemikalie** und gehen Sie in **Raum 8**. Benutzen Sie an der **Pumpe** die Chemikalie! Sobald die **Pflanze** gestorben ist, können Sie im hinteren Teil des Raumes das **Sonnenwappen**, **zwei rote Kräuter** und **vier grüne Kräuter** an Sie nehmen!

28. Besorgt Euch nun das hölzerne Wappen und geht zu **Rebecca** in **Raum 6**. Sie ist jetzt fertig mit üben und spielt Euch die **Mondscheinsonate** vor. Es öffnet sich eine **Geheimtür**. Geht in den Raum und entnehmt das **goldene Wappen**, setzt dafür aber das Hölzerne ein.
29. Geht jetzt in **Raum 2** und setzt an der Wand das goldene Wappen ein. Die **Uhr** wird ihre Position ändern und ein **Geheimfach** freilegen. In ihm findet Ihr das **blaue Juwel**.
30. Mit diesem müßt Ihr durch **Gang 3** und **Gang 5** in **Raum 7**. Setzt das Juwel in den **Tiger** ein und nehmt den **dritten Herrenhausschlüssel** an Euch.
31. Jetzt müßt Ihr wieder laufen, also, **Gang 10, Treppe hoch, Gang 32, Gang 31, Gang 54, Raum 42, Raum 43, Raum 45**. Nehmt in diesem Raum erst die **Schrotmunition** an Euch und vertreibt dann die **Schlange** und nehmt die **zweite Hälfte des Mondsteines** an Euch. Versucht an der Schlange vorbei zu rennen und in den hinteren Teil des Raumes zu gelangen. Selbst wenn Ihr auf die Schlange feuert, könnt Ihr sie hier noch nicht töten!
32. Falls Ihr keine blauen Kräuter dabei hattet und die Schlange Euch gebissen hat brecht Ihr nach verlassen des Raumes zusammen und **Rebecca** erscheint. Mit Ihr müßt Ihr jetzt aus **Raum 12** ein **Serum** holen! Am schnellsten geht das über **Gang 31, Gang 32, Treppe runter, Raum 12!** Das Serum steht im **Regal!**
33. Jetzt geht Ihr über **Gang 54** in **Gang 52, Treppe runter, Raum 26**. Nehmt hier aus der **Kiste alle Wappen** an Euch und geht nun in **Gang 25** und weiter in **Gang 29**.
34. Setzt hier in die **Tafel** alle Steine ein und betretet **Raum 30**.
35. Schiebt hier die **Leiter** an das **Wandregal** und steigt nach oben, Ihr findet die **Viereck – Kurbel**.

Die Gartenanlage

1. Jetzt geht es in **Gang 3**, wo Ihr eine Menge der verschiedensten **Kräuter** finden werdet!
2. Weiter in **Gang 4**, benutzt an der **Schleuse** die Viereck – Kurbel und geht anschließend durch das **Wasserbecken** in **Gang 5**.
3. Fahrt mit dem **Fahrstuhl** runter in **Gang 2** und lauft weiter in **Gang 1**, wo Ihr auch wieder **Kräuter** finden werdet.

Das Wachhaus

1. Schiebt als erstes die **steinerne Statue** nach links auf das **Loch** aus dem die **Fangarme der Pflanze** kommen.
2. In **Raum 1** findet Ihr **drei blaue Kräuter**.
3. In **Raum 2** befinden sich **Kiste** und eine **Schreibmaschine**, außerdem ein **Magazin** und ein **Heilspray**.
4. In **Raum 3** befinden sich ein **kleiner Schlüssel**, ein **Schreibtisch** und **einmal Schrotmunition**.
5. In **Raum 5** findet Ihr ein **rotes Buch** und **einmal Farbbänder**.
6. In **Gang 6** geht Ihr links um die Ecke zum **Bienenkorb** und nehmt den **Schlüssel für Raum 002** an Euch.
7. Geht jetzt in **Raum 7 (Schlüssel 002)**. Ihr findet eine **Karte des Wachhauses** und im **Schreibtisch Schrotmunition**.
8. In **Raum 8** findet Ihr den **Schlüssel für Raum 003**.
9. **Raum 12 (Schlüssel 003)**, hier findet Ihr den **V – Jolt Bericht**, entnehmt aus dem **Schrank** das **weiße Buch** und steckt dafür das Rote hinein. Geht noch nicht durch die freigelegte Tür! Im **Schreibtisch** befinden sich noch **Farbbänder**.
10. Verläßt den Raum und geht erst einmal in **Raum 11**, dort befindet sich ein **Magazin**.
11. Geht jetzt in **Raum 9**, je nach Szenario lautet die Kombination für das **elektrische Schloß 958** oder **215**! Hier müßt Ihr die Chemikalie **V – Jolt** herstellen. **Leere Flaschen** findet Ihr insgesamt **vier Stück** in diesem Raum, eine im linken Regal, eine im Regal geradeaus, eine auf dem kleinen Tisch und eine auf dem Waschbecken.

Die Chemikalien:

- Umb. Nr. 01 = Farblos = Wasser
- Umb. Nr. 02 = rot
- Umb. Nr. 03 = lila = NP 003
- Umb. Nr. 04 = grün
- Umb. Nr. 06 = gelb = GELB 6
- Umb. Nr. 07 = weiß
- Umb. Nr. 13 = blau
- Umb. Nr. 16 = braun = V - Jolt

Gemischt wird so:

- Umb. Nr. 01+ Umb. Nr. 02 = Umb. Nr. 03 (NP 003)
- Umb. Nr. 02+ Umb. Nr. 04 = Umb. Nr. 06 (GELB 6)
- Umb. Nr. 03+ Umb. Nr. 04 = Umb. Nr. 07
- Umb. Nr. 06+ Umb. Nr. 07 = Umb. Nr. 13
- Umb. Nr. 01+ Umb. Nr. 02 = Umb. Nr. 03 (NP 003)
- Umb. Nr. 13+ Umb. Nr. 03 = Umb. Nr. 16 (V – Jolt)

12. Ihr müßt mit V - Jolt jetzt zur **Wurzel** der Pflanze. Ihr geht folgendermaßen: **Gang 10, Gang 6, Raum 7**, hier verschiebt Ihr die **Schränke** und steigt die **Leiter** nach unten.
13. Verschiebt die **Kisten** hier so das sie über dem **Wasserloch** ein **Brücke** ergeben. Geht jetzt in **Gang 15** und weiter in **Raum 18**.
14. Stellt Euch genau vor die Wurzel und benutzt die Chemikalie!

15. Nachdem die Wurzel verdorrt ist geht Ihr wieder nach oben und geht in **Raum 13**. Im **Kamin** findet Ihr den **Kontrollraum Schlüssel**. Wenn dich jetzt **Rebecca** heilen möchte setzt Ihr je nach eurem Zustand auf ja oder nein.
16. Geht jetzt wieder in den **Keller** und **rennt** diesmal bis zur Tür von **Raum 16** (denn es sind **Haie** im Wasser). Legt hier den **Hebel** um, jetzt wird das Wasser abgesaugt.
17. Betätigt dann an der Tür den **rot leuchtenden Knopf**, denn er öffnet den daneben liegenden Raum.
18. In **Raum 17** findet Ihr den **vierten Herrenhausschlüssel**, **zwei Magazine** und **zwei mal Schrotmunition**.

Das Herrenhaus Teil 2

1. Geht als erstes in **Raum 28**, schaltet die **Lampe** auf dem Schreibtisch an und nehmt die **Magnum Geschosse** an Euch. Ihr findet im **Regal** neben Euch noch eine **MO – Disk**.
2. Geht jetzt in **Gang 27** und die **Treppe** nach oben in **Gang 52** und weiter in **Raum 47**. Wenn Ihr im **Kamin** das Feuerzeug benutzt, erhaltet Ihr die **Herrenhaus Karte 2F**. Ebenfalls stehen vor dem Kamin **einmal grüne Kräuter**.
3. Betretet nun **Raum 46**, geht bis zum **Klavier** und betätigt die **X – Taste**. Jetzt wird die **Schlange** noch einmal erscheinen. Am besten Ihr feuert mit Schrot aus allen Rohren, bis sie nach rund 10 Schuß erledigt ist. (Es hört sich einfacher an als es der Fall ist!)
4. Steigt durch das entstandene **Loch** nach unten und drückt auf den **Knopf** beim **Grabstein**. Klettert anschließend die **Leiter** nach unten.
5. Im folgenden Gang liegt noch **einmal Schrotmunition**.
6. In der Küche findet Ihr einen **kleinen Schlüssel**, nehmt diesen und fahrt mit dem **Fahrstuhl** nach oben.
7. **Raum 36**, hier findet Ihr die **Sammelmappe** und **Magnum Geschosse** im **Schreibtisch**. Verschiebt den **Schrank** an der linken Wand und Ihr gelangt in **Raum 38**. Hier findet Ihr eine **Batterie**, ein **Magazin** und **einmal Farbbänder**.
8. **Raum 37**, betätigt hinten an der Wand den **Schalter** und verschiebt dann die **Statue** an den Fleck der beleuchtet ist. Es öffnet sich ein **geheimer Zugang** im Raum. In diesem findet ihr den **Band der Flüche Teil 1**. Untersucht im Menü das Buch und schlägt es auf, im inneren befindet sich das **goldene Adler Medaillon**.
9. **Raum 39**, **zwei mal Schrotmunition**.
10. **Raum 34**, **zwei grüne Kräuter** und **einmal blaue Kräuter**. Die Tür zu Gang 32 ist verschlossen.
11. Fahrt mit dem **Fahrstuhl** wieder nach unten und geht die **Treppe** nach oben.
12. Geht durch **Gang 3** in **Gang 5** und weiter in **Gang 10**, lauft die **Treppe** hoch.
13. **Raum 33**, schaltet das **Licht** aus und verschiebt die **Leiter**. Steigt diese dann hoch und nehmt den **Augapfel** heraus, jetzt habt Ihr das **rote Juwel**. Außerdem findet Ihr noch **einmal Schrotmunition**, **einmal Magnum Geschosse** und die **Befehle**.
14. Geht jetzt die **Treppe** runter, durch **Gang 10** in **Gang 5** und weiter in **Raum 7**. Setzt das Juwel wieder in den **Tiger** ein und Ihr erhaltet **dreimal Magnum Geschosse**.
15. Jetzt ist wieder rennen angesagt, **Gang 5, Gang 3, Raum 2, Halle 1, Raum 13, Gang 16, Gang 21, Gang 25, Gang 29, Raum 30**.

Die Gartenanlage Teil 2

16. **Gang 3, Gang 4, Gang 5, Gang 2.** Setzt hier die **Batterie** in den **Fahrstuhl** ein und fahrt mit diesem nach oben. Hier findet Ihr an der Wand die **Karte der Gartenanlage**. Geht jetzt in **Gang 4** und Kurbelt die **Schleuse** zu. Fahrt anschließend mit dem **Fahrstuhl** wieder nach unten.
17. Geht jetzt an die Stelle aus der erst das Wasser gelaufen ist und steigt dort die **Leiter** nach unten.

Die unterirdische Gartenanlage

1. Gelandet seid Ihr in **Gang 14**. Geht gleich in **Gang 15** und weiter in **Gang 16**.
2. In **Raum 17** findet Ihr **einmal Schrotmunition** und **ein Heilspray**.
3. Geht weiter in **Gang 18**, am Ende des Ganges beginnt eine FMV, in der Enrico erschossen wird. Wenn Ihr ihn untersucht, werdet Ihr eine **Sechseck – Kurbel** finden.
4. Geht zurück in **Raum 14**, nutzt die Kurbel und geht in **Raum 13**. Steckt Euch den **Flammenwerfer** ein!
5. Geht jetzt bis zur **Kugel**, dreht Euch dann um und lauft so schnell wie möglich zur Tür zurück. Die Kugel zerschlägt rechts die Wand.
6. Links wo sich die Kugel erst befand findet Ihr **einmal Magnum Geschosse**.
7. Geht jetzt durch die Tür in **Raum 12**. Tötet die **Spinne** und nehmt das **Messer** an euch. Zerschneidet mit dem Messer die große Spinnwebe an der anderen Tür.
8. Geht in **Gang 10** und in **Raum 11**. Hier befinden sich eine **Kiste**, eine **Schreibmaschine**, **einmal blaue Kräuter**, **ein Heilspray** und **einmal Farbbänder**.
9. Hängt in **Gang 10** den Flammenwerfer an die Wand und betretet **Raum 7**. Geht jetzt wieder als erstes zur **Kugel**, dreht Euch dann um und rennt zurück zur Tür.
10. Geht wieder an die Stelle an der sich die Kugel befand und nehmt die **Karte der unterirdischen Gartenanlage** und das **Buch der Flüche Teil 2** an euch. Diesmal befindet sich im darin das **silberne Wolfs Medaillon**.
11. Geht jetzt weiter, bis an die Stelle wo Ihr rechts ein **Loch** in der Wand seht. Links befindet sich die Öffnung für die Sechseck – Kurbel. Benutzt die **Kurbel** an dieser Stelle zwei mal (so das die Öffnung in der Wand nach **links** zeigt).
12. Geht durch das Loch in der Wand und betretet den Raum, schiebt hier die **Statue** in Richtung Tür und benutzt die **Kurbel** an der Kurbelöffnung. Schiebt anschließend die Statue an den **hellen Fleck** und nehmt den **Laborschlüssel** an Euch.
13. Bevor Ihr weitergeht solltet Ihr beide Medaillen im Arsenal haben. Wenn Ihr sie besitzt fahrt mit dem **Fahrstuhl** nach oben.
14. Setzt diese in den **Brunnen** ein und fahrt anschließend mit dem **Fahrstuhl** nach unten.

Das Labor

1. Steigt in **Raum 1** die **Leiter** nach unten und nehmt in **Gang 3** die **Dias** an Euch. (Am Anfang findet Ihr gleich eine **Kiste**.)
2. Steigt auch hier die **Treppe** nach unten.
3. Geht von **Gang 5** in **Gang 13** (dort befinden sich eine **Kiste** und eine **Schreibmaschine**) Ihr findet hier **einmal Farbbänder**, einmal **Magnum Geschosse** und **einmal blaue Kräuter**.
4. Geht in **Raum 16** und schaltet am **Computer** alle abgeschalteten Bereiche zu.
5. Geht weiter in **Raum 17**, gerade aus befindet sich ein **MO – Disk Leser**.
6. Jetzt geht es weiter in **Raum 18**, nehmt die **Batterie** an Euch und schließt den Fahrstuhl an.
7. Geht in **Gang 13**, bevor Ihr den **Aufzug** benutzen könnt müßt Ihr **links** den **Knopf** betätigen.
8. Folgt dem Geschehen und beballert den **Tyrant** bis dieser umkippt. An der Stelle an der Euer „Freund“ jetzt liegt befindet sich am **Computer** ein **Schalter** zum entriegeln der Türsperre.
9. Geht nun in **Raum 14**, schiebt hier als aller erstes die **Kisten** auf die Löcher und dann die **Leiter** an die Wand. Kriecht anschließend durch den **Lüftungsschacht**.
10. Ihr landet in **Raum 12**, Ihr findet **ein Magazin** und den **zweiten MO – Disk Leser**.
11. Als nächstes geht Ihr in **Raum 6** und benutzt den **Computer**. Die **Paßwörter** lauten: **JOHN**, **ADA** und **MOLE**, entriegelt hier alle Bereiche. Im hinteren Teil des Raumes befindet sich noch eine **MO – Disk**.
12. Holt Euch nun den **Code** aus **Raum 12**.
13. Geht nun in **Gang 10** und in **Raum 11**, hier findet Ihr **ein Magazin**. Verschiebt den **Schrank** und betätigt den **Schalter**, Ihr habt soeben **UV – Beleuchtung** angeschaltet. Geht nun zu dem **Bild** an der rechten Wand und betrachtet euch dieses. Danach schaltet das Licht wieder aus und betrachtet euch das Bild noch einmal. Es war die Auflösung für das Paßwort MOLE. Ansonsten findet Ihr an der linken Wand findet noch einen **Brief**.
14. Geht nun die **Treppe** nach oben in **Raum 4**, hier könnt Ihr euch die **Dias** ansehen. Drückt danach den **Knopf** neben der Schautafel. An einer Stelle hat sich nun ein Stück der **Wand** verschoben geht an diese Stelle und nehmt die **MO – Disk** an Euch.
15. Geht jetzt wieder die **Treppe** nach unten zum **dritten MO – Disk Leser**, dieser befindet sich in **Raum 7**.
16. Nun geht die **Treppe** und die **Leiter** nach oben und öffnet die Tür zu **Raum 8**. Nach dem folgendem Gespräch fahrt Ihr mit dem **Fahrstuhl** nach oben und betretet **Raum 1**.
17. Gleich vorn am **Hubschrauberlandeplatz** liegen **Leuchtraketen**, nehmt eine davon an Euch und lauft in die Mitte des Platzes. Hier zündet Ihr sie.

18. Habt Ihr nach dieser Anleitung alles erledigt kommt nun der **Tyrant** aus der Erde gewütet, versucht ihn zu verwunden und rennt was das Zeug hält, versucht vor allem seinen Attacken auszuweichen. Nach ca. 2 min. wirft Euch Brad aus dem Hubschrauber einen **Raketenwerfer** nach unten (er landet genau in der Mitte des Platzes auf dem großen H). Schnappt Euch diesen und drückt sofort auf Pause, legt ihn Euch auf die Hand und verläßt das Menü, drückt nun sofort auf feuern! Der Tyrant wird vom ersten Schuß erledigt.
19. Falls Brad nach Punkt 17, nach dem zünden der Leuchtrakete sofort landen sollte habt Ihr etwas falsch gemacht. Ihr habt also den Fall nicht komplett gelöst!
20. Wenn Ihr aber das Ende nach Punkt 18 erhaltet seht Euch unbedingt den **Abspann** an, denn Ihr erhaltet danach einen **Spielstand** der lautet:
Chris 2 00 Herrenhaus 1F!
21. Mit diesem Speicherstand könnt Ihr das neue Spiel von Anfang an mit der **Magnum mit unendlich Munition** beginnen.

Resident Evil Directors Cut

Directors Cut

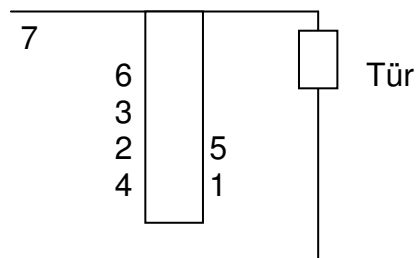
Jill Valentine

Das Herrenhaus

1. Das Spiel beginnt mit einer FMV in der **Halle 1**. Ihr lauft automatisch in den **Raum 2**. Nachdem Barry die Leiche untersucht hat übernehmt Ihr die Steuerung. Geht weiter in **Gang 3**, lauft nach links und wartet die FMV mit dem Zombie ab. Dreht Euch um und lauft sofort (ohne ihn anzugreifen) zurück in **Raum 2**. Der Zombie aus dem Nebenzimmer kommt jetzt herein und wird von Barry erschossen. Als nächstes folgt wieder eine FMV die Euch in **Halle 1** führt! In der folgenden FMV ist Wesker verschwunden. Nach der folgenden Szene sagt Barry das Ihr erst einmal in der Halle bleiben und nach Wesker suchen sollt. Am besten Ihr rennt einmal hinter der Treppe entlang dann beginnt sofort die nächste FMV.
2. Egal was Barry gesagt hat, begeben Euch zurück in **Gang 3** und tötet den Zombie. Untersucht Kenneth's Leiche, er hat **zwei Magazine** bei sich.
3. *(Achtung: anderer Spielablauf: Wenn Ihr nach der ersten FMV im Raum 2 gelandet seid versucht sofort zurück in Halle 1 zu gehen. Wesker wird Euch sagen das Ihr erst einmal alles genau untersuchen sollt! Versucht es noch einmal diesmal wird er Euch sagen das Ihr vorsichtig sein sollt und euch im Eßzimmer (Raum 2) erst einmal umsehen sollt. Ab jetzt ist das Spiel merklich einfacher zu meistern! Wem das immer noch nicht reicht, der markiert im Optionsmenü Fortgeschrittene (der eigentliche Directors Cut) und drückt das Steuerkreuz einige Zeit nach rechts, jetzt verfärbt sich dieser grün! Ihr erhaltet im folgenden Spiel alle Items in doppelter Anzahl!) Aber merkt Euch das Spiel hat nur ohne Sonderwaffen und Cheats seinen besonderen Reiz!*
4. Nun geht es wieder zurück in **Halle 1**, und die Treppe nach oben in **Raum 40**.
5. In **Raum 41** geht Ihr gleich zu der Leiche, sobald die FMV beginnt zieht Eure Waffe und betätigt schon einmal feuern! Sobald dieser das Zeitliche gesegnet hat findet Ihr in diesem Raum noch **ein Magazin** und den **ersten Herrenhausschlüssel**.
6. Geht jetzt in **Raum 55** und verschiebt dort die Statuen auf die Löcher. Betätigt dann den **Schalter** in der Mitte des Raumes und entnehmt hinten aus der Vitrine das **hölzerne Wappen**.
7. Wenn Ihr eine **Kiste** zum ablegen benötigt so geht in **Gang 52** die Treppe runter und dann in **Raum 26**, hier findet Ihr auch ein **defektes Gewehr** (was Ihr aufheben solltet). Gespeichert werden kann hier auch.
8. Begeben Euch nun in **Gang 52** und weiter in **Raum 50**. Im **Raum 51** findet Ihr **einmal Munition, einmal grüne Kräuter** und ein **Feuerzeug**.
9. In **Raum 49** findet Ihr das **Vermächtnis des Forschers** und **einmal Farbbänder**. In der zerbrochenen Schautafel befindet sich ein **Knopf**, wenn Ihr diesen betätigt lehrt sich das **Aquarium** im hinteren Teil des Raumes. Dieses ist jetzt leichter geworden und läßt sich somit verschieben. Schiebt anschließend den **Schrank** nach hinten. In dahinter liegenden **Geheimfach** findet Ihr die **erste Hälfte des Mondsteines**.

10. Begeht Euch nun durch **Gang 54** in **Raum 42** und weiter in **Raum 43** und wieder weiter in **Raum 44**. Benutzt hier das Feuerzeug an den **Kerzen** und verschiebt den **Schrank**. Im hinteren **versteckten Raumteil** findet Ihr **einmal Munition**. Am anderen Schrank findet Ihr noch **ein Magazin!**
11. Geht jetzt in **Gang 31** und schiebt die **Statue** so das sie nach unten in das Eßzimmer (Raum 2) fällt.
12. Geht jetzt zur **Treppe** und nach unten in **Halle 1**.
13. Ihr könnt Euch aus **Raum 14 ein Magazin** holen und aus dem **Schreibtisch einmal Schrotmunition!**
14. In **Raum 17** steht **eine grüne Pflanze**. Wenn Ihr Euch **umziehen** möchtet so könnt Ihr das in **Raum 18**.
15. Geht jetzt in **Raum 13** und weiter in **Raum 15**, dort liegen **einmal Farbbänder**.
16. Weiter geht es in **Gang 16**, verschiebt hier die anders farbigen **Regale**, unter einem von beiden liegt **ein Magazin**.
17. Geht jetzt weiter in **Gang 21** und weiter in **Raum 23**. Hier findet Ihr **sechs mal grüne Kräuter** und eine **Chemikalie**.
18. In **Raum 22** findet Ihr noch **ein Magazin**.
19. Holt Euch jetzt in **Raum 24 die Schrotflinte**, Ihr müßt hier unbedingt das **defekte Gewehr** einhängen!
20. In **Gang 27** in **Raum 26** befinden sich **Kiste und Schreibmaschine!**
21. In **Raum 20** müßt Ihr jetzt das **Bilderrätsel** lösen um an das **Windwappen** zu gelangen, das macht Ihr folgendermaßen:

Von oben:



22. Jetzt ist laufen angesagt, **Gang 25**, in **Gang 21**, in **Gang 16** in **Raum 13**, von da aus in **Halle 1**, **Treppe hoch**, **Gang 31**, **Gang 32**, **Treppe runter**, **Gang 10**, **Gang 5**, **Gang 3**, **Raum 2**.
23. In **Raum 2** könnt Ihr an der **zerbrochenen Statue** das **Sternwappen** aufheben.
24. Geht weiter in **Gang 3** und in **Raum 6**. Verschiebt hinten den **Schrank** und nehmt die **Noten** an Euch. Stellt Euch jetzt vor das **Klavier** und „Benutzt“ die Noten. Im hinteren Raumteil hat sich jetzt eine Geheimtür geöffnet, betretet den Raum, entnehmt das **goldene Wappen** aus der Statue und setzt dafür das Hölzerne ein. Geht jetzt in **Raum 2** und setzt an der Wand das goldene Wappen ein. Die **Uhr** wird ihre Position ändern und ein **Geheimfach** freilegen. In ihm findet Ihr das **blaue Juwel**.
25. Geht jetzt in **Raum 4**, hier findet Ihr das **Tagebuch des Wärters** und **einmal Schrotmunition**. Vorsicht, hinter Euch kommt gleich ein Zombie aus dem Schrank!
26. Jetzt geht es in **Raum 11**. Hier findet Ihr die **Magnum** und im **Schreibtisch einmal Schrotmunition!**
27. Holt Euch nun aus **Raum 12** aus der **Kiste** die **Chemikalie** und geht in **Raum 8**. Benutzt an der **Pumpe** die Chemikalie! Sobald die **Pflanze** gestorben ist könnt Ihr im hinteren Teil des Raumes das **Sonnenwappen**, **zwei rote Kräuter** und **vier grüne Kräuter** an Euch nehmen!

28. Mit diesem müßt Ihr durch **Gang 3** und **Gang 5** in **Raum 7**. Setzt das Juwel in den **Tiger** ein und nehmt den **zweiten Herrenhausschlüssel** an Euch.
29. Jetzt müßt Ihr wieder laufen, also, **Gang 10, Treppe hoch, Gang 32, Gang 31, Gang 54, Raum 42, Raum 43, Raum 45**. Nehmt in diesem Raum erst die **Schrotmunition** an Euch, vertreibt dann die **Schlange** und nehmt die **zweite Hälfte des Mondsteines** an Euch. Versucht an der Schlange vorbei zu rennen und in den hinteren Teil des Raumes zu gelangen. Selbst wenn Ihr auf die Schlange feuert, könnt Ihr sie hier noch nicht töten!
30. Falls Ihr keine blauen Kräuter dabei hattet und die Schlange Euch gebissen hat brecht Ihr nach verlassen des Raumes zusammen und Euer Kamerad erscheint. Mit Ihm müßt Ihr jetzt aus **Raum 12** ein **Serum** holen! Am schnellsten geht das über **Gang 31, Gang 32, Treppe runter, Raum 12!** Das Serum steht im **Regal!**
31. Jetzt geht Ihr über **Gang 54** in **Gang 52, Treppe runter, Raum 26**. Nehmt hier aus der **Kiste alle Wappen** an Euch und geht nun in **Gang 25** und weiter in **Gang 29**.
32. Setzt hier in die **Tafel** alle Steine ein und betretet **Raum 30**.
33. Schiebt hier die **Leiter** an das **Wandregal** und steigt nach oben, Ihr findet die **Viereck – Kurbel**.

Die Gartenanlage

1. Jetzt geht es in **Gang 3**, wo Ihr eine Menge der verschiedensten **Kräuter** finden werdet!
2. Weiter in **Gang 4**, benutzt an der **Schleuse** die Viereck – Kurbel und geht anschließend durch das **Wasserbecken** in **Gang 5**.
3. Fahrt mit dem **Fahrstuhl** runter in **Gang 2** und lauft weiter in **Gang 1**, wo Ihr auch wieder **Kräuter** finden werdet.

Das Wachhaus

1. Schiebt als erstes die **steinerne Statue** nach links auf das **Loch** aus dem die **Fangarme der Pflanze** kommen.
2. In **Raum 1** findet Ihr **drei blaue Kräuter**.
3. In **Raum 2** befinden sich **Kiste** und eine **Schreibmaschine**, außerdem ein **Magazin** und ein **Heilspray**.
4. In **Raum 3** befinden sich ein **Schreibtisch** und **einmal Schrotmunition**.
5. In **Raum 5** findet Ihr ein **rotes Buch** und **einmal Farbbänder**.
6. In **Gang 6** geht Ihr links um die Ecke zum **Bienenkorb** und nehmt den **Schlüssel für Raum 002** an Euch.
7. Geht jetzt in **Raum 7 (Schlüssel 002)**. Ihr findet eine **Karte des Wachhauses** und im **Schreibtisch Schrotmunition**.
8. In **Raum 8** findet Ihr den **Schlüssel für Raum 003**.
9. **Raum 12 (Schlüssel 003)**, hier findet Ihr den **V – Jolt Bericht**, entnehmt aus dem **Schrank** das **weiße Buch** und steckt dafür das Rote hinein. Geht noch nicht durch die freigelegte Tür! Im **Schreibtisch** befinden sich noch **Farbbänder**.
10. Verlaßt den Raum und geht erst einmal in **Raum 11**, dort befindet sich ein **Magazin**.
11. Geht jetzt in **Raum 9**, je nach Szenario lautet die Kombination für das **elektrische Schloß 958** oder **215**! Hier müßt Ihr die Chemikalie **V – Jolt** herstellen. **Leere Flaschen** findet Ihr insgesamt **vier Stück** in diesem Raum, eine im linken Regal, eine im Regal geradeaus, eine auf dem kleinen Tisch und eine auf dem Waschbecken.

Die Chemikalien:

- Umb. Nr. 01 = Farblos = Wasser
- Umb. Nr. 02 = rot
- Umb. Nr. 03 = lila = NP 003
- Umb. Nr. 04 = grün
- Umb. Nr. 06 = gelb = GELB 6
- Umb. Nr. 07 = weiß
- Umb. Nr. 13 = blau
- Umb. Nr. 16 = braun = V - Jolt

Gemischt wird so:

- Umb. Nr. 01+ Umb. Nr. 02 = Umb. Nr. 03 (NP 003)
- Umb. Nr. 02+ Umb. Nr. 04 = Umb. Nr. 06 (GELB 6)
- Umb. Nr. 03+ Umb. Nr. 04 = Umb. Nr. 07
- Umb. Nr. 06+ Umb. Nr. 07 = Umb. Nr. 13
- Umb. Nr. 01+ Umb. Nr. 02 = Umb. Nr. 03 (NP 003)
- Umb. Nr. 13+ Umb. Nr. 03 = Umb. Nr. 16 (V – Jolt)

12. Ihr müßt mit V - Jolt jetzt zur **Wurzel** der Pflanze. Ihr geht folgendermaßen:
Gang 10, Gang 6, Raum 7, hier verschiebt Ihr die **Schränke** und steigt die **Leiter** nach unten.
13. Verschiebt die **Kisten** hier so das sie über dem **Wasserloch** ein **Brücke** ergeben.
Geht jetzt in **Gang 15** und weiter in **Raum 18**.
14. Stellt Euch genau vor die Wurzel und benutzt die Chemikalie!

15. Nachdem die Wurzel verdorrt ist geht Ihr wieder nach oben und geht in **Raum 13**. Im **Kamin** findet Ihr den **Kontrollraum Schlüssel**.
16. Geht jetzt wieder in den **Keller** und **rennt** diesmal bis zur Tür von **Raum 16** (denn es sind **Haie** im Wasser). Legt hier den **Hebel** um, jetzt wird das Wasser abgesaugt.
17. Betätigt dann an der Tür den **rot leuchtenden Knopf**, denn er öffnet den daneben liegenden Raum.
18. In **Raum 17** findet Ihr den **dritten Herrenhausschlüssel**, **zwei Magazine** und **zwei mal Schrotmunition**.

Das Herrenhaus Teil 2

1. Geht als erstes in **Raum 28**, schaltet die **Lampe** auf dem Schreibtisch an und nehmt die **Magnum Geschosse** an Euch. Ihr findet im **Regal** neben Euch noch eine **MO – Disk**.
2. Geht jetzt in **Gang 27** und die **Treppe** nach oben in **Gang 52** und weiter in **Raum 47**. Wenn Ihr im **Kamin** das Feuerzeug benutzt, erhaltet Ihr die **Herrenhaus Karte 2F**. Ebenfalls stehen vor dem Kamin **einmal grüne Kräuter**.
3. Betretet nun **Raum 46**, geht bis zum **Klavier** und betätigt die **X – Taste**. Jetzt wird die **Schlange** noch einmal erscheinen. Am besten Ihr feuert mit Schrot aus allen Rohren, bis sie nach rund 10 Schuß erledigt ist. (Es hört sich einfacher an als es der Fall ist!) Jetzt wird Barry in den Raum gelaufen kommen und fragen ob Ihr mit Hilfe eines Seiles in das Loch hinabsteigen möchtet. Setzt in diesem Fall auf Ja und steigt herab, Barry laßt jetzt aus versehen das Seil fallen und sagt das er schnell ein neues besorgen möchte, lauft jetzt ca. 30 sec. Nur so herum und rührt ja nichts an. Barry erscheint nun wieder und läßt Euch ein zweites Seil herunter, nach dem Hochklettern übergibt er Euch eine Code mit dem Ihr Euch vor **Raum 33** begeben. Geradeaus werdet Ihr die Tür mit dem Codeschloß erkennen!
4. **Raum 36**, hier findet Ihr die **Sammelmappe** und **Magnum Geschosse** im **Schreibtisch**. Verschiebt den **Schrank** an der linken Wand und Ihr gelangt in **Raum 38**. Hier findet Ihr eine **Batterie**, ein **Magazin** und **einmal Farbbänder**.
5. **Raum 37**, betätigt hinten an der Wand den **Schalter** und verschiebt dann die **Statue** an den Fleck der beleuchtet ist. Es öffnet sich ein **geheimer Zugang** im Raum. In diesem findet ihr den **Band der Flüche Teil 1**. Untersucht im Menü das Buch und schlägt es auf, im inneren befindet sich das **goldene Adler Medaillon**.
6. **Raum 39**, **zwei mal Schrotmunition**.
7. **Raum 34**, **zwei grüne Kräuter** und **einmal blaue Kräuter**. Die Tür zu Gang 32 ist verschlossen.
8. Fahrt mit dem **Fahrstuhl** wieder nach unten und geht die **Treppe** nach oben.
9. Geht durch **Gang 3** in **Gang 5** und weiter in **Gang 10**, lauft die **Treppe** hoch.
10. **Raum 33**, schaltet das **Licht** aus und verschiebt die **Leiter**. Steigt diese dann hoch und nehmt den **Augapfel** heraus, jetzt habt Ihr das **rote Juwel**. Außerdem findet Ihr noch **einmal Schrotmunition**, **einmal Magnum Geschosse** und die **Befehle**.
11. Geht jetzt die **Treppe** runter, durch **Gang 10** in **Gang 5** und weiter in **Raum 7**. Setzt das Juwel wieder in den **Tiger** ein und Ihr erhaltet **dreimal Magnum Geschosse**.
12. Jetzt ist wieder rennen angesagt, **Gang 5**, **Gang 3**, **Raum 2**, **Halle 1**, **Raum 13**, **Gang 16**, **Gang 21**, **Gang 25**, **Gang 29**, **Raum 30**.

Die Gartenanlage Teil 2

13. **Gang 3, Gang 4, Gang 5, Gang 2.** Setzt hier die **Batterie** in den **Fahrstuhl** ein und fahrt mit diesem nach oben. Hier findet Ihr an der Wand die **Karte der Gartenanlage**. Geht jetzt in **Gang 4** und Kurbelt die **Schleuse** zu. Fahrt anschließend mit dem **Fahrstuhl** wieder nach unten.
14. Geht jetzt an die Stelle aus der erst das Wasser gelaufen ist und steigt dort die **Leiter** nach unten.

Die unterirdische Gartenanlage

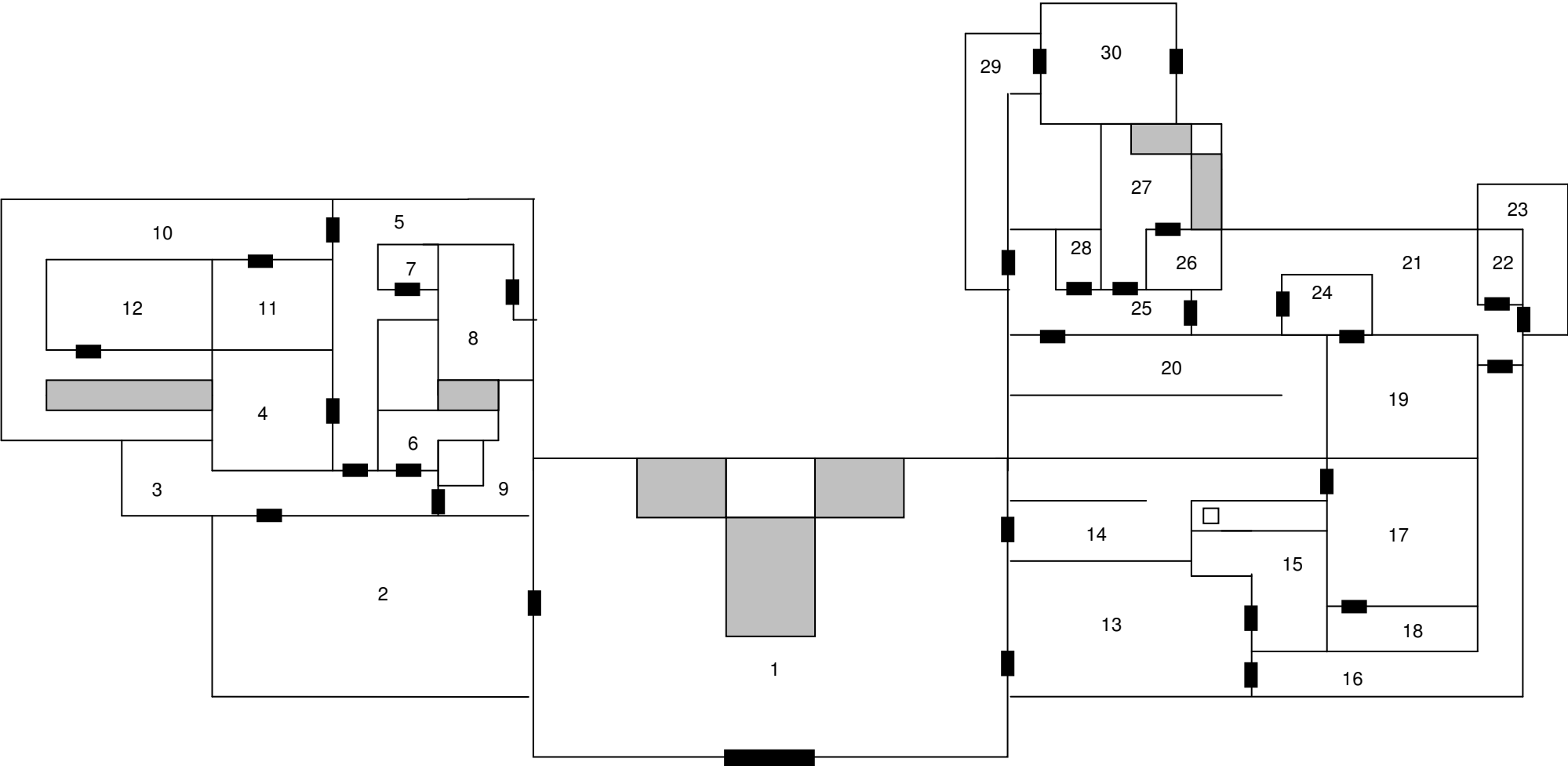
1. Gelandet seid Ihr in **Gang 14**. Geht gleich in **Gang 15** und weiter in **Gang 16**.
2. In **Raum 17** empfängt Euch Barry und fragt ob Ihr mit Ihm gehen möchtet, darauf antwortet Ihr mit Ja und auf die Frage ob er vorgehen soll antwortet Ihr mit Nein! Finden werdet Ihr außer Barry noch **einmal Schrotmunition** und **ein Heilspray**.
3. Geht weiter in **Gang 18**, am Ende des Ganges beginnt eine FMV, in der Enrico erschossen wird. Wenn Ihr Ihn untersucht, werdet Ihr eine **Sechseck – Kurbel** finden.
4. Geht zurück in **Raum 14**, nutzt die Kurbel und geht in **Raum 13**.
5. Geht jetzt bis zur **Kugel**, dreht Euch dann um und lauft so schnell wie möglich zur Tür zurück. Die Kugel zerschlägt rechts die Wand.
6. Links wo sich die Kugel erst befand findet Ihr **einmal Magnum Geschosse**.
7. Geht jetzt durch die Tür in **Raum 12**. Tötet die **Spinne** und nehmt das **Messer** an Euch. Zerschneidet mit dem Messer die große Spinnwebe an der anderen Tür.
8. Geht in **Gang 10** und in **Raum 11**. Hier befinden sich eine **Kiste**, eine **Schreibmaschine**, **einmal blaue Kräuter**, **ein Heilspray** und **einmal Farbbänder**.
9. Betretet als nächstes **Raum 7** und geht wieder als erstes zur **Kugel**, dreht Euch dann um und rennt zurück zur Tür.
10. Geht wieder an die Stelle an der sich die Kugel befand und nehmt die **Karte der unterirdischen Gartenanlage** und das **Buch der Flüche Teil 2** an Euch. Diesmal befindet sich im darin das **silberne Wolfs Medaillon**.
11. Geht jetzt weiter, bis an die Stelle wo Ihr rechts ein **Loch** in der Wand seht. Links befindet sich die Öffnung für die Sechseck – Kurbel. Benutzt die **Kurbel** an dieser Stelle zwei mal (so das die Öffnung in der Wand nach **links** zeigt).
12. Geht durch das Loch in der Wand und betretet den Raum, schiebt hier die **Statue** in Richtung Tür und benutzt die **Kurbel** an der Kurbelöffnung. Schiebt anschließend die Statue an den **hellen Fleck** und nehmt den **Laborschlüssel** an Euch.
13. Bevor Ihr weitergeht solltet Ihr beide Medaillen im Arsenal haben. Wenn Ihr sie besitzt fahrt mit dem **Fahrstuhl** nach oben.
14. Setzt diese in den **Brunnen** ein und fahrt anschließend mit dem **Fahrstuhl** nach unten.

Das Labor

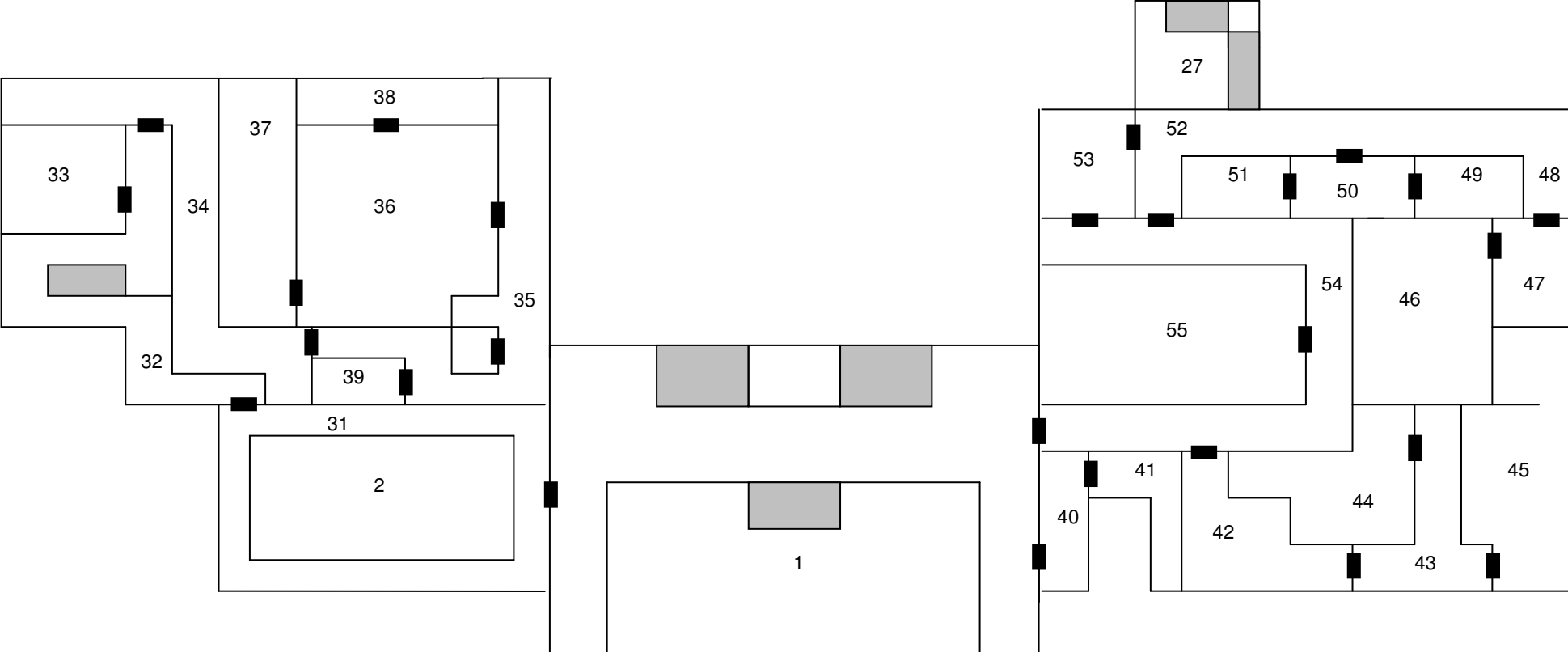
1. Steigt in **Raum 1** die **Leiter** nach unten und nehmt in **Gang 3** die **Dias** an Euch. (Am Anfang findet Ihr gleich eine **Kiste**.)
2. Steigt auch hier die **Treppe** nach unten.
3. Geht von **Gang 5** in **Gang 13** (dort befinden sich eine **Kiste** und eine **Schreibmaschine**) Ihr findet hier **einmal Farbbänder**, einmal **Magnum Geschosse** und **einmal blaue Kräuter**.
4. Geht in **Raum 16** und schaltet am **Computer** alle abgeschalteten Bereiche zu.
5. Geht weiter in **Raum 17**, gerade aus befindet sich ein **MO – Disk Leser**.
6. Jetzt geht es weiter in **Raum 18**, nehmt die **Batterie** an euch und schließt den Fahrstuhl an.
7. Geht in **Gang 13**, bevor Ihr den **Aufzug** benutzen könnt müßt Ihr **links** den **Knopf** betätigen.
8. Folgt dem Geschehen und beballert den **Tyrant** bis dieser umkippt.
9. Geht nun in **Raum 14**, schiebt hier als aller erstes die **Kisten** auf die Löcher und dann die **Leiter** an die **Wand**. Kriecht anschließend durch den **Lüftungsschacht**.
10. Ihr landet in **Raum 12**, Ihr findet **ein Magazin** und den **zweiten MO – Disk Leser**.
11. Als nächstes geht Ihr in **Raum 6** und benutzt den **Computer**. Die **Paßwörter** lauten: **JOHN**, **ADA** und **MOLE**, entriegelt hier alle Bereiche. Im hinteren Teil des Raumes befindet sich noch eine **MO – Disk**.
12. Holt Euch nun den **Code** aus **Raum 12**.
13. Geht nun in **Gang 10** und in **Raum 11**, hier findet Ihr **ein Magazin**. Verschiebt den **Schrank** und betätigt den **Schalter**, Ihr habt soeben **UV – Beleuchtung** angeschaltet. Geht nun zu dem **Bild** an der rechten Wand und betrachtet Euch dieses. Danach schaltet das Licht wieder aus und betrachtet euch das Bild noch einmal. Es war die Auflösung für das Paßwort MOLE. Ansonsten findet Ihr an der linken Wand findet noch einen **Brief**.
14. Geht nun die **Treppe** nach oben in **Raum 4**, hier könnt Ihr euch die **Dias** ansehen. Drückt danach den **Knopf** neben der Schautafel. An einer Stelle hat sich nun ein Stück der **Wand** verschoben geht an diese Stelle und nehmt die **MO – Disk** an Euch.
15. Geht jetzt wieder die **Treppe** nach unten zum **dritten MO – Disk Leser**, dieser befindet sich in **Raum 7**.
16. Nun geht die **Treppe** und die **Leiter** nach oben und öffnet die Tür zu **Raum 8**. Nach dem folgendem Gespräch fahrt Ihr mit dem **Fahrstuhl** nach oben und betretet **Raum 1**.
17. Gleich vorn am **Hubschrauberlandeplatz** liegen **Leuchtraketen**, nehmt eine davon an Euch und lauft in die Mitte des Platzes. Hier zündet Ihr sie.

18. Habt Ihr nach dieser Anleitung alles erledigt kommt nun der **Tyrant** aus der Erde gewütet, versucht ihn zu verwunden und rennt was das Zeug hält, versucht vor allem seinen Attacken auszuweichen. Nach 60 sec. wirft Euch Brad aus dem Hubschrauber einen **Raketenwerfer** nach unten (er landet genau in der Mitte des Platzes auf dem großen H). Schnappt Euch diesen und drückt sofort auf Pause, legt ihn Euch auf die Hand und verläßt das Menü, drückt nun sofort auf feuern! Der Tyrant wird vom ersten Schuß erledigt.
19. Falls Brad nach Punkt 17, nach dem zünden der Leuchtrakete sofort landen sollte habt Ihr etwas falsch gemacht. Ihr habt also den Fall nicht komplett gelöst!
20. Wenn Ihr aber das Ende nach Punkt 18 erhaltet seht Euch unbedingt den **Abspann** an, denn Ihr erhaltet danach einen **Spielstand** der lautet:
Jill Tr2 00 Herrenhaus 1F!
21. Mit diesem Speicherstand könnt Ihr das neue Spiel von Anfang an mit der **Magnum mit unendlich Munition** beginnen.

Resident Evil, Herrenhaus 1. Etage



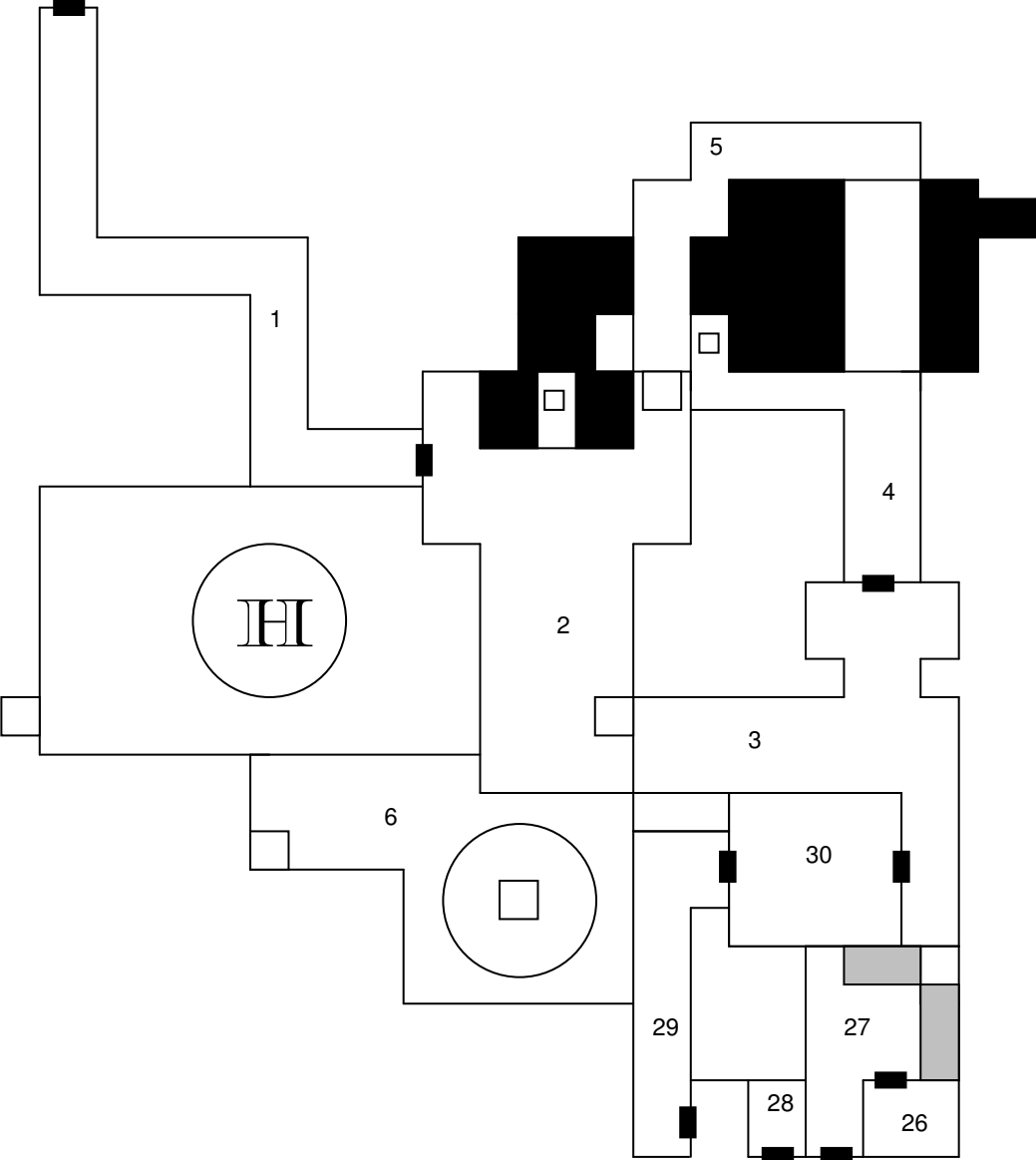
Resident Evil, Herrenhaus 2. Etage



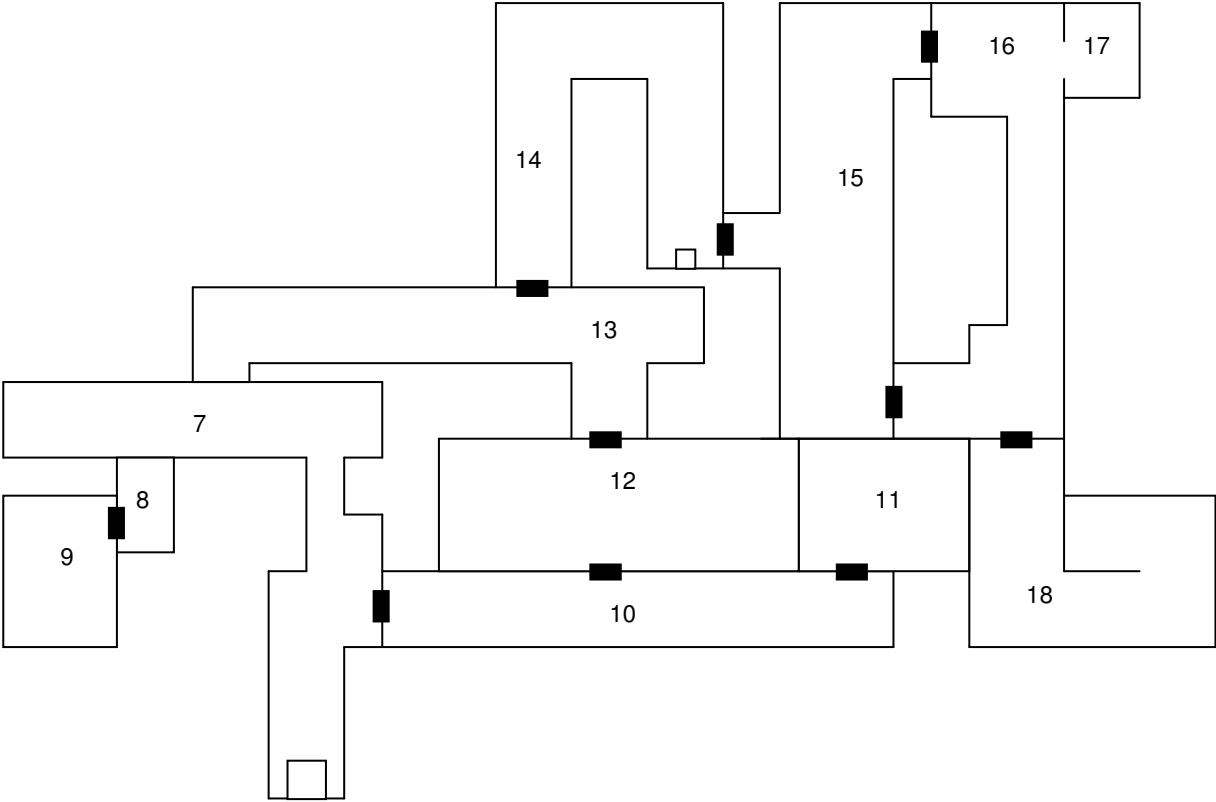
Resident Evil, Herrenhaus 1. & 2. Etage



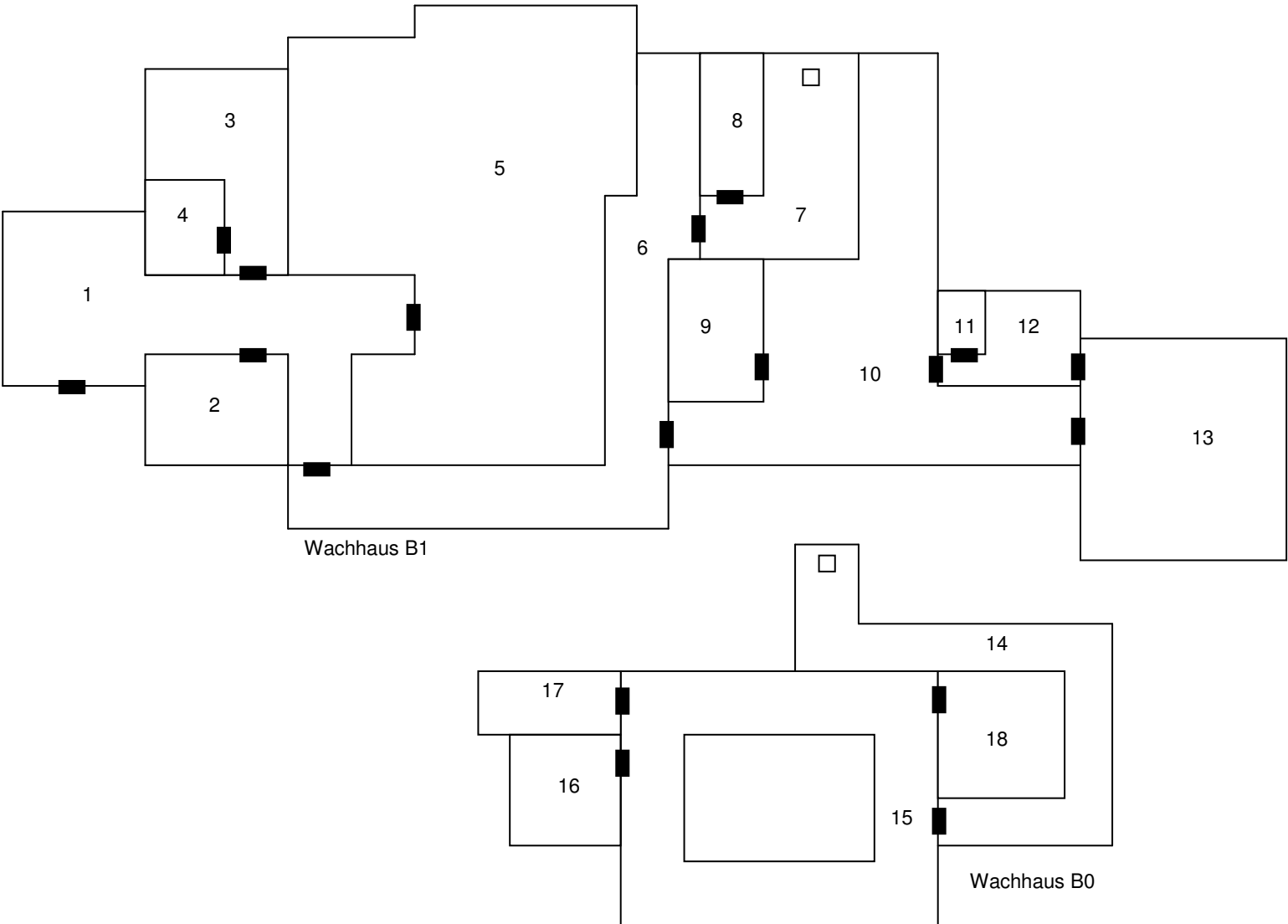
Resident Evil, Gartenanlage



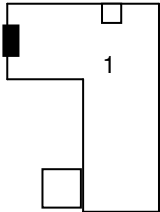
Resident Evil, unterirdische Gartenanlage



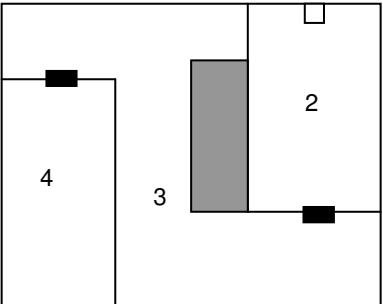
Resident Evil, Wachhaus Erdgeschoss, unterirdisch



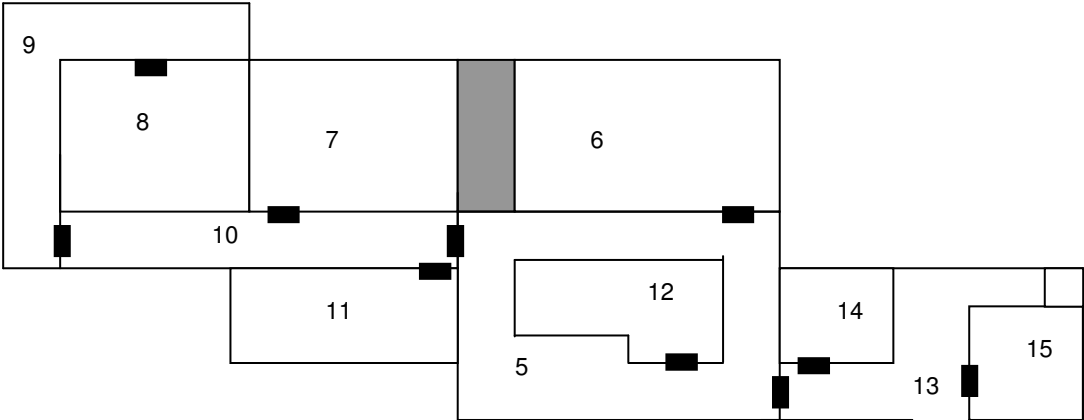
Resident Evil, Laboratorium



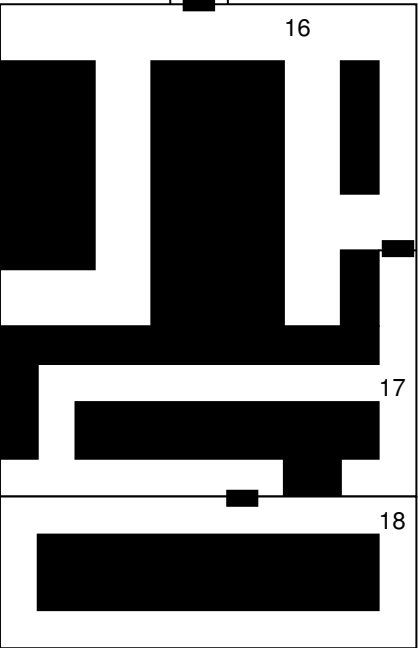
Laboratorium B1



Laboratorium B2



Laboratorium B3



18