

BASISWISSEN

Steuerung

Die folgenden Tabellen helfen Ihnen dabei, die optimale Steuerungsart für Ihr System zu finden. Sie können die Controller-Einstellungen vor jedem Spiel im Optionsmenü oder während einer laufenden Partie über das Pausenmenü verändern. Sie haben also reichlich Gelegenheit, in Ruhe herauszufinden, welche Variante Ihnen am besten liegt.



Steuerungsarten: Art A bis D

PS3	Xbox 360	Art A	Art B	Art C	Art D
		• Gehen • Umdrehen	• Gehen • Umdrehen	• Gehen • Strafen (Seitwärtsbewegung)	• Gehen • Strafen (Seitwärtsbewegung)
		• Umschauen	• Umschauen	• Blickrichtung verändern	• Blickrichtung verändern
		• Schnelle 180°-Drehung	• Schnelle 180°-Drehung	• Schnelle 180°-Drehung	• Schnelle 180°-Drehung
		• Schnell ausrüsten • Menge bei Kauf/Verkauf anpassen	• Schnell ausrüsten • Menge bei Kauf/Verkauf anpassen	• Schnell ausrüsten • Menge bei Kauf/Verkauf anpassen	• Schnell ausrüsten • Menge bei Kauf/Verkauf anpassen
		• Laufen (beim Gehen) • Nachladen (mit Waffe im Anschlag)	• Laufen (beim Gehen) • Nachladen (mit Waffe im Anschlag)	• Laufen (beim Gehen) • Nachladen (mit Waffe im Anschlag)	• Laufen (beim Gehen) • Nachladen (mit Waffe im Anschlag)
		• Partner-Aktion • Gedrückt halten, um Partnermodus zu ändern (Einzelspielermodus)	• Partner-Aktion • Gedrückt halten, um Partnermodus zu ändern (Einzelspielermodus)	• Partner-Aktion • Gedrückt halten, um Partnermodus zu ändern (Einzelspielermodus)	• Partner-Aktion • Gedrückt halten, um Partnermodus zu ändern (Einzelspielermodus)
		• Inventar öffnen	• Inventar öffnen	• Inventar öffnen	• Inventar öffnen
		• Situationsabhängige Aktion • Messer schwingen (bei gezogenem Messer) • Schießen/werfen (bei gezogener Waffe)	• Situationsabhängige Aktion	• Situationsabhängige Aktion • Messer schwingen (bei gezogenem Messer) • Schießen/werfen (bei gezogener Waffe)	• Situationsabhängige Aktion
		• Karte ein-/ausblenden	• Karte ein-/ausblenden	• Karte ein-/ausblenden	• Karte ein-/ausblenden
		• Waffe ziehen	• Partner orten • Schießen/werfen (bei gezogener Waffe) • Messer schwingen (bei gezogenem Messer)	• Waffe ziehen	• Partner orten • Schießen/werfen (bei gezogener Waffe) • Messer schwingen (bei gezogenem Messer)
		• Partner orten	• Provozieren	• Partner orten	• Provozieren
		• Messer ziehen	• Waffe ziehen	• Messer ziehen	• Waffe ziehen
		• Provozieren	• Provozieren	• Provozieren	• Provozieren
		• Pausenmenü	• Pausenmenü	• Pausenmenü	• Pausenmenü
		• Zwischensequenz abbrechen • Spiel beenden (Bildschirm „Kapitelende“)	• Zwischensequenz abbrechen • Spiel beenden (Bildschirm „Kapitelende“)	• Zwischensequenz abbrechen • Spiel beenden (Bildschirm „Kapitelende“)	• Zwischensequenz abbrechen • Spiel beenden (Bildschirm „Kapitelende“)
		• PS3-/Xbox-360-Oberfläche	• PS3-/Xbox-360-Oberfläche	• PS3-/Xbox-360-Oberfläche	• PS3-/Xbox-360-Oberfläche

Die Wahl der idealen Steuerungsart

RE5 bietet eine Auswahl verschiedener Steuerungsprinzipien. Die neue Variante D ist die Standardeinstellung beim Spielstart, aber Sie können auch auf bewährte Alternativen zurückgreifen.



Steuerungsart A: Standardvariante auf der Basis von RE4

Steuerungsart B: Standardvariante mit veränderter Kampf-Konfiguration

Steuerungsart C: Neues „Strafe“-Layout mit Kampf-Konfiguration A

Steuerungsart D: Neues „Strafe“-Layout mit Kampf-Konfiguration B

(Standardeinstellung)

Die Arten A und B bieten Ihnen die klassischen Kontrollen früherer *Resident-Evil*-Spiele. Dabei nutzen Sie den für Gehen und Laufen zuständigen Stick auch zum Drehen des Charakters. Fans von *RE4* werden vermutlich diese Variante bevorzugen. Allerdings könnte diese Gewohnheit dazu führen, dass Sie Ihre Spielfigur weniger schnell manövrieren können, da keine unmittelbaren Seitwärtsbewegungen möglich sind. Wir empfehlen, auch C und D auf jeden Fall anzutesten. Denn einige Spieler fühlen sich wohler mit der Steuerungsvariante, bei der sie sich seitwärts nach links und rechts bewegen können, ohne sich dabei zu drehen.

Haben Sie sich für eine der grundlegenden Bewegungsarten entschieden, dann bleibt noch die Frage zu klären, mit welcher Taste Sie Ihre Waffen ziehen möchten. Bei B und D wählen und ziehen Sie Ihre Waffen mit der linken Hand, während bei A und C Feuerwaffe und Messer links oder rechts gezogen werden. Sie können mögliche Überschneidungen mit situationsabhängigen Kommandos beim Schießen vermeiden, wenn Sie die Steuerungsart B oder D wählen.

Erfahrene Spieler werden sicherlich ebenfalls das Tempo für Zielen auf „Schnell“ oder „Am schnellsten“ erhöhen wollen. Dadurch reagiert das Fadenkreuz allerdings auch empfindlicher.

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

AUSRÜSTUNG

MONSTER

EXTRAS

BASISWISSEN

GRUNDAUSBILDUNG

KOOP-SYSTEM

DAS KOOP-SYSTEM

Kooperation für Solo-Spieler

Im Einzelspielermodus ist Sheva Alomar Ihr computergesteuerter Partner. Ihr Verhalten kann auf „Angreifen“ oder „Decken“ eingestellt werden (☉/☽ halten). Im Decken-Modus bleibt sie in der Nähe und greift zu schwächeren Waffen zur Verteidigung. Wenn Sie Sheva auf Angriff einstimmen, wählt sie eine schwerere Waffe, rückt schneller vor und rennt los, um Feinde direkt anzugreifen. Außerdem sammelt sie Gegenstände schneller ein und findet möglicherweise sogar ein paar Schätze, die Sie übersehen haben.



Achten Sie auch darauf, was Sheva sagt, denn in ihren Kommentaren finden sich oft nützliche Hinweise, die Sie im Einzelspielermodus wieder auf den richtigen Weg führen, sollten Sie einmal nicht weiterwissen.



Sheva verfügt über neun eigene Felder im Inventar, wodurch sich der Gedanke aufdrängt, dass sie als Lastesel für den Transport Ihrer Beute fungieren könnte. Sie agiert zwar grundsätzlich sehr schlau und hält sich von Ärger fern, aber Sie sollten ihre Gewohnheiten kennen. Sheva wird nicht nach Geld oder Munition greifen, die Sie selbst bequem erreichen können. Heilmittel wird sie allerdings einsammeln und benutzen, wenn einer von Ihnen verletzt ist. Sie kann grüne Kräuter mit anderen grünen Kräutern kombinieren, ist aber selten geduldig genug, um auf rote zu warten. Granaten und Minen wird sie nur im Angriffsmodus benutzen, doch selbst dann spielt sie sehr vorsichtig mit der Gefahr. Die Magazine ihrer Schusswaffen hingegen kann sie im Handumdrehen leerfeuern, also sollten Sie Shevas Vorräte in schweren Zeiten rationieren. So können Sie Ihre Partnerin auch dazu bringen, eine bestimmte Waffe zu benutzen. Oder Sie kaufen ihr ein Elektroschockgerät: Im Decken-Modus wird sie darauf zurückgreifen und nah genug bei Ihnen bleiben, damit Sie sie jederzeit heilen oder retten können. Auf höheren Schwierigkeitsgraden wird Sheva Möglichkeiten für Nahkampftackten schaffen, indem sie Gegner mit dem Stab betäubt.

Falls viele Fässer mit explosiven Inhalten Ihren Weg säumen, sollten Sie besser zwei Mal überlegen, ob Sie Sheva Munition für Schusswaffen überlassen.



Mehrspieler-Kooperation

Schätze und Gold verdoppeln sich im Koop-Modus und werden geteilt. Das bedeutet, beide Spieler bekommen, was einer aufsammelt. Fundsachen wie Munition, Heilmittel und Waffen gehen nur an den Finder. Grundsätzlich gilt dabei: Dinge, die einen Platz im Inventar belegen, kann nur ein Spieler haben. Partner müssen aus dem Einsammeln also keinen Wettbewerb machen, auch wenn es schwerfällt, der Versuchung zu widerstehen.

Informationen sind oft eine nützliche Waffe, also sollten Sie und Ihr Partner so viele austauschen wie möglich. Teilen Sie sich gegenseitig sofort mit, wo Sprengfallen sind, Monster lauern und Armbrust-Scharfschützen warten. Machen Sie Lösungsvorschläge oder fragen Sie nach Hilfe. Möglicherweise bemerkt der andere Spieler nicht, dass es schlecht um Ihre Gesundheit bestellt ist. Also lassen Sie Ihren Partner wissen, wenn Sie nicht in der Lage sind, die Führung zu übernehmen.

Auf dem geteilten Bildschirm sehen Sie, wohin Ihr Partner schaut. Beim System-Link oder bei Online-Spielen ist das nicht der Fall, dort sollten Sie Ihren Partner mit dem Laserpointer der Waffe auf interessante Dinge aufmerksam machen oder die Richtung vorgeben. Nutzen Sie die Karte mit der Partnerortungs-Option, um sich wiederzufinden, wenn Sie sich aufteilen.

Entwickeln Sie im Vorfeld Strategien, wie Sie Waffen und Gegenstände gemeinsam einsetzen wollen. Beispielsweise ist es eine ganz praktikable Idee, wenn ein Spieler als Chris die Führung übernimmt und mit dem Schrotgewehr und Pistolen Gegnergruppen angeht. Sheva könnte dann mit einem Scharfschützengewehr oder einem Maschinengewehr für Unterstützung sorgen.

BEISPIELE FÜR TEAMWORK:

Chris arbeitet als Tank, der vorausgeht und zuerst auf Gefahren trifft. Mit dem Schrotgewehr attackiert er Gegnergruppen, bei geringeren Bedrohungen greift er zur Pistole. Schutzwesten usw. sollten zuerst an ihn gehen, außerdem sollte er Heilmittel aufsammeln und kombinieren, da er sie möglicherweise benutzen muss, bevor Sheva an seine Seite eilen kann.

Sheva sorgt für die Artillerie. Sie gibt Chris Rückendeckung und nutzt ihr Scharfschützengewehr, um Ziele vor Chris zu entdecken und ihn auf die Gefahr aufmerksam zu machen. Außerdem schaltet sie mit Kopfschüssen aus großer Entfernung Gegner mit Projektilwaffen aus. Zur Selbstverteidigung gegen Feinde in unmittelbarer Nähe ist sie mit einem Maschinengewehr ausgerüstet. Damit kann sie auch Chris gegen Gruppen unterstützen. Auf einer Schnellausrüstungstaste hat sie Brandgranaten: Wenn Chris in einen Hinterhalt gerät und sich zurückziehen muss, kann er Sheva alarmieren und die Verfolger in eine Feuerwand führen.

Dieses Beispiel einer bewährten Rollenverteilung hat einen Nachteil: Gerät der unterstützende Spieler in den Hinterhalt einer Gegnergruppe, hat er schlechte Karten. Sie besitzen also noch reichlich Spielraum für persönliche und taktische Variationen. Wenn beispielsweise beide Spieler durchschlagende Waffen mit kurzer Reichweite benutzen, kann ein Kampf Rücken an Rücken mit gegenseitiger Hilfe im Nahkampf einer Majini-Belagerung schnell ein Ende bereiten.

Mit den folgenden Strategie-Ideen sind Sie ebenfalls gut beraten. Probieren Sie einfach aus, was Ihnen am besten liegt:

- **Tag-Team:** Bleiben Sie nah beieinander, dann kann Ihr Partner bei direkten Angriffen von Feinden dazwischengehen. Es bieten sich häufig Gelegenheiten für Nahkampf-Aktionen, so sparen Sie Munition.
- **Lockvogel:** Ein Partner bezieht Position in einem Wachturm oder hochgelegenen Aussichtspunkt, der andere rückt vor, ist aber jederzeit bereit zum Rückzug und lockt so Gegner aus ihren Verstecken.
- **Zangenmanöver:** Manche Gegner haben Schilde oder geschützte Schwachpunkte. Wenn ein Spieler ihre Aufmerksamkeit auf sich zieht, kann der andere ihnen in den Rücken schießen.

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

AUSRÜSTUNG

MONSTER

EXTRAS

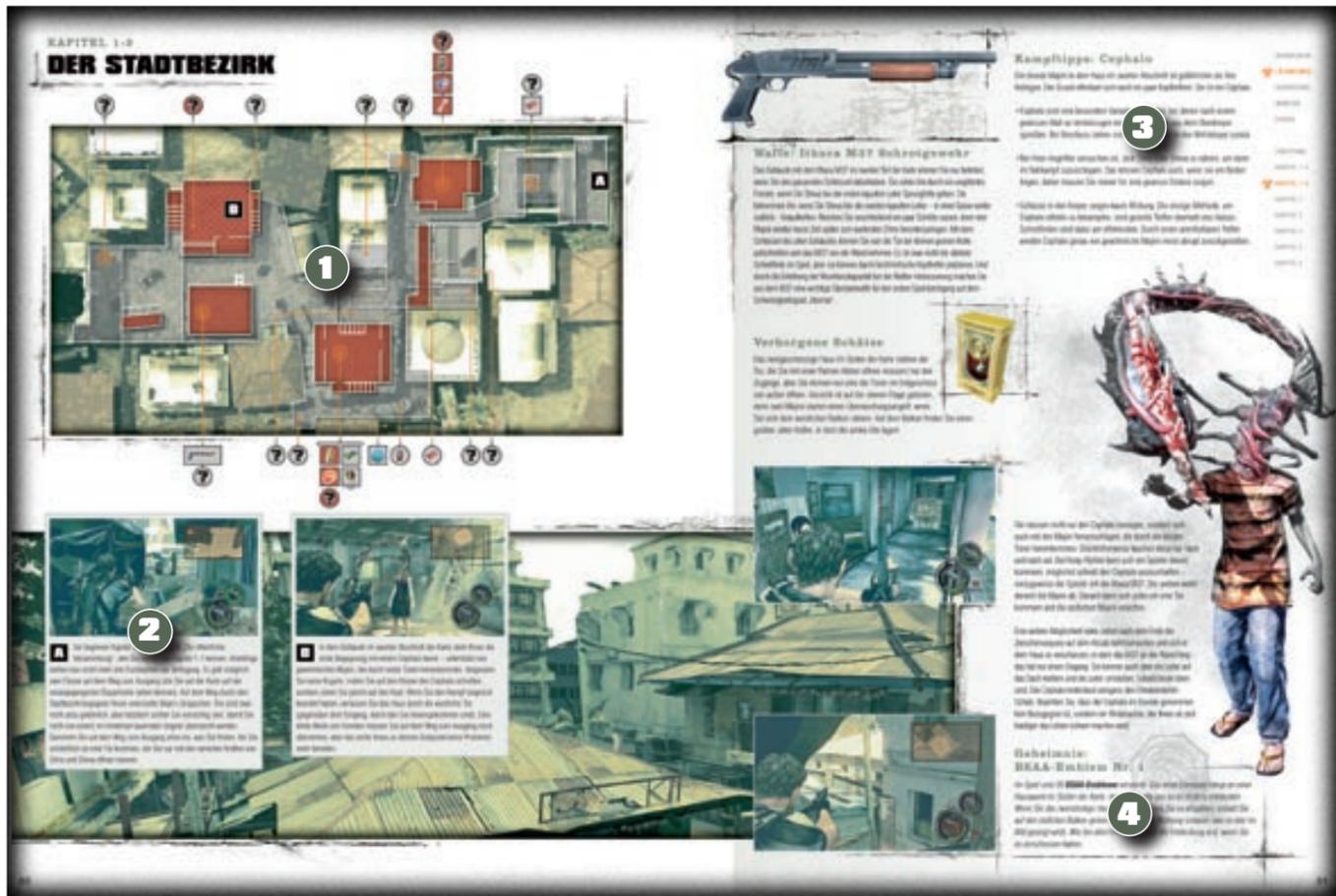
BASISWISSEN

GRUNDAUSBILDUNG

KOOP-SYSTEM

EINLEITUNG

Der Lösungsweg wurde so gestaltet, dass er einfach und übersichtlich zu nutzen ist. Er bietet Ihnen – unabhängig von Ihrer Erfahrung als Spieler – alle Informationen und Hilfestellungen, die Sie brauchen. Doch bevor es losgeht, möchten wir Ihnen auf dieser Doppelseite kurz die Struktur des Kapitels vorstellen.



1 Linke Seite: Levelkarten. Unsere Karten verraten Ihnen die Fundorte aller Gegenstände. Die Karten sind eingenordet, oben ist also immer Norden. Wenn es mehrere Ebenen gibt, werden diese durch unterschiedliche Farben dargestellt, und zwar nach dem folgenden Schema:

4. OG	
3. OG	
2. OG	
1. OG	
EG (Hauptebene)	
1. UG	
2. UG	

Dieses Farbschema wird auch für die Fundsachen verwendet. Das bedeutet, die Hintergrundfarbe eines Symbols entspricht der Ebene, auf der dieser Gegenstand zu finden ist.

2 Linke Seite: Lösungsweg. Der Lösungsweg besteht aus einzelnen Abschnitten, die durch Buchstaben gekennzeichnet sind. Diese Buchstaben finden sich auf den Karten wieder und vermitteln bereits einen ersten Eindruck von dem Weg, den Sie einschlagen werden. Die Informationen richten sich in erster Linie an Spieler im ersten Spieldurchgang. Bitte beachten Sie: Interaktive Sequenzen, bei denen Sie eingeblendete Tasten im richtigen Moment drücken müssen, können abhängig vom Schwierigkeitsgrad unterschiedlich ausfallen. Daher weisen wir nur allgemein auf solche Sequenzen hin.

3 Rechte Seite: Analyse, Taktik, Details. Zu jeder Karte gibt es zusätzliche Informationen, von nützlichen Kleinigkeiten bis hin zu alternativen Strategien. Häufig erfolgen dieser Vorschläge und Beobachtungen im Hinblick auf wiederholte Spieldurchgänge oder höhere Schwierigkeitsgrade; außerdem finden Sie an dieser Stelle ausführliche Tipps und Strategien für schwierige Bosskämpfe.

4 Rechte Seite: versteckte Fundsachen. Bei *Resident Evil 5* gibt es zwei Arten versteckter Fundsachen: Schätze und BSAA-Embleme. In speziellen Abschnitten erfahren Sie, wo (und wie) Sie diese Sachen bekommen. Bei Emblemen ist es im Prinzip egal, zu welchem Zeitpunkt Sie diese einsammeln. Aber Schätze sind Ihre primäre Einkommensquelle im Spiel, durch die Sie die Verbesserung von Waffen und den Kauf von Gegenständen finanzieren. Ihr Abenteuer wird wesentlich schwieriger, wenn Sie die Schätze ignorieren.

Legende

Die meisten Symbole auf den Karten dürften Sie auf den ersten Blick erkennen. Sollten Sie trotzdem einmal auf ein Symbol stoßen, das Ihnen nicht vertraut ist, haben Sie hier Gelegenheit, nachzuschauen, wofür es steht.

Es gibt viele verschiedene Behälter im Spiel, die Sie zerstören können, um an die Fundsachen im Inneren zu kommen. Die Gegenstände lassen sich in drei verschiedene Kategorien einteilen:

- Festgelegt:** Ein quadratischer Rahmen kennzeichnet Dinge, die immer an den genannten Stellen auftauchen. Das Symbol zeigt Ihnen also, was Sie dort auf jeden Fall finden werden.
- Halb zufällig:** Ein Symbol in einem runden Rahmen weist Sie darauf hin, dass Sie das gezeigte Objekt mit einer hohen Wahrscheinlichkeit bekommen werden. Abhängig von Ihrer aktuellen Ausrüstung könnten Sie aber auch einen anderen Gegenstand vorfinden.
- Zufällig:** Ein Fragezeichen mit einem runden Rahmen bedeutet, dass in einem Behälter alles Mögliche stecken kann. In den meisten Fällen handelt es sich dabei um kleine Goldmengen oder Munition für Standardwaffen.

Um die Übersicht zu erhalten, haben wir in Gebieten, in denen es reichlich Gegenstände gibt, die Symbole gruppiert und den generellen Fundort mit einem radarartigen Kreis markiert. Bei einzelnen Objekten weist ein Punkt auf den genaueren Fundort hin.

	Lösungsweg-Abschnitt		Ei
	Gegenstand: Fundort		M92F (Pistole)
	Gegenstände: Fundgebiet		Ithaca M37 (Schrotgewehr)
	Explosives Objekt (z. B. Ölfass oder auch ein Transformator)		M3 (Schrotgewehr)
	Leiter		Jail Breaker (Schrotgewehr)
	Geschütz		VZ61 (MG)
	Schlüsselobjekt (Schlüssel oder Ähnliches)		H&K MP5 (MG)
	Gold		AK-74 (MG)
	Schatz		SIG 556 (MG)
	BSAA-Emblem		S75 (Gewehr)
	Zufälliger Gegenstand		Dragunov SVD (Gewehr)
	Pistolenmunition		H&K PSG-1 (Gewehr)
	Schrotgewehrmunition		S&W M29 (Magnum)
	Maschinengewehrmunition		L. Hawk (Magnum)
	Gewehrmunition		Raketenwerfer
	Magnum-Munition		Flammenwerfer
	Handgranate		Laserzielgerät
	Brandgranate		Granatwerfer
	Blendgranate		Explosive Granaten*
	Mine		Elektrogranaten*
	Kraut (grün)		Säuregranaten*
	Kraut (rot)		Stickstoffgranaten*
	Erste-Hilfe-Spray		Brandgranaten*
			Blendgranaten*

* Munition für Granatwerfer

DIE ÖFFENTLICHE VERSAMMLUNG



* nur in Kapitel 1-2 erhältlich



C Nach dem Betreten dieses Hauses beginnt der Ansturm der Majini. Sie können Regale vor das große Fenster und die Tür schieben, aber das wird die Angreifer nur kurzzeitig aufhalten. Daher sollten Sie sich zuerst darum kümmern, sämtliche Fundsachen in dem Raum einzusammeln. Vergessen Sie im Einzelspielermodus nicht, ihrer Partnerin Munition zuzuweisen. Nach dem Funkkontakt zwischen Chris und Kirk verdoppelt der Feind seine Anstrengungen und dringt auch durch ein Loch in der Decke ein. Kurz darauf taucht zudem der Majini-Henker auf und reißt mit seiner riesigen Axt das Tor vor dem Haus ein. Es wäre keine gute Idee, sich in dem Gebäude verschanzen zu wollen oder sich auf einen Kampf einzulassen. Gehen Sie ihm aus dem Weg und laufen Sie hinaus in den offenen Bereich dieses Kartenabschnitts.



D Hier geht es einzig und allein darum, eine bestimmte Zeit lang zu überleben. Trotzdem sollten Sie nicht außer Acht lassen, dass in diesem Abschnitt unglaublich viele Fundsachen auf einen ehrlichen Finder warten. Wenn Sie sich vorsehen, ist es durchaus möglich, alles systematisch einzusammeln und dabei der Majini-Horde und vor allem dem Majini-Henker aus dem Weg zu gehen. Es steht Ihnen natürlich frei, sich auf Kampfhandlungen mit dem gefährlichen Koloss einzulassen. Wenn Kirk per Funk anfragt, wie es um Chris und Sheva bestellt ist, haben Sie die Sache so gut wie überstanden.

So überleben Sie den Ansturm

Bei der anfänglichen Belagerung haben Sie die Option, sich so gut wie möglich zu verbarrikadieren. Oder aber Sie gewähren den Majini freien Zugang, um die Dinge einzusammeln, die sie nach ihrem unfreiwilligen Ableben hinterlassen. Wenn Sie eine Ausgangsposition hinter der Barriere im Raum einnehmen, dann ist es für die Angreifer nicht so leicht, Sie anzufallen oder heimlich von hinten heranzuschlurfen.

Kurz nachdem die Zwischensequenz gezeigt hat, dass nun auch Angreifer von der oberen Etage aus in den Raum eindringen, wird der Majini-Henker durch die Wand brechen, daher sollten Sie nicht länger zögern und hinaus auf den Marktplatz laufen. Weitere Majini könnten durch die Hintertür stürmen. Vermeiden Sie also besser diesen Bereich des Raumes.

Sobald Sie draußen sind, haben Sie verschiedene Möglichkeiten. Am sichersten ist es wohl, sich auf eine höhere Ebene zu begeben, wo der Majini-Henker Sie nicht erreicht. Das Dach des Hauses, in dem Sie sich verschanzt haben, lässt sich relativ leicht gegen heraufkletternde Majini verteidigen. Wenn die Lage dort zu brenzlig wird, können Sie sich immer noch in die oberste Etage zurückziehen, wo Sie zudem drei Handgranaten finden.

Falls Sie jedoch Ihren Gewinn in dieser Phase des Spiels maximieren wollen, sollten Sie zuerst den Majini-Henker angehen und sich dann, wenn nur noch Standard-Majini unterwegs sind, ans Einsammeln machen. Beachten Sie dabei, dass sämtliche Fundsachen auf dieser Karte mit dem Ende der Schlacht verschwinden – das gilt auch für die Sachen, die in Schubladen und Kisten lagern. Wenn Sie etwas aus diesem Gebiet in Ihren Besitz bringen wollen, dann müssen Sie das also während des Kampfes tun.

Waffe: VZ61 MG

Das VZ61 lagert in einem Metallkoffer in der nordöstlichen Ecke dieser Karte. Nur solange die Schlacht währt, haben Sie die Gelegenheit, diese Waffe umsonst in die Finger zu bekommen. Daher sollten Sie sich nach dem Auftauchen des Majini-Henkens zuerst um dieses wertvolle Fundstück kümmern. Wie bei allen Waffen ist das Magazin voll geladen. Und da es in der Umgebung reichlich Fässer, Kisten und Stapel von Früchten mit zufällig ausgewählten Fundsachen gibt, sollte der Munitionsnachschub kein großes Problem darstellen.



Kampftipps: Majini-Henker

Der Majini-Henker setzt drei verschiedene Angriffe ein.

- **Axthieb:** Nach einer kurzen Verzögerung schwingt er seine Waffe über den Kopf und schmettert sie mit gewaltiger Kraft zu Boden. Ein direkter Treffer streckt Chris oder Sheva höchstwahrscheinlich nieder, unabhängig vom Schwierigkeitsgrad. Danach ist sofortige Heilung nötig.
- **Axtschwung:** Der Majini-Henker schwingt seine Axt seitlich herum und schleudert dabei alles innerhalb der gewaltigen Reichweite zu Boden – inklusive der Majini.
- **Griff:** Diese seltene Attacke setzt der Majini-Henker nur ein, wenn Sie dicht bei ihm stehen.

Der Majini-Henker ist eine harte Nuss. Aber wenn Sie sich die Zeit nehmen, um sie zu knacken, springt für Sie ein Goldring im Wert von **5.000** dabei heraus. Auch wenn es so aussieht, als sei er unverwundbar – andauernde Salven aus der Pistole oder der VZ61 werden ihn schließlich für kurze Zeit stoppen. Dann können Sie entweder hinlaufen und eine situationsabhängige Nahkampfatacke einsetzen, weiter unablässig Kugeln auf ihn abfeuern oder die Gelegenheit nutzen, sich um die restlichen Aggressoren zu kümmern.

Es ist auch möglich, Munition zu sparen, indem Sie den Majini-Henker und seine Spießgesellen auf eine explosive Tour durch die Gegend führen. An vielen Ecken stehen Ölfässer und andere brennbare Gefahrgüter herum, die Sie durch eine einzige Kugel hochjagen können. Dazu kommen noch zwei Transformatoren, die Sie aus der Halterung an den Strommasten schießen können. Wenn sie am Boden landen, versetzen sie allen in der Umgebung einen tödlichen Stromstoß. Achten Sie daher unbedingt auf den nötigen Sicherheitsabstand, denn Explosionen und Stromstöße sind für Chris und Sheva genauso gefährlich wie für ihre Gegner.

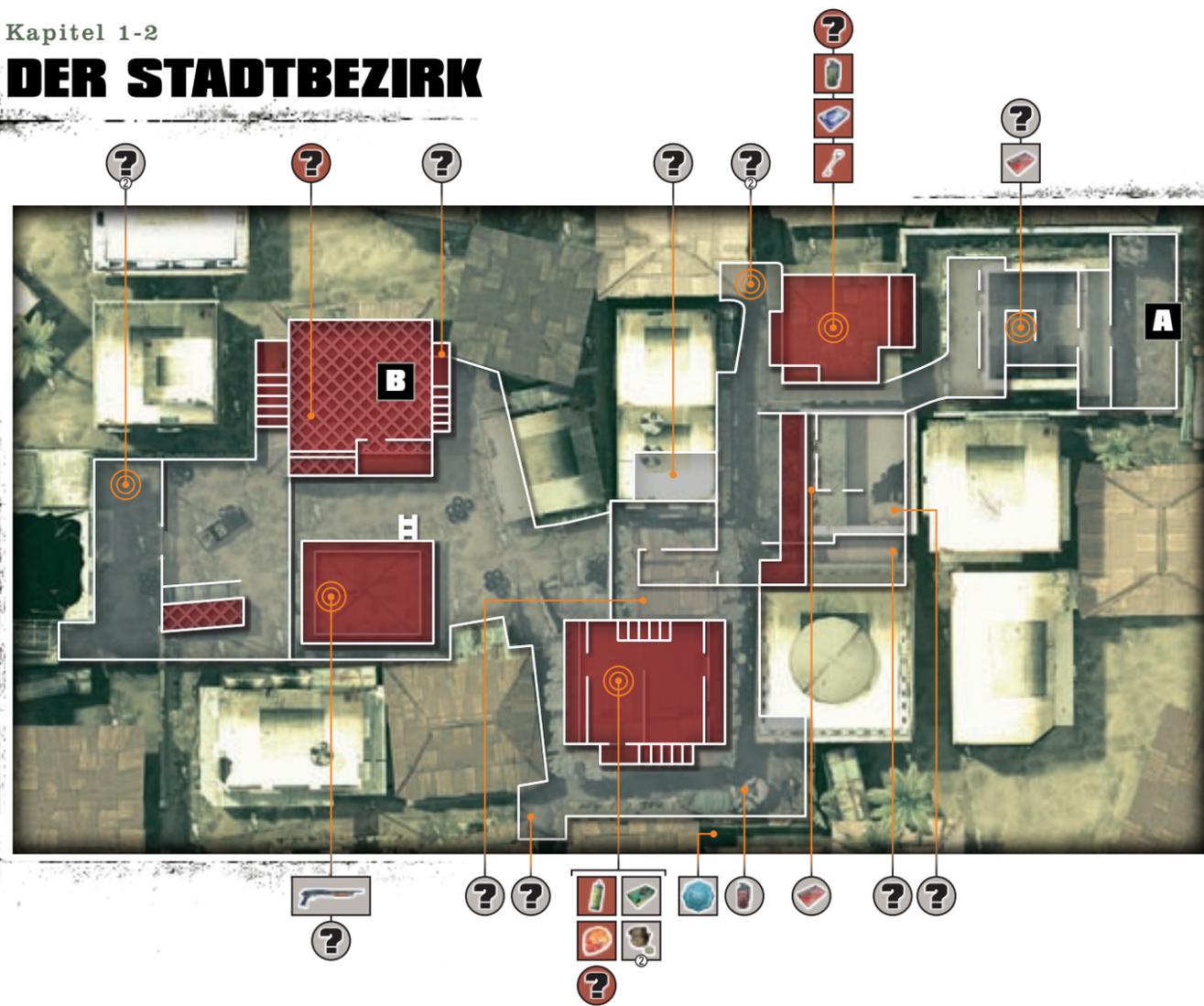


Kapitel 1-1: Nachbesprechung

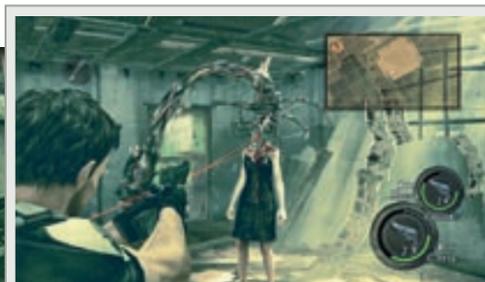
Wenn Sie sich die Zeit genommen und den Majini-Henker bezwungen haben, dann können Sie jetzt den Goldring verkaufen und den Gewinn gleich in die Verbesserung Ihres Waffenarsenals investieren. Am besten fangen Sie mit der M92F an. Pistolenmunition ist das ganze Spiel über reichlich vorhanden, daher werden Sie wahrscheinlich immer wieder auf Ihre zuverlässige Handfeuerwaffe zurückgreifen. Erhöhen Sie je ein Mal die Feuerkraft und die Kapazität und kaufen Sie den ersten von drei Kritische-Treffer-Sternen. Falls Sie das VZ61 haben, geben Sie es Sheva und verstauen Sie ihre Pistole im erweiterten Inventar oder verkaufen Sie die Waffe. Durch diese Maßnahme verhindern Sie, dass beide die gleichen, begrenzten Munitionsvorräte verbrauchen.

Im Inventar-Menü können Sie vor Kapitel 1-2 für **1.000** ein Erste-Hilfe-Spray kaufen. Dazu kommt noch die M92F und – falls Sie es eingesammelt haben – auch das VZ61. Wenn Sie eine neue Waffe innerhalb des Levels noch nicht eingesammelt haben, dauert es in der Regel etwas länger, bis sie hier im Menü angeboten wird.

DER STADTBEZIRK



A Sie beginnen Kapitel 1-2 im Abschnitt „Die öffentliche Versammlung“, den Sie bereits aus Kapitel 1-1 kennen. Allerdings stehen nun nicht mehr alle Fundsachen zur Verfügung. Es gibt lediglich zwei Fässer auf dem Weg zum Ausgang (die Sie auf der Karte auf der vorangegangenen Doppelseite sehen können). Auf dem Weg durch den Stadtbezirk begegnen Ihnen vereinzelt Majini-Grüppchen. Die sind zwar nicht allzu gefährlich, aber trotzdem sollten Sie vorsichtig sein, damit Sie nicht von einem im Hinterhalt lauernnden Gegner überrascht werden. Sammeln Sie auf dem Weg zum Ausgang alles ein, was Sie finden, bis Sie schließlich an eine Tür kommen, die Sie nur mit den vereinten Kräften von Chris und Sheva öffnen können.



B In dem Gebäude im zweiten Abschnitt der Karte steht Ihnen die erste Begegnung mit einem Cephalo bevor – unterstützt von gewöhnlichen Majini, die durch beide Türen hereinkommen. Vergeuden Sie keine Kugeln, indem Sie auf den Körper des Cephalo schießen, sondern zielen Sie gleich auf den Kopf. Wenn Sie den Kampf siegreich beendet haben, verlassen Sie das Haus durch die westliche Tür (gegenüber dem Eingang, durch den Sie hereingekommen sind). Eine letzte Welle von Feinden müssen Sie auf dem Weg zum Ausgang noch überstehen, aber das sollte Ihnen zu diesem Zeitpunkt keine Probleme mehr bereiten.



Waffe: Ithaca M37 Schrotgewehr

Das Gebäude mit dem Ithaca M37 im zweiten Teil der Karte können Sie nur betreten, wenn Sie den passenden Schlüssel dabei haben. Sie sehen ihn durch ein vergittertes Fenster, wenn Sie Sheva bei der ersten kaputten Leiter Sprunghilfe geben. Sie bekommen ihn, wenn Sie Sheva bei der zweiten kaputten Leiter – in einer Gasse weiter südlich – hinaufhelfen. Weichen Sie anschließend ein paar Schritte zurück, denn drei Majini werden kurze Zeit später zum wartenden Chris herunterspringen. Mit dem Schlüssel des alten Gebäudes können Sie nun die Tür der kleinen grünen Hütte aufschließen und das M37 von der Wand nehmen. Es ist zwar nicht die stärkste Schrotflinte im Spiel, aber sie können damit leicht kritische Kopftreffer platzieren. Und durch die Erhöhung der Munitionskapazität bei der Waffen-Verbesserung machen Sie aus dem M37 eine wichtige Standardwaffe für den ersten Spieldurchgang auf dem Schwierigkeitsgrad „Normal“.

Verborgene Schätze

Das zweigeschossige Haus im Süden der Karte (neben der Tür, die Sie mit einer Partner-Aktion öffnen müssen) hat drei Zugänge, aber Sie können nur eine der Türen im Erdgeschoss von außen öffnen. Vorsicht ist auf der oberen Etage geboten, denn zwei Majini starten einen Überraschungsangriff, wenn Sie sich dem westlichen Balkon nähern. Auf dem Balkon finden Sie einen großen, alten Koffer, in dem die antike Uhr lagert.



Kampftipps: Cephalo

Die blonde Majini in dem Haus im zweiten Abschnitt ist gefährlicher als ihre Kollegen. Der Grund offenbart sich nach ein paar Kopftreffern: Sie ist ein Cephalo.

- Cephalo sind eine besondere Variante der Majini, bei denen nach einem gewissen Maß an Verletzungen tentakelartige Teile aus dem Oberkörper sprießen. Bei Beschuss ziehen sich diese teilweise in den Wirtskörper zurück.

- Bei ihren Angriffen versuchen sie, sich Chris oder Sheva zu nähern, um dann im Nahkampf zuzuschlagen. Das können Cephalo auch, wenn sie am Boden liegen, daher müssen Sie immer für eine gewisse Distanz sorgen.

- Schüsse in den Körper zeigen kaum Wirkung. Die einzige Methode, um Cephalo effektiv zu bekämpfen, sind gezielte Treffer oberhalb des Halses. Schrotflinten sind dabei am effektivsten. Durch einen unmittelbaren Treffer werden Cephalo genau wie gewöhnliche Majini meist abrupt zurückgestoßen.



Sie müssen nicht nur den Cephalo besiegen, sondern sich auch mit den Majini herumschlagen, die durch die beiden Türen hereinkommen. Glücklicherweise tauchen diese nur nach und nach auf. Bei Koop-Partien kann sich ein Spieler darum kümmern, möglichst schnell den Cephalo auszuschalten – vorzugsweise der Spieler mit der Ithaca M37. Der andere wehrt derweil die Majini ab. Danach kann sich jeder um eine Tür kümmern und die restlichen Majini verarzten.

Eine andere Möglichkeit wäre, sofort nach dem Ende der Zwischensequenz auf dem Absatz kehrzumachen und sich in dem Haus zu verschanzen, in dem das M37 an der Wand hing – das hat nur einen Eingang. Sie können auch über die Leiter auf das Dach klettern und die Leiter umstoßen, sobald beide oben sind. Der Cephalo hinterlässt übrigens den Elfenbeinrelief-Schatz. Beachten Sie, dass der Cephalo im Grunde genommen kein Bossgegner ist, sondern ein Widersacher, der Ihnen ab jetzt häufiger das Leben schwer machen wird.

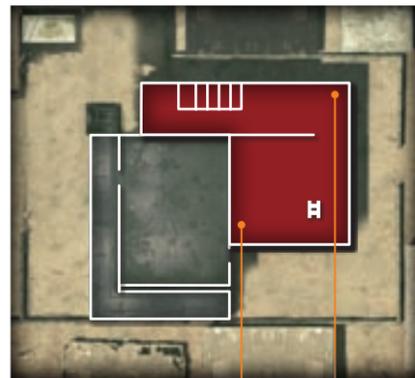
Geheimnis: BSAA-Emblem Nr. 1

Im Spiel sind 30 BSAA-Embleme versteckt. Das erste Exemplar hängt an einer Hauswand im Süden der Karte. Von der Straße aus ist es nicht zu entdecken. Wenn Sie das zweistöckige Haus betreten, können Sie es erspähen, sobald Sie auf den östlichen Balkon gehen und in südliche Richtung schauen (wie es hier im Bild gezeigt wird). Wie bei allen Emblemen zählt die Entdeckung erst, wenn Sie es zerschossen haben.

DAS VERLASSENE GEBÄUDE



EG



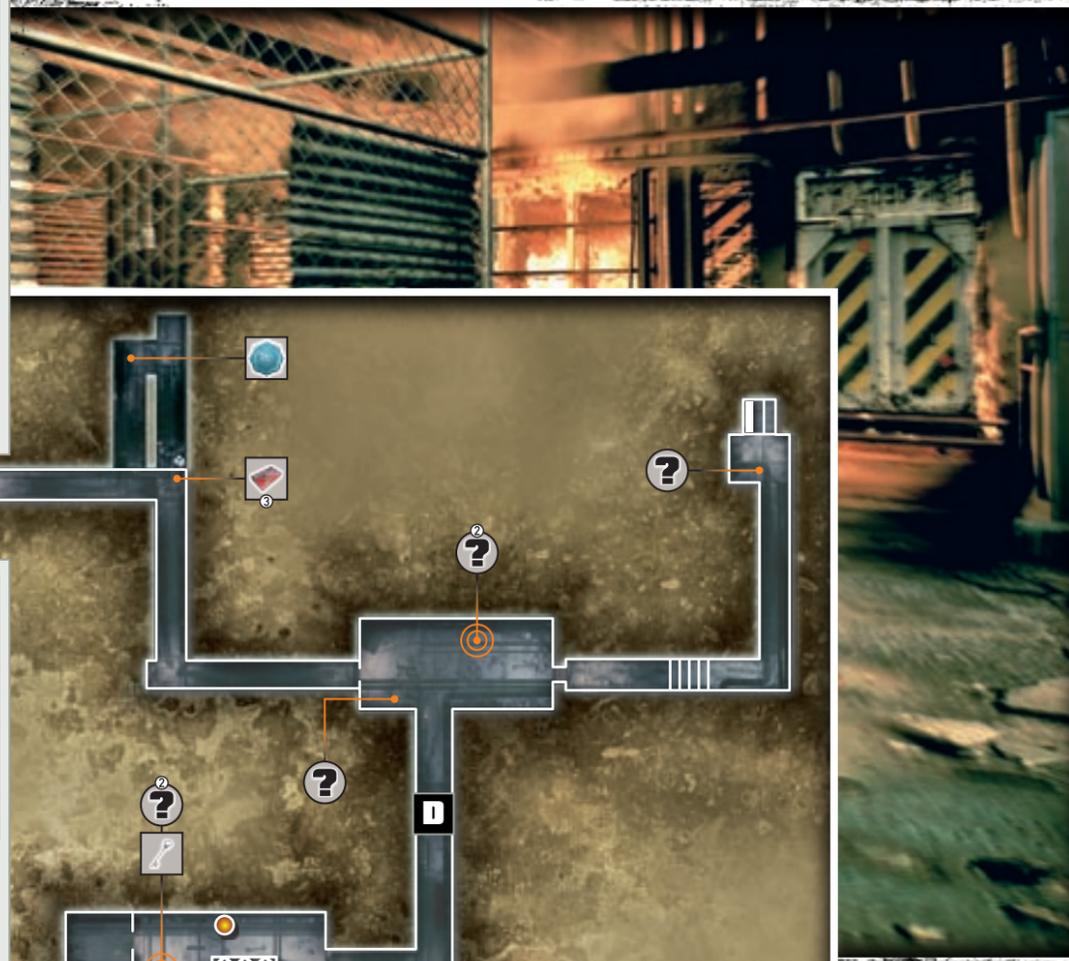
1. OG



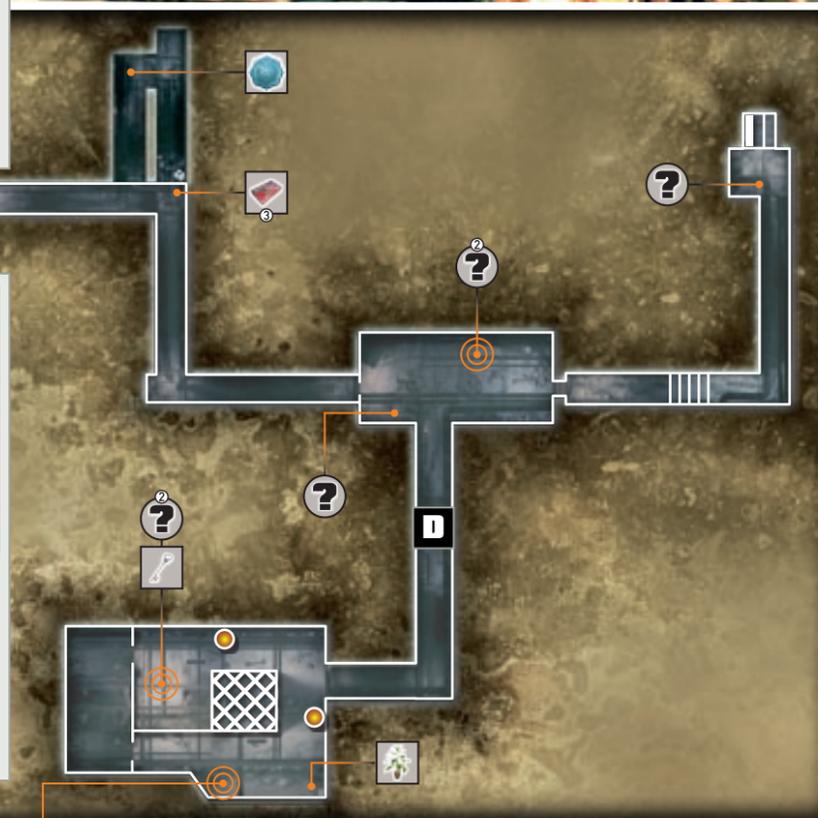
2. OG



C Gehen Sie bis zur obersten Etage des Gebäudes hinauf und steigen Sie dort in den Fahrstuhl. Genießen Sie den Moment der Ruhe vor dem Sturm. Es gibt in diesem Haus ein verstecktes BSAA-Emblem und einen Koffer mit einer nicht unerheblichen Menge an Gold. Er steht im obersten Stock links von der Tür, die Sie mit einer Partner-Aktion öffnen müssen. Wenn Sie mit dem Fahrstuhl im Keller angekommen sind, folgen Sie dem Korridor und biegen bei der ersten Gelegenheit links ab. In der Nähe des Kontrollpults für die Verbrennungsanlage heben Sie den Schlüssel auf, der neben der Leiche am Boden liegt. Machen Sie sich mit der Umgebung vertraut, bevor Sie zurückgehen.



D Es gibt mehrere Möglichkeiten, das Uroboros zu besiegen. Am einfachsten erledigen Sie das Monster mithilfe der Brennkammer. Laufen Sie den Korridor zurück und halten Sie sich dann in dem Raum links. Wenn Ihr Verfolger in den Raum kommt, laufen Sie durch die Brennkammer und aktivieren die Anlage an dem Schaltpult neben der rechten Tür. Es dauert eine ganze Weile, bis sich die Türen vollständig geschlossen haben – Sie sollten den Hebel bereits ziehen, kurz bevor das Monster auf der anderen Seite die Kammer betritt.



DIE VERBRENNUNGSANLAGE



Boss: Uroboros

- Wenn Sie vom Uroboros ergriffen werden, rütteln Sie **Ⓢ**, um zu entkommen. Ihr Partner kann Sie auch retten.
- Das Monster kann blitzschnell gradlinig auf Sie zustürmen. Das kündigt sich in der Regel durch ein „Aufbäumen“ an. Sie können noch aus dem Weg springen, wenn Sie rechtzeitig die eingblendete Taste drücken. Klappt das nicht, schnappt Sie das Monster – und Sie müssen versuchen, sich freizurütteln.
- Das Uroboros sondert manchmal Teile seines Körpers oder kleine Mengen amorpher Masse ab, deren Berührung geringen Schaden (inklusive einer kurzen Betäubung) verursachen kann.
- Gelegentlich „teleportiert“ sich das Monster von einem Ort zum anderen (es verschwindet dabei vorübergehend von der Karte). Glücklicherweise ist das kein schnelles Manöver. Wenn Sie bemerken, dass sich die Bestandteile des Uroboros in Ihrer Nähe zusammenziehen, dann spricht absolut nichts dagegen, sich rechtzeitig aus dem Staub zu machen.

Erlegen Sie das Uroboros mithilfe der Brennkammer

Im Brennofen können Sie das Uroboros am einfachsten beseitigen. Auf „Veteran“ werden Sie den Vorgang allerdings wiederholen müssen, wenn Sie der Kreatur den Garaus machen wollen. Das Problem bei der Sache ist die Zeitverzögerung zwischen dem Ziehen des Hebels und dem Schließen der Türen. Wenn das Uroboros vorher aus der Brennkammer entkommen kann, dann sitzen Sie zusammen mit dem Wesen in dem u-förmigen Gang und es dauert eine Weile, bis Sie den Mechanismus erneut aktivieren können. (Sie hören ein „Ping“, wenn es so weit ist, und die grüne Kontrollleuchte neben dem Hebel leuchtet auf.)

Bei einem Koop-Spiel ist es einfacher, das Uroboros in die Falle zu locken. Einer übernimmt die Rolle des Köders, während der andere den Hebel bedient. Wenn Sie allein spielen, können Sie allerdings auch zum Schaltpult gehen und Sheva anweisen, dort zu warten (**Ⓢ**). Mit dem nächsten Druck dieser Taste erteilen Sie Sheva dann das Kommando, den Hebel zu ziehen. Allerdings ist dieses Manöver recht problematisch. Daher sollten Sie lieber eine der explosiven Gasflaschen in dem Raum zur Hilfe nehmen. Stoßen Sie eine davon um und locken Sie das Monster hin. Der Behälter wird dann automatisch an ihm hängen bleiben. Anschließend locken Sie das Monster in die Brennkammer. Sobald es sich dort befindet, bringen Sie den Behälter durch einen Schuss zur Explosion. Dadurch wird die Kreatur vorübergehend zu einer wabernden Masse. Sprinten Sie nun nach draußen und betätigen Sie den Hebel.

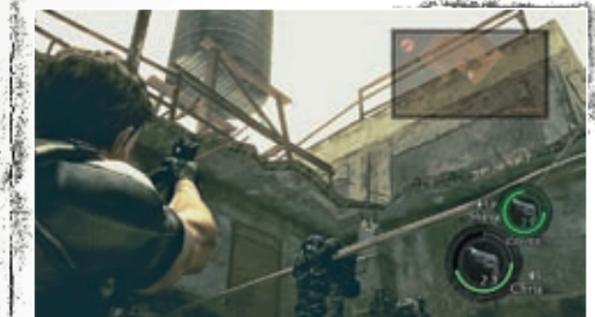
Uroboros: Alternative Strategien

Uroboros kann auch mit konventionellen Schusswaffen bezwungen werden. Dafür gibt es sogar eine kleine Belohnung – einen Goldring im Wert von **¥** 5.000. Trotzdem sollten Sie beim ersten Spieldurchgang lieber Munition sparen. Wenn Sie die beiden „Auswüchse“ an den Armen der Kreatur mit einer verbesserten Schrotflinte zerschießen (oder vorzugsweise die beiden Gasflaschen sinnvoll nutzen), geht das Monster in seinen inaktiven Zustand über. Feuern Sie dann aus der Nähe immer wieder in die wabernde Masse oder werfen Sie eine Brandgranate hinein.

Wenn Sie einen perfekten S-Rang erreichen wollen oder einen Speedrun machen, dann sollten Sie wissen, dass das Uroboros gleich zu Beginn der Konfrontation mit einem einzigen Treffer aus dem Raketenwerfer bezwungen werden kann, selbst auf „Veteran“.

Geheimnis: BSAA-Embleme

Verlassenes Gebäude (Nr. 2): Nachdem Sie die hölzerne Leiter erklimmen haben, drehen Sie sich um und schauen nach oben. Das Emblem versteckt sich in dem Gebäck unter dem Wassertank.



Verbrennungsanlage (Nr. 3): Bei dem Koffer mit der Munition gehen Sie ein paar Schritte in Richtung Ausgang und schauen dann nach rechts durch den Drahtzaun. Das Emblem hängt an der Wand am Ende des Korridors hinter dem Zaun.



Kapitel 1-2: Nachbesprechung

VZ61 und Ithaca M37 können Sie nun erstmals käuflich erwerben, wenn Sie die Waffen nicht schon zuvor eingesammelt haben. Die besondere neue Errungenschaft ist jedoch die Schutzweste für **¥** 10.000. Ein stolzer Preis, der zum jetzigen Zeitpunkt möglicherweise noch Ihr Budget sprengt. Die Weste verringert den Schaden durch physische Schläge, allerdings müssen Sie für diesen Schutz auch ein Feld in dem ohnehin begrenzten Inventar opfern. Falls Sie die Ithaca M37 bislang noch nicht besitzen, sollten Sie sie nun für **¥** 2.000 kaufen oder Kapitel 1-2 erneut spielen und sie dort einsammeln. Ein Schrotgewehr ist im Hinblick auf die bevorstehenden Herausforderungen praktisch unverzichtbar – ohne diese Waffe werden Sie vermutlich größere Probleme bekommen als nötig.

GRUNDLAGEN
LÖSUNGSWEG
 AUSRÜSTUNG
 MONSTER
 EXTRAS
 EINLEITUNG
 KAPITEL 1-1
KAPITEL 1-2
 KAPITEL 2
 KAPITEL 3
 KAPITEL 4
 KAPITEL 5
 KAPITEL 6

WAFFEN

Waffenhändler verdienen ihr Geld nicht mit Handbüchern. Meist finden Sie Waffen irgendwo unterwegs während einer Mission, da sind BSAA-Anweisungen und technische Spezifikationen verständlicherweise sehr kurz gefasst. Dieses Kapitel schließt diese Lücke und gibt Ihnen detaillierte Informationen über Gebrauch, Zusammenstellung und Verbesserung Ihres Arsenal.

Doch zuerst möchten wir Ihnen erklären, worum es bei den verschiedenen Informationen im Einzelnen geht.

Feuerkraft

Die reine Zerstörungskraft der Waffe in Zahlen, Patrone für Patrone. Es lohnt sich allerdings, über die Feuerrate der Waffe nachzudenken, wenn man die Effektivität in der Praxis abwägen möchte. MGs haben typischerweise eine geringe Feuerkraft, können aber viele Schüsse in schneller Folge abgeben, um den Schaden zu verstärken.

Durchschlagskraft

Waffen mit dem Durchschlagskraft-Effekt schießen Kugeln ab, die tiefer in Ziele eindringen und sogar manchen Schaden reduzierenden Schutz durchschlagen können. Außerdem durchdringen diese Projektile weiche Ziele mit solcher Wucht, dass sie auch bei weiteren auf ihrer Flugbahn liegenden Zielen Schaden anrichten. Achten Sie mit einer solchen Waffe in der Hand darauf, wann sich Gegner hintereinander befinden. Der Einsatz lohnt sich vor allem bei Gruppen und in schmalen Gängen. Unter Umständen können Sie sogar einen explosiven Behälter zünden, der durch einen Feind verdeckt wird. Manche Waffen verfügen von Anfang an über den Effekt: Sowohl Magnums als auch Scharfschützengewehre feuern Kugeln mit entsprechender Durchschlagskraft ab. Bei manchen Waffen können Sie Verbesserungen des Effektes hinzukaufen.

Kritische Treffer

Dieser Effekt wirkt sich spezifisch auf Waffen aus, die gegen humanoide Majini eingesetzt werden, wenn es eine Chance gibt, mit einem Kopfschuss einen sofortigen Tod zu verursachen – und das ungeachtet des eigentlichen Schadens. Wenn Sie den Effekt für kritische Treffer verbessern, erhöhen Sie die Wahrscheinlichkeit dafür um jeweils 12,5 Prozent pro Stern. Besonders auf höheren Schwierigkeitsgraden steigen Ihre Überlebenschancen durch die Fähigkeit, Gegner zuverlässig mit einem einzigen Schuss ausschalten zu können, enorm.

Reichweite

Diese Verbesserung bezieht sich auf Schrotflinten und erhöht ihren Wirkungsbereich. So halten Sie den Mob leichter auf Distanz und erwischen mehr Gegner mit voller Wirkungskraft.

Zielfernrohr

Bei der Nutzung von Präzisionswaffen mit großer Reichweite wechselt Ihre Perspektive in einen Fernrohrmodus; mit  bedienen Sie den Zoom. Für einige Waffen können Sie eine Verbesserung dieser Funktion kaufen und dadurch die maximale Vergrößerung erhöhen.

Halbautomatik

Bei Scharfschützengewehren mit einer Halbautomatik-Funktion können Sie das Ziel weiter durch das Zielfernrohr anvisieren, während nach einem Schuss eine andere Kugel nachgeladen wird. Sie können so lange weiterfeuern, wie es die Kapazität des Magazins zulässt, bevor Sie durch das Nachladen des Magazins den Blickkontakt verlieren.

Das Messer

Ihr Messer werden Sie hauptsächlich zum Öffnen von Behältern benutzen. Es ist in diesem Teil der Resident-Evil-Serie keine effektive Waffe für intensiven Nahkampfeinsatz. Es kann aber als letztes Mittel eingesetzt werden, wenn Ihnen plötzlich die Munition ausgeht und Ihnen ein Majini am Hals hängt. Im Koop-Modus können allerdings beide Spieler zusammenarbeiten und die Rückstoßwirkung eines Messertreffers ausnutzen. Wenn sich beide abwechseln und nacheinander schnelle Messerschwinge ausführen, wird ein einzelner Majini dazwischen quasi gefangen und kann weder fliehen noch kotern. Wenn Sie auf diese Art zusammenarbeiten, ist es auch möglich, Nahkampfgriffe und Kombinationen zu starten.

Besonders wagemutige Spieler können mit einem Messer Wurfgeschosse, Speere oder brennende Bolzen abwehren. Wenn Sie nah genug an einen Molotow-Majini herankommen, sorgt ein wiederholtes Schwingen des Messers dafür, dass er nicht mehr in der Lage ist, anzugreifen.



Pistolen

Eine Automatik-Pistole ist eine solide Standardwaffe, ganz gleich, ob Sie gegen Majini kämpfen, Explosionen auslösen wollen oder einfach so auf Ratten schießen möchten, um vielleicht ein bisschen Geld zu verdienen. Auch für mittlere Entfernungen eignen Pistolen sich

noch gut, wenn Sie treffsicher genug sind. Munition für Pistolen steht reichlich zur Verfügung, sodass diese Waffenart praktisch immer einsatzbereit ist. Außerdem gibt es außerordentliche Möglichkeiten, Pistolen zu verbessern, wodurch sie weit mehr als nur zweite Wahl sein können.

M92F

Eigenschaft	Basiswert	Verbesserungsschritten													
Feuerkraft	Wert	150	170	190	210	230	250								
	Preis	-	¥ 2.000	¥ 3.000	¥ 4.000	¥ 5.000	¥ 6.000								
Lade-geschwindigkeit	Wert	1,70	1,62	1,53	1,36										
	Preis	-	¥ 1.500	¥ 2.000	¥ 2.500										
Kapazität	Wert	10	13	16	20	25	30	33	37	40	45	50	60	70	100
	Preis	-	¥ 500	¥ 500	¥ 500	¥ 500	¥ 1.000	¥ 1.000	¥ 1.000	¥ 2.000	¥ 2.000	¥ 4.000	¥ 5.000	¥ 5.000	¥ 12.000
Kritische Treffer	Wert	1	2	3	4										
	Preis	-	¥ 3.000	¥ 8.000	¥ 13.000										

- Bei Ihrer ersten Pistole liegt der Schwerpunkt auf der Verfügbarkeit von Munition. Die Kapazitätsverbesserungen sind billig und großzügig, sodass Sie am Ende mit einer Magazinfüllung den Inhalt von zwei Inventarfeldern leerräumen können.
- Das Besondere an der M92F ist die 3-Sterne-Verbesserung für kritische Treffer. Kaufen Sie immer eine, sobald Sie es sich leisten können, und konzentrieren Sie sich auf Kopfschüsse, da ein tödlicher Treffer Munition und Zeit spart und Verletzungen verhindert.
- Sobald Sie diese Waffe vollständig optimiert haben, wird eine neue Pistole freigeschaltet. Wenn Sie also das Spiel zu 100 % meistern wollen, kommen Sie daran nicht vorbei.



H&K P8

Eigenschaft	Basiswert	Verbesserungsschritten							
Feuerkraft	Wert	140	160	180	200	220	240	260	300
	Preis	-	¥ 2.000	¥ 2.000	¥ 3.000	¥ 4.000	¥ 4.000	¥ 5.000	¥ 6.000
Lade-geschwindigkeit	Wert	1,53	1,36	1,19	1,11	1,02	0,85		
	Preis	-	¥ 2.000	¥ 3.000	¥ 3.000	¥ 3.000	¥ 7.000		
Kapazität	Wert	9	11	13	15	17	19	21	25
	Preis	-	¥ 500	¥ 500	¥ 1.000	¥ 2.000	¥ 2.000	¥ 3.000	¥ 5.000
Durchschlagskraft	Wert	2	3	4	5				
	Preis	-	¥ 5.000	¥ 9.000	¥ 12.000				

- Die Feuerkraft fängt bei der H&K schwach an, wird aber beizeiten die M92F überholen. Diese Waffe kann sehr schnell auf überzeugende Durchschlagskraft aufgerüstet werden. Das macht die H&K P8 zu einer guten Waffe gegen leicht geschützte Gegner. Außerdem ist sie gut zur Unterstützung eines Partners mit Schrotgewehr geeignet. Der Trick besteht darin, zwei bis drei Majini, die hintereinander aufgereiht stehen, mit nur einer Kugel zu Boden zu schicken.
- Bevor Sie die Waffe in einigen Stufen verbessert haben, ist sie nicht so besonders. Daher sollten Sie sie erst einsetzen, wenn Sie sich Durchschlagskraft und Feuerkraft-Verbesserungen für rund ¥ 50.000 leisten können.



ARTWORK- GALERIE



Die öffentliche Versammlung



Das Elendsviertel

