

RESIDENT EVIL: DIAVOLI ACCASATI

Allora, non ho voglia di fare tanti sproloqui, dato che ho promesso la solla per domani al gatto e tutto il tempo sprecato è sonno in meno, quindi vengo subito al dunque, ringraziando alla grande il buon vecchio Marco "Thode" Francescato e già che ci sono pure il Federico Baldini "de Roma". Perché una solla di CD di un gioco già soluzionato su rivista non molti mesi addietro? Il fatto è che ci deve essere stata qualche magagna in quella versione e da allora una valanga di gente (siete voi, in altre parole i colpevoli) ha preso a tartassarmi con una valanga di lamentele e relative richieste; ormai lo sapete come sono fatto, dopo un po' mi stufo e piuttosto che riempire il National con il solito titolo, giro la patata al CD. Il problema è che sono sempre io il responsabile e finisce che non risolvo nulla. Buena, tanto per iniziare, vi sparo qualche cheat che dovrebbe darvi una mano e poi si va a incominciare.

Saluti, cari miei

Massimo "Lo Stanco" Svanoni

CHEAT

1) Procuratevi un editor di files esadecimale tipo Hex Workshop.

2) Tramite questo o un altro, aprite il file di salvataggio che è savedat1.dat o savedat2.dat secondo quante volte si è salvato, nella cartella di Resident Evil.

3) Adesso potete modificare sia l'inventario sia il baule con gli oggetti.

L'inventario del personaggio e la riga: 000320.

Per modificare la riga se siete Chris, cominciate a scrivere dalla 9 cifra.

Se usate Jill cominciate dalla prima.

Per ogni oggetto che mettete lasciate uno spazio di due zeri.

4) Per modificare quelli del baule cercate la riga: 0002C0 o 0002D0 o 0002E0 o 0002F0 o 000300 o 000310 potete usarle anche tutte insieme.

Cominciate a modificare dalla 9 cifra fino alle ultime 6.

Esempio:

Ho messo nella riga di sotto che sarebbe l'inventario, il codice di un fucile, una pistola, la chiave del guardaroba, il siero e un cd room con Chris.

```
000320 00 00 00 00 03 ff 02 ff 38 00 42 00 28 00 00 00
```

(ff sta per 127 munizioni, e va messo solo sulle armi, e non sugli oggetti).

Elenco dei codici delle armi.

01 00- pugnale

02 ff- pistola

03 ff- fucile

04 ff- magnum

05 ff- magnum caricata con proiettili dumdum

06 ff- lancia fiamme

07 ff- bazooka

08 ff- bazooka caricato con munizione di acido

09 ff- bazooka caricato con munizioni incendiarie

6f 00- mitra Ingram(con munizioni infinite)

70 00- mitragliatore stile comando(con munizioni infinite)

0A ff- lancia missili

Elenco dei codici degli oggetti:

10 ff- munizioni bazooka
20- emblema d'oro
21- gemma blu
22- gemma rossa
23- spartito
24- medaglia del lupo
25- medaglia dell'aquila
26- erbicida
27- batteria
28- cd room
29- wind crest
30- accendino
31- lockpick
32- tanica di benzina
33- sword key
34- armor key
35- shiel key
36- helmet key
37- master key
38- chiave per il guardaroba
39- chiave 002
40- Doom book 1
41- sprai curativo
42- siero
43- erba rossa
44- erba verda
45- erba blu
46- erbe misto verde-rossa
47- erbe misto verde-verde
48- erbe misto verde-blu
49- erbe misto verde-blu-rosso
1f- emblema di legno
2f ff- inchiostro per macchina da scrivere(con ff avrete 127 cariche)
3f- doom book 2
1e- 1 manovella
2e- sun crust
3e- libro rosso
1a- np-003
2a- razzo luminoso
3a- chiave 003
1d- 2 manovella
2d- star crust
3d- chiave piccola
1c- finto fucile
2c- moon crest
3c- p.room key
1b- v-jolt
2b- diapositive
3b- c.room key
0f ff- munizioni lancia fiamme
0e ff- munizioni magnum
0d ff- munizioni dumdum
0l ff- munizioni fucile
0b ff- munizioni pistola

PRELIMINARI

Ok, adesso che ci siamo rotti i maroni insieme con questa pappardella, passiamo ai consigli per gli acquisti... ehm, per evitare le cose più brutte che vi possono capitare (anche se imbattersi nel RED dopo il terzo bicchierino di grappa è roba peggiore di qualsiasi altra cosa; Roberta e redattori presenti il 5 sera possono confermare).

1) Siate parsimoniosi e cercate di risparmiare munizioni, ink ribbon e medicinali. Purtroppo non abbonderanno durante le vostre partite. Potrà sembrare banale, ma è fondamentale per la riuscita nel gioco.

2) Gli zombie muoiono molto prima se gli sparate alla testa. Fate attenzione inoltre a quando sono sdraiati sul pavimento, spesso non sono morti del tutto: finiteli mirando in basso con la vostra arma.

3) Ogni volta che girate l'angolo state attenti a ciò che si trova dietro.

4) Non ho potuto naturalmente segnalare TUTTI i posti dove ci sono munizioni e medicinali (la soluzione sarebbe diventata immensa). Fate un po' voi . . . gestitevi oggetti, vita e salvataggi.

E adesso, con un inedito (per me) stile colloquiale, si passa alla solla vera a propria, nei panni di Jill...

PRIMA FASE: LA CASA

Come forse avrai capito, la prima cosa che si capisce appena si inizia la partita è che non si capisce cosa stia, sia, starà per succedere (gioco di parole voluto).

Per prima cosa, dopo aver parlato con Barry, bisognerà aprire la porta a destra per cercare degli indizi, visto che nella sala da pranzo ancora non c'è niente di utile.

Da qui, andando a sinistra, si incontrerà il primo zombie (quello che non si scorda mai) che, dopo aver pasteggiato con Kenneth, si accorgerà di essere ancora affamato.

A questo punto avrai due possibilità: o lo finisci da te con l'arma che più ti aggrada, o ritorni nella sala per far sprecare un po' di colpi a Barry. Però, se farai così, ricordati che dopo dovrai ritornare da Kenneth per prendere le due clip.

Dopo aver cercato invano Wesker nella hall potrai fare quello che vuoi. Io consiglio di fare come dice Barry e di esplorare la zona Est della casa (porta blu).

Entrando in questa, la prima cosa da fare è raccogliere la mappa sulla statua usando la scaletta, dopodiché apri la porta chiusa (per ora non hai bisogno dell'ink ribbon che c'è dall'altra parte). Uccidi i due cani e poi recupera la clip nascosta spingendo il secondo mobile centrale verso il basso.

Attraversa tutto il nuovo corridoio fino ad arrivare nel punto in cui vedi due porte opposte. Se hai seguito quanto detto da Barry puoi rischiare ed entrare nella porta in basso per recuperare lo shotgun, altrimenti entra nell'altra. Dopo essere entrato nella porta "alta", con o senza shotgun, liberati degli zombie e poi entra nella porta grigia.

Uccidi l'ennesimo zombie e vai nel sottoscala, raccogli la pianta verde ed entra nella stanza. Qui recupera le clip nella cassa, prendi il concime e lascia giù il coltello (se non sei alla prima partita lascia anche lo shotgun, meglio conservarlo per quello che arriverà dopo). Esci, torna nel corridoio dove c'erano i due zombie ed entra nella porta in fondo a sinistra. Primo enigma: dietro ad ogni quadro c'è un interruttore e questi vanno premuti nell'ordine cronologico dei quadri, da quello che rappresenta il neonato a quello del morto (sequenza in ordine di apparizione: 2,4,5,3,1,6,7). Recuperato lo Star Crest, vai a metterlo al suo posto, nel corridoio esterno cui si accede dalla porta di fronte a quella della stanza dei quadri.

Torna nella hall e Barry ti regalerà dei comodissimi colpi ad acido per il bazooka. Che bello, ma il bazooka dove lo trovo? Semplice. Vai al 2° piano ed entra nella porta in basso a destra. Dopo aver recuperato anche quest'arma, tanto a Forest non serve più, esci ed entra nell'altra porta destra. Elimina gli zombie ed entra nell'unica porta aperta, leggi il libro ed esci. Elimina anche questi zombie e poi torna indietro (se ti serve energia hai una bella pianta subito sotto di te) fino alla hall. Non scendere, ma entra nella porta a sinistra. Elimina anche questi zombie, fai cadere la statua sulla sinistra e poi entra nella porta in fondo. Indovina cosa fare con gli zombie e poi scendi la scala. Questi zombie, se sei abile nel dribbling, possono anche restare "vivi", vedi tu. Entra nella stanzetta in fianco alle scale, recupera lo shotgun e metti l'ink ribbon, il bazooka e gli acid rounds nella scatola. Esci e vai a sinistra, esci nel corridoio, elimina quei simpaticissimi amici e, concime alla mano vai verso su. Entra nella porta dietro l'angolo e usa il concime sulla pompa dell'acqua per uccidere la pianta nella fontana.

Recupera l'Armor Key e, in base allo spazio disponibile, le erbe. Esci e rientra nel corridoio dove avevi dribblato gli zombie, apri la porta sulla destra e recupera clip, shells e, se non hai ancora lo shotgun, prendi anche quello rotto. Ora esci e torna di nuovo nel corridoio verde, vai a destra, elimina lo zombie

appostato dietro l'angolo ed entra nella porta in a destra. Prendi la clip e vai a leggere il libro sulla scrivania dopo aver imbracciato lo shotgun. Spappola lo zombie, prendi gli shells e leggi il libro. Esci, apri la porta in fondo al corridoio e ti ritroverai nella zona di Kenneth. Vai nella sala da pranzo, prendi l'emblema di legno e la pietra blu dai frammenti della statua. Ritorna nel corridoio verde e vai a mettere la pietra nell'occhio della tigre nella stanzetta non ancora esplorata. Ora torna nel corridoio di Kenneth, vai a destra e apri la porta rossa. Esplora la stanza fino a trovare lo spartito dietro un mobile. Suona il piano usando le note e poi entra nella stanza apertasi come per magia, sostituisci l'emblema d'oro con quello di legno e vai a mettere quello prezioso nella sala per far così tacere quell'odiosissimo pendolo, ma non prendere la Shield Key, ancora non ti serve. Ritorna nella hall, prendi l'ink ribbon sulla macchina da scrivere e, con l'Armor Key apri la porta a sinistra di quella blu, recupera la clip, gli shells nella scrivania ed entra nella stanza di fronte a quest'ultima, uccidi lo zombie e recupera le piante e l'ink ribbon. La porta a destra dello specchio non si apre, e non lo farà per tutto il gioco. L'unico modo per aprirla è finire il gioco uccidendo l'ultimo mostro, il bellissimo Tyrant, non solo nel laboratorio B4 ma anche nell'eliporto. Così sarà regalata la chiave per quella porta nella partita salvata alla fine del gioco. In ogni modo ora vediamo di usare bene l'Armor Key per liberare uno slot. Rientra nella porta blu, recupera l'ink ribbon nella stanza dietro il mobile prestando attenzione allo zombie e poi avviiati verso il corridoio dopo quello dei cani. Una volta qui potrai aprire la porta sulla destra per recuperare un po' di piante; poi torna nella stanza con il baule, dove depositare ink ribbon, piante, shotgun e shells. Sali le scale e vai a destra e nel corridoio rosso, apri la porta verde e metti le statue sulle grate per evitare di respirare il veleno quando premerai il bottone per recuperare il Sun Crest, poi esci e vai ad aprire l'unica porta ancora chiusa in questo corridoio, ma non entrare ancora. Ritorna nel corridoio che ha le scale ed entra nella porta che hai aperto poco fa. Ora vai a sinistra, recupera la clip dietro il letto in fondo e l'accendino. Vai nell'altra stanza e leggi il libro, premi l'interruttore sulla mensola, sposta in basso la vasca, spingi l'armadio verso lo spazio lasciato dalla vasca e prendi i colpi per il bazooka e l'ink ribbon nella giacca. Torna nella stanza del baule, scarica ink ribbon, munizioni inutili e poi vai a mettere giù il secondo Crest. Vai nel corridoio rosso ed entra nella stanza in cui non sei ancora entrato e parla con Richard, vai a prendere il siero nella stanza che ti sarà indicata e torna da Richard che ti consumerà il siero inutilmente, ma ti darà la radio. Ora vai a prendere la Shield Key e torna qui, prosegui, ammazza lo zombie, apri la porta con la chiave ma non entrare. Vai invece a vedere da dove arrivava lo zombie, ci sarà una porta, entra e usa l'accendino sulle candele, sposta il mobile, entra nella dispensa, prendi i colpi nel mobile, poi la clip in quello vicino al tavolo e poi l'ink ribbon sul tavolo. Torna nella stanza del baule, metti giù tutto, prendi il bazooka, i colpi ad acido, qualche erba verde/rossa e salva. Torna nella zona di Richard, entra nella porta aperta con la Shield Key e affronta il primo vero mostro del gioco, un bel serpente di una dozzina di metri incavolato per essere stato disturbato. La tecnica che adotto io è quella di stare fermo e sparare, con il bazooka, il più rapidamente possibile e sempre in basso per essere sicuro di colpirlo, controllando l'energia ogni volta che vengo morso e usando le erbe dal caution in poi. Una volta "ucciso" il simpaticone, seguilo e recupererai il Moon Crest. Prima di uscire prendi anche gli shells nell'angolo. Ora, se sei avvelenato dovrebbe arrivare (9 volte su 10) Barry che ti porterà nella stanza dei sieri. Se non arriva puoi anche riprendere da dove avevi salvato. Se il barbuto amico (molto amico, come capirai dopo) è arrivato si può continuare uscendo dalla stanza e andando a recuperare il Wind Crest nella stanza della tigre di pietra. Ora vai a metterli al loro posto e preparati per la

SECONDA FASE: GIARDINO E GUARDHOUSE

Ok, ora sposta la scaletta vicino agli scaffali e prendi la manovella ed esaminala con il comando "check" (serve solo per distinguerla da quella che troverai più avanti), esci, elimina i cani, vai a destra a recuperare la mappa del giardino, torna indietro ed entra nel cancello. Ora bisogna abbassare il livello dell'acqua per poter attraversare il laghetto: per fare ciò bisogna usare il crank nel buco quadrato vicino alla diga per alzarla. Fatto questo attraversa il passaggio e comincia a correre per evitare i serpentine che cadranno da non si sa bene dove, poi scendi con l'ascensore. Una volta giù elimina i cani e fai un giretto per scoprire che c'è un altro ascensore che però ha bisogno di energia e che c'è un passaggio dietro la cascata, ma che questo è irraggiungibile a causa dell'acqua, così non ti resta altro da fare se non aprire il cancello in fondo. Qui elimina i cani e poi cammina verso la guardhouse. Quando entrerai la prima cosa da fare è entrare nella prima porta a destra per recuperare i colpi per il bazooka e lo spray. Ora metti giù più cose possibili e torna indietro a recuperare tutte le erbe (se lo spazio non basta, mescola le verdi con le rosse e qualche blu con verde) che poi metterai nel baule. Riprendi pistola, clip, shotgun e shells ed

esci. Ora sposta la statua vicino alla porta d'ingresso sopra il buco in fianco alla stanza dove sei appena stato, poi entra nella porta di fronte a quella di quest'ultima, elimina gli zombie, recupera gli shells nella scrivania, il libro rosso sul letto e la chiave nella vasca da bagno. Vai a mettere giù questo libro, dopo averlo esaminato, ed entra nella porta vicino al buco che hai coperto prima. Entra nella prima porta che trovi (anche perché l'altra è chiusa a chiave) e vai a sinistra, recupera la chiave dietro al vespaio e poi torna nel corridoio di corsa. Con la nuova chiave vai ad aprire la porta che prima era chiusa e, dopo aver fatto la festa ai presenti, recupera la clip nel bagno, gli shells, il file e la mappa della guardhouse attaccata al muro. Sposta gli armadi e scoprirai una scala che ovviamente scenderai subito. Ora bisogna spingere le casse fino a farle cadere in acqua per poter così passare, ma mi sembra abbastanza facile capire come (l'unico problema potrebbe essere l'ultima che va prima spinta contro il muro di fronte, poi fino in fondo e poi in acqua). Ora apri la porta e vai a destra, entra nella stanza a destra giusto per vedere le radici che torneranno utili in seguito. Esci e poi corri verso le porte di fronte a quella da cui sei appena uscito. Ora arriveranno degli squali, non perdere tempo ad ucciderli, anche perché in acqua sono più forti loro. E quindi? Semplice, basta togliere l'acqua. Entra nella porta di sinistra usando la chiave trovata nella vasca al piano superiore e abbassa la leva per aprire gli scarichi. Ora, prima di uscire, premi il bottone vicino alla porta per aprire quella di fianco, nella quale devi entrare subito per recuperare le due clip, gli shells e la 003 Key. Ora puoi tornare di sopra e usare la nuova chiave sulla porta di fronte a quella d'entrata nella zona delle api. Entra, elimina ogni resistenza e prendi il libro bianco, l'ink ribbon nella scrivania e i flame rounds nel bagno. Adesso esci ed entra nella porta con il codice. Per aprire questa porta alcune volte funziona il numero 125, ma altre volte devo andare a caso, comunque bisogna accendere tutte le luci. Una volta entrati si potrà creare il V-Jolt (UMB16) usando le quattro bottigliette e i quattro elementi presenti nella stanza: 1=acqua, 2=UMB rosso, 3=Umb viola e 4=Umb verde. Per creare questo composto bisogna seguire le indicazioni sul muro:

1+2=3

3+4=7

2+4=6

6+7=13

13+3=16

sostituendo ai numeri i vari "ingredienti". Adesso puoi andare nella stanza con le radici e usare il V-Jolt su di queste. Fatto questo torna nella stanza con il baule, metti giù tutto e prendi il bazooka, i colpi acidi e quelli incendiari, il libro rosso, qualche erba verde e blu, salva, esci ed entra nella porta rossa dove incontrerai i primi ragni. Nonostante le apparenze, ucciderli è abbastanza facile, basta rifugiarsi dietro il biliardo e poi fare delle toccate e fughe a colpi di bazooka, tanto lì dietro non vengono. Quando li avrai uccisi, prendi la clip e l'ink ribbon, vai a metterli giù insieme alle erbe blu che sostituirai con altre verdi, poi vai nella stanza dove hai preso il libro bianco e metti al suo posto quello rosso per far spostare la libreria. Apri la porta ed ecco il secondo mostro, la pianta di cui hai letto nel "Plant 42 report". Per ucciderla deve colpirla in quella che sembra la testa, possibilmente con i colpi incendiari. Una volta morta, prendi la chiave nel camino e torna nella stanza del baule dove depositerai il bazooka e le erbe, in cambio dello shotgun con relative munizioni. Prima di tornare nella casa assicurati di avere l'energia non sotto il fine giallo.

TERZA FASE: LA CASA 2

A questo punto torna nella mansion e, fucile alla mano, evita di farti decapitare subito. Entra nella porta in fianco a quella grigia, prendi i colpi per la Magnum e il Doom Book 1 che esaminerai subito per poter così trovare l'Eagle Medal. Vai nella stanza con il baule, prendi i regali di Barry, metti giù i colpi per il bazooka, e poi avvii verso la hall. Una volta qui sali e vai dove c'era la statua, Uccidi l'Hunter che si avvicina e corri verso la porta per evitare l'altro (ora, infatti, è fondamentale risparmiare i colpi). Elimina anche questi Hunter ed entra nella porta che si apre con l'Helmet Key. Qui prendi il file "Orders", gli shells, i magnum rounds e poi spegni la luce. Ora spingi la scaletta sotto alla testa del cervo e prendi il rubino che andrai subito a mettere nell'occhio della tigre, dribblando gli Hunter nella zona dove avevi dribblato anche gli zombie (may the charm be with you) e ammazzando quello nascosto. Ora, finalmente, potrai mettere le mani su un'arma che, finalmente, farà vedere chi è che comanda (chi è?). D'ora in poi il modo migliore per uccidere un Hunter è quello di sparargli un colpo con la Magnum e poi due con la Beretta, in modo da avere un buon risparmio e contemporaneamente un'ottima potenza di fuoco.

Esci e vai nel corridoio di Kenneth, dove puoi decidere se ammazzare i due Hunter o tentare il dribbling

estremo per tornare nella sala da pranzo, anche a costo di prendersi qualche zampata. Da qui torna nella stanza con il baule dove hai trovato le munizioni lasciate da Barry, rifacendo la strada fatta prima. Qui salva, metti giù il fucile e prendi il bazooka, i colpi ad acido e un po' d'erbe. Sali e vai in fondo al corridoio. Se vuoi puoi usare l'accendino sulla carta nel caminetto per prendere la mappa del secondo piano. Comunque ora entra nella stanza a destra e, se guardi sulla mappa dove è posta, capirai anche cosa contiene. Esatto, di nuovo il serpentone, ma questa volta sarà più brutto e non velenoso (con tutti i calci sui denti che gli hai dati prima vorrei ben vedere!). Per farlo uscire devi suonare il piano e per ucciderlo puoi usare la tecnica usata la prima volta. Quando lo avrai ucciso, questa volta sul serio, scenderai nel buco e Barry farà cadere la corda. Lui ti dirà di aspettarlo, ma se vuoi puoi andartene (consiglio di aspettarlo, il finale sarà influenzato dalla decisione presa ora e Barry è pur sempre meglio averlo di fianco).

Se l'hai aspettato, Barry ti darà il codice per aprire la porta al secondo piano. Comunque, vai a mettere giù il bazooka e tutto quello che non ti serve e prendi il Fucile e la Beretta Una volta entrato nel buco esamina la pietra in fondo per far apparire una scala che scenderai subito. Ora sei nei sotterranei. Gli zombie che incontrerai ora zombie possono anche stare dove stanno, ma non è così per gli shells a destra. Prosegui e apri la porta. Sentirai degli strani rumori, ma non ti preoccupare, sono solo due zombie che pasteggiano con un loro compare, quindi non disturbarli e prosegui. Apri la porta e ti ritroverai in cucina. La prima cosa da fare è andare ad aprire la porta nella zona sinistra, uccidere lo zombie e poi andare a prendere l'ascensore che c'è a destra dopo aver ucciso anche l'altro zombie. Sceso dall'ascensore ti ritroverai al secondo piano. Vai verso destra ed entra nella porta, lascia perdere lo zombie e vai a sinistra, vai a prendere il libro nella libreria, dopo aver ucciso lo zombie a guardia di questo, e poi apri la porta vista poco fa. Qui troverai una statua da mettere nell'angolo che si illuminerà premendo l'interruttore. Così facendo accederai ad una stanza segreta dove recuperare il primo Mo-Disk. Esci e vai a recuperare i colpi per la Colt nella scrivania a destra della porta d'ingresso della biblioteca. Torna dalle parti dell'ascensore, gira l'angolo ed entra nella porta di fronte dove potrai recuperare i colpi esplosivi per il bazooka e la batteria per l'ascensore del giardino. A questo punto puoi tornare in cucina (tanto proseguendo si trovano solo un po' d'erbe e qualche zombie) e salire le scale da cui è sceso prima lo zombie per ritrovarti così al primo piano nel corridoio di Kenneth. Torna nella stanza del baule vicino alla stanza dei quadri (quella dove hai preso il siero ormai è meglio lasciarla stare, a meno di non voler rischiare qualche zampata o sprecare delle munizioni). Metti giù i colpi esplosivi e prendi lo square-crank, poi torna in giardino. Appena metterai piede nel corridoio esterno sentirai i passi di un Hunter. Senza ucciderlo puoi semplicemente stare il più a destra possibile e correre senza mai fermarti. Una volta in giardino, prendi l'ascensore, vai a mettere la batteria su quello in fondo e poi sali con questo. Adesso vai a far scendere la diga con il crank e poi torna giù con l'ascensore. Finalmente potrai vedere cosa c'era dietro la cascata: ovviamente una scala da scendere all'istante per poter così accedere alla...

QUARTA FASE: I SOTTERRANEI DEL GIARDINO

Ci siamo quasi. Appena avrai sceso la scala vedrai una porta sulla sinistra. Entra. Se c'è Barry, rispondi di sì ad entrambe le domande, in modo da far sparare un po' anche lui. Seguilo e poi vai a recuperare lo spray (i colpi ancora non servono). Vai a destra e segui il corridoio fino ad incontrare Enrico Marini, il capo missione del Team Bravo. Dopo una breve chiacchierata (per causa di forza maggiore) nella quale l'unica cosa nuova che si apprende è un nome alquanto enigmatico: Umbrella. E chi, o cosa, sarà mai questo Umbrella? Ancora non ti è dato sapere. Comunque controlla il cadavere, prendi la clip e lascia che Barry investighi. Uscendo vedrai qualcosa per terra, prendilo ed esaminalo. Ora torna davanti alla scala (decidi tu cosa fare con gli Hunter) e vai dove ancora non sei stato, in altre parole vai dritto di fronte alla scala. Girato l'angolo usa il nuovo crank nell'apposita fessura e poi entra nella porta. Vai verso il masso e una volta che lo hai raggiunto, girati e mettiti il più vicino possibile alla parete dove c'è la porta, comincia a correre e infilati dietro l'angolo. Ora vai in fondo e, dopo aver eliminato l'Hunter, prendi i colpi, poi vai a prendere anche quelli esplosivi lasciati prima e poi recati nella stanza col baule della guardhouse. Salva, metti giù la Beretta, la Colt e i colpi esplosivi e prendi il bazooka, i colpi incendiari e quelli acidi oltre a un'erba rossa+verde+blu e un paio verde+blu. Torna dove c'era il masso, entra nella zona aperta da questo e preparati ad affrontare il più schifoso ragno che ti capiterà di vedere in tutta la tua vita. Appena entri spara un colpo a circa 45° a sinistra, poi corri, spara e corri finché non muore (la cosa importante è non restare fermi). Una volta ucciso usciranno una miriade di ragnetti che puoi splattare o se non hai voglia di sporcarti gli anfi, puoi uscire e rientrare. Guardando in giro troverai un coltello da usare per

tagliare la ragnatela che tiene chiusa la porta. Usalo, esci e vai a destra. Entra nella stanzetta col baule (d'ora in poi, fino a che non troverai l'altra, sarà qui che dovrai andare quando ti dirò di tornare in una di queste), metti tutto quello che c'è nel baule e lascia lì la bazooka e munizioni annesse per riprendere, per ora l'hex-crank. Esci e vai dall'altra parte, poi vai a destra e usa il crank finché il buco non sarà sulla parete dove sei tu ora. Fatto questo vai vicino al masso e fai come prima, poi recupera il secondo Mo-Disk e la mappa. Entra nel buco, apri la porta spingi la statua fino a poco oltre la fessura, usa il crank per due volte in modo da poter spingere la statua sulla piastrella diversa e recupera il secondo Doom Book. Torna nel corridoio e vai a prendere l'ascensore che c'è dall'altra parte. Usa la medaglia del lupo appena presa sull'incisione, prendi le piante e torna nella stanza con il baule, dove metterai giù il crank e prenderai l'Eagle Medal, fucile e shells. Vai a mettere la medaglia nella sua incisione e preparati per l'...

ULTIMA FASE: IL LABORATORIO SEGRETO

Scendi con l'ascensore e ti troverai al primo dei quattro piani sotterranei. Scendi la scaletta (anche perché non ci sono alternative) e, dal baule prendi la Beretta che userai solo per uccidere gli zombie prima di rimetterla giù insieme alle piante che ci sono lì vicino. Segui il corridoio, esamina la targa sulla porta e prendi il terzo ed ultimo Mo-Disk. Vai giù ed entra subito nella porta che vedi a sinistra, poi in quella a destra (le altre, per ora, sono chiuse). Accendi la luce, leggi la lettera, recupera l'erba vicino al quadro e la clip nella scatola di legno. Se sposti l'armadio e premi l'interruttore posto dietro, potrai tradurre la password scritta sulla lettera. Ora esci e prosegui dritto di fronte alla porta, poi entra nella prima porta che vedi. Ti troverai in un laboratorio, prendi le diapositive che sono per terra e poi accendi il computer. Ora dovrai inserire JOHN come Login e ADDA come Password. Se Scegli il piano B2, dovrai inserire anche la Password MOLE. Così facendo aprirai la porta della Visual Data Room. Seleziona anche il B3 e poi esci per andare nella stanza al piano superiore. Quando entri, esamina il mobiletto sulla destra e leggi il file che troverai, poi usa le diapositive sul proiettore ed infine premi il pulsante dietro il pannello in fianco allo schermo per spostare la colonna e poter così recuperare la Power Room Key. Fatto questo, torna giù ed entra nella porta di destra, poi in quella aperta poco fa. Elimina i così che ti attendevano e poi usa un Mo-Disk Sulla macchina per avere il primo dei 3 codici necessari ad aprire la porta in fondo al corridoio. Prima di uscire, esamina anche gli scatoloni e troverai un Ink Ribbon. Esci e vai in cerca della Power Room, che si trova dopo il laboratorio del computer. Una volta dentro elimina lo zombie ed entra nella stanza di fronte. Recupera erbe e munizioni e salva. Prendi un Mo-Disk ed esci, poi entra nella porta che hai visto appena entrato in questo corridoio. Ora dovrai spostare le casse sopra alle grate senza premere il pulsante rosso, per poi usare la scala per entrare nel buco. Una volta fatto questo, ti ritroverai in un obitorio dove c'è la seconda macchina per i codici e un bel caricatore per la Colt. Esci e torna nella stanza con il baule dove prenderai un altro Mo-Disk. Vai nella porta con il simbolo del fulmine sul pavimento e, una volta dentro, vai a destra per attivare l'energia per l'ascensore. Poi vai dall'altra parte e poi dritto per prendere il terzo codice. Dopo che l'hai preso, vai verso destra e, nella stanza con il detonatore, attiva l'ascensore che ti permetterà di andare al B4. Ora vai a inserire i codici nel pannello che c'è di fianco alla porta nel corridoio dove c'era la stanza in cui hai trovato la lettera. Quando avrai aperto la porta potrai entrare e scoprire che, per fortuna, Chris è ancora vivo. Dopo che gli avrai detto di aspettarti lì (e dove potrà mai andare?), vai a salvare e a prendere la bazooka con i colpi esplosivi. Fatto questo vai a prendere l'ascensore. Arriverà Barry e poi scoprirai perché Wesker ha quella faccia da schiaffoni e perché Barry sia sempre incollato a Jill. Dopo che Barry lo avrà steso (solo se, dopo aver ucciso il serpente, lo hai aspettato) potrai andare ad ammirare il Tyrant. Barry penserà bene di farlo uscire e di prendersi un manrovescio mostruoso, cosicché dovrai stenderlo tu a suon di bazookate sui denti. Il modo migliore di farlo è di continuare a correre in senso orario e fermarsi quando si ha una buona visuale (vale a dire a destra della vasca), sparare uno o due colpi e poi ripetere. Quando l'essere stramazzerà al suolo vai a controllare Barry e poi uscite. E Wesker dov'è? Ovviamente ad attivare l'autodistruzione, come ti ricorderà la vicina stile Aliens: Scontro Finale. Vai nella stanza con il baule salva e raccogli tutte le armi più qualche erba, ma lascia uno spazio vuoto, poi esci dal laboratorio dopo aver liberato Chris. Arrivato al B1 apri la porta dell'uscita di sicurezza, apertasi per l'emergenza come anticipato dal file trovato nella Visual Data Room. Segui il corridoio e ascolta il messaggio di Brad, poi metti la batteria che trovi per terra nell'apposita vaschetta per attivare l'ascensore e il conto alla rovescia. Da questo punto in poi sei solo e l'unica cosa che conta è avere le gambe fresche. Appena scendi dall'ascensore prendi il Flare che trovi nella scatola lì vicino e poi usalo per segnalare la tua posizione all'elicottero che tenterà di atterrare, ostacolato però dal Tyrant che non vuole saperne di lasciarti in pace. Adesso devi solo correre per

riuscire ad evitare gli attacchi del Tyrant che, anche se è forte e in grado di raggiungere una buona velocità, non riesce a cambiare direzione mentre corre: questo è il punto debole sul quale lavorare per evitarlo. Ma come lo uccidiamo quel coso con così poco tempo? Tranquillo, basta aspettare che Brad si decida a buttarti giù un bellissimo Rocket Launcher completo di quattro colpi pronti per l'uso. Ora fermati, mira, spara e... boom!

Ok, fatta, ma c'è dell'altro!

Questo è il finale migliore che puoi ottenere con Jill. In questo modo ti verrà consegnata una special Key, che potrai usare nella tua prossima partita per cambiare l'abito ai personaggi. Dopo esserti procurato l'armor Key, vai nella stanza affianco alle porte blu nella hall principale, quindi entra e prosegui nelle porte fino a trovare un camerino dove potrai indossare abiti civili (gagliardum . . .).

Naturalmente ci sono le altre possibili soluzioni. I modi per cambiare finale sono vari:

- 1) Non aspettare Barry quando ti lancia la corda.
- 2) Non salvare Chris utilizzando i tre cd-rom nelle apposite macchine.
- 3) Non fare entrambe le cose.

Per quanto riguarda la soluzione con Chris, ti puoi orientare con questa.

Gli eventi avverranno in modo differente e al posto di Barry troverai al tuo fianco Rebecca. Ci sono una paio di enigmi da risolvere in più e in generale ci saranno più mostri. Ti consiglio di finire il gioco prima con Jill, in modo da aver già idea di quello che c'è da fare. Inoltre puoi salvare prima dei punti decisivi per la storyline, in modo poi da provare tutti i finali.

Con Chris le possibili soluzioni sono sempre 4:

- 1) Salva Jill e Rebecca e fai saltare in aria tutto (il meglio).
- 2) Salva solo Jill.
- 3) Salva solo Rebecca.
- 4) Andare via da solo.

E con questo mi congedo...