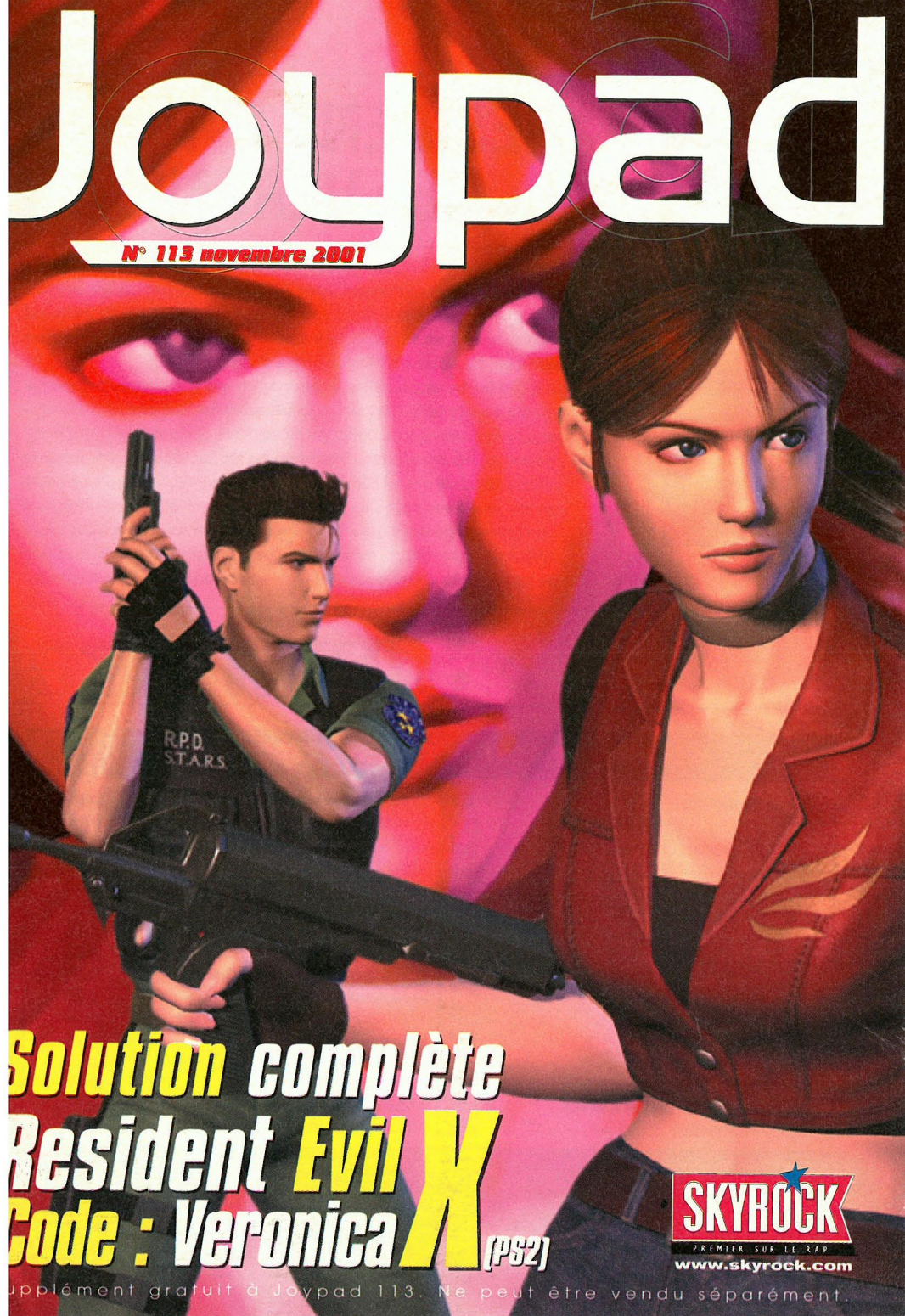
Joypad

N° 113 novembre 2001



Solution complète Resident Evil Code : Veronica X (PS2)

SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
www.skyrock.com

upplément gratuit à Joypad 113. Ne peut être vendu séparément.

Édito

RESIDENT EVIL CODE : VERONICA X

Le redoutable Virus-T, conçu par les éternels bras cassés et vérolés d'Umbrella, a encore frappé. Votre mission, si vous l'acceptez, sera de ramener le calme aux alentours de Raccon City, dans la peau de Claire, agent spécial des S.T.A.R.S., et de Chris, son frère, à travers un scénario qui regroupe bien des affaires de famille...

Une histoire classique, certes, mais une richesse d'événements presque inédite pour la série. Ce volet recèle aussi nettement plus de « secrets » proprement dits que les épisodes précédents. Cette soluce arrive donc à point nommé pour que l'hésitation du joueur face aux énigmes ne prenne jamais le pas sur l'émotion entretenue par l'aventure. Si notre aide de jeu vous ôtera peut-être le plaisir de la découverte par instants, elle n'en gâchera pourtant à aucun moment le frisson de la peur. Nous avons réfléchi à votre place, mais sans vous enlever le moindre soupçon de frayeur dans ce milieu hautement « zombiesque » ! Bonne chance...

Sommaire

SOLUCE RESIDENT EVIL CODE : VERONICA X

Entrée en matière p.3

Claire Redfield

UNE PRISON DANS LE CHAOS p.6

Entre-deux... p.8

UN MANOIR AU GOÛT MACABRE p.8

VERS L'AÉROPORT EN SOUS-MARIN p.10

LE CENTRE D'ENTRAÎNEMENT p.10

STEVE À LA RESCOUSSE p.12

CLAIRE REPREND LA MAIN p.12

RETOUR AU MANOIR p.14

L'énigme des portraits p.14

L'énigme de la pendule p.14

L'annexe du manoir p.15

Du bon usage de la clé argentée p.15

RETOUR DANS LE SECTEUR CARCÉRAL p.16

La salle de dissection... p.16

MÉLODIE EN ÉTAGES p.17

RETOUR À L'AÉROPORT p.18

BOSS : TYRANT : DOUBLE DUEL p.19

ARRIVÉE EN ANTARCTIQUE p.20

BOSS : ALEXANDER, ZOMBIE EN CAMISOLE p.22

Chris Redfield p.22

DANS LES BAS-FONDS DU CENTRE DE FORMATION p.23

Au gré des capteurs de présence... p.24

Le souterrain du mutant albinoide p.25

ARRIVÉE DE CHRIS EN ANTARCTIQUE p.26

Les joyaux p.27

DERNIÈRES MANŒUVRES DE CLAIRE p.28

CHRIS FACE À ALEXIA p.29

À travers le tableau... p.29

BOSS : ALEXIA, REINE DES LIBELLULES p.30

Joypad est édité par la société HDP
au capital de 100 000 francs, locataire-gérant,
RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry le Luron 92538 Levallois-Perret Cedex
tél. : 01 41 34 87 75 fax : 01 41 34 87 99
tél. abonnements : 01 55 63 41 14
Siège de la rédaction : Immeuble Delta
124, rue Danton TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex

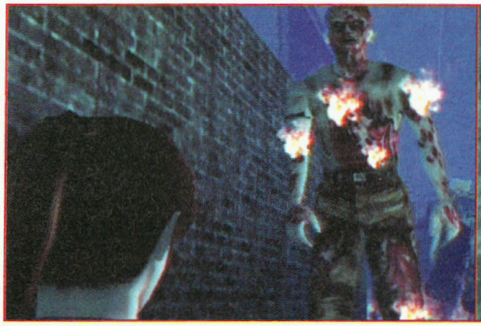
Gérante : Christine Lenoir
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir
Soluce de Resident Evil Code : Veronica X
par Sonia Jensen (la Lutaine).

Tous les visuels de cette solution sont © Capcom.
Solution et textes © Joypad.

Maquette : Lionel Gey.

RESIDENT EVIL CODE : VERONICA X

ENTRÉE EN MATIÈRE



NOTRE SOLUCE :
Cette soluce a été écrite dans un ordre de déroulement qui n'engage que nous, et surtout avec le désir d'aller droit au but. Les étapes d'exploration des lieux restent à votre discrétion et libre à vous de découvrir le jeu comme bon vous semble. Il n'y a pas d'ordre « standard » pour certaines étapes. De même, lorsque l'on mentionne un objet à ramasser, libre à vous de le faire, suivant l'état de votre inventaire ; nous signalons simplement leur existence. Sans oublier que certaines de nos démarches sont facultatives, mais elles vous permettront de posséder, au final, un arsenal impressionnant d'armes et de munitions. À vous de voir...

CONSEILS :
Voilà énoncés quelques détails qui paraîtront peut-être superficiels pour les habitués de la série, mais néanmoins utiles pour les novices qui découvrent le survival/horror made in Capcom.

Règles de base

• Le Manuel de jeu dont vous héritez au début comporte des indices précieux sur les occurrences que vous rencontrerez au cours de l'aventure. N'hésitez pas à le consulter.

• La grande majorité des objets du jeu sont posés en évidence et scintillent, mais certains ont été bien cachés : sondez au maximum les moindres recoins du décor, armoire, étagères, etc., en appuyant sur ⊗ par pressions successives, pour n'en oublier aucun.

• Certains éléments du décor pourront être déplacés « à la force du héros », pour dégager un accès ou récupérer un objet caché. Nous les avons tous signalés. Si par mégarde, vous vous égariez dans la manip, il suffirait de ressortir de la pièce pour retrouver la configuration initiale en y revenant.

• La fonction « Examiner » de l'inventaire facilitera bien souvent vos recherches. Elle vous permettra de tirer quelques indices sur l'usage d'un objet précis ou encore de dénicher un nouvel item à l'occasion. Aussi,

utilisez presque systématiquement cette option à chaque objet ramassé, pour ne pas rester bêtement bloqué (dans l'interface, faites tourner les objets sur leur axe avec les touches directionnelles, zoomez avec L1 et R1 et examinez avec ⊗). Associer des objets entre eux sera également monnaie courante dans le jeu.

• Ne négligez pas non plus la lecture des documents ramassés : ils fourmillent d'indices. Lisez aussi un maximum d'inscriptions présentes çà et là dans l'aventure, pour élargir vos connaissances de joueur.

• Dans ce volet, on peut véritablement parler de chassés-croisés entre les deux protagonistes : vous incarnerez successivement Claire, puis Chris, puis reviendrez à Claire, etc. Les biens que vous stockerez dans les grands coffres feront ainsi double emploi. Veillez à bien laisser la plupart des objets secondaires dans ces coffres ; certains d'entre eux pourraient bien servir à Chris en particulier, ou inversement à Claire. Vous verrez que ce duo de héros, bien que souvent séparé, se révélera fort complémentaire.

Un brin de santé

• Se faire toucher une fois n'endommage pas forcément votre capital santé. Tout dépend du contexte, de l'ennemi... et de votre fréquence de « malchance » !

• Les herbes : l'herbe verte vous remet un brin d'énergie. Mais associée à l'herbe rouge, elle possède un pouvoir régénérant équivalent au Spray de soins (guérison totale). L'herbe bleue est le remède contre l'empoisonnement. Elle peut être utilisée seule ou bien couplée elle aussi à une ou deux herbes vertes, pour guérir du poison et se remettre du capital santé en même temps. C'est aussi un bon moyen d'optimiser l'espace de votre inventaire ! De même, il est possible d'associer deux herbes vertes. Mélanger une herbe verte, une herbe rouge et une herbe bleue s'annonce comme la solution ultime.

• À deux reprises dans le jeu, vous trouverez un plant d'herbes bleues. En récolter est impossible ; en revanche, vous pourrez utiliser directement cette semence « au pot » pour vous guérir d'un état d'empoisonnement (et uniquement dans ce cas-là).

La frousse aux trousses

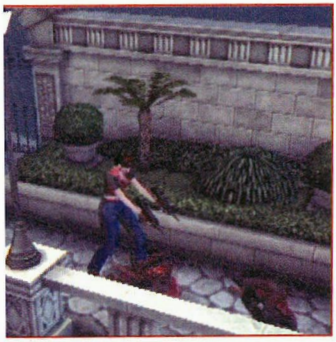
• L'esquive : cette technique de repli vous rendra bien des services, vous assurant un gain de temps et de munitions. Elle se prête particulièrement aux zones de « traversée », où votre seule tâche est de rallier l'issue suivante : le tout est de ne pas cesser de courir en slalomant et en feintant, pour éviter les zombies comme les mutants. Face aux zombies, rasez les murs ou bien laissez-les venir à vous, et juste avant qu'ils ne vous sautent à la gorge, faites un rapide crochet sur le côté. Vous pouvez aussi simplement affaiblir vos ennemis pour vous ouvrir la voie, sans nécessairement les achever, en cas de munitions limitées. Détail amusant, il est possible de faire tomber des ennemis de certaines balustrades : si un zombie s'agrippe à vous, en vous débattant, vous le pousserez involontairement par dessus... et dans le vide !

• Abattu, un zombie est « réellement » mort lorsque son sang s'écoule sous son corps. Touché, il se relève rarement plus d'une fois, et jamais plus de deux fois ! De même, certains cadavres ne sont pas aussi paisibles qu'ils le laissent croire. Pour en être quitte, n'hésitez pas à tirer sur les corps gisant par terre avant d'être surpris. Méfiez-vous également des recoins et des angles « morts » ; un ennemi pourrait bien vous attendre au détour de certains tournants...

• Un mouvement très utile à connaître : le volte-face. Faites ◎ + ▽ pour effectuer un demi-tour rapide.

• Optimisez l'usage de vos armes : tirez vers le bas pour achever les chiens au sol, vers le haut lorsqu'il s'agit d'éliminer des libellules, tarentules, etc.

• À certains endroits envahis de zombies, vous pourrez trouver une aide providentielle : les fameux barils, qui explosent lorsque vous tirez dessus. Ils multiplieront les dégâts infligés, mais attention, vous pouvez vous-même subir de graves dommages si vous vous en tenez trop près.



• N'hésitez pas à recharger par l'inventaire : dans le feu de l'action, recharger son arme peut s'avérer dangereux, car votre espace vital est souvent limité.

Face à l'ennemi : l'armement

Certaines armes se révéleront particulièrement adaptées à un type d'ennemis précis. Apprenez à connaître ce qui fonctionnera le mieux dans un environnement donné pour utiliser vos munitions à bon escient. Voilà tout de même un bref résumé des grands principes de l'armement du jeu.

• **Le pistolet :** d'une cadence de tir moyenne de base, il saura s'effacer au profit des pistolets automatiques, beaucoup plus efficaces pour le combat rapproché ou dans un flot de zombies. Les pistolets de base de Claire et Chris se verront néanmoins améliorés au cours du jeu, avec des kits spéciaux à équiper, pour une rapidité de tir améliorée.

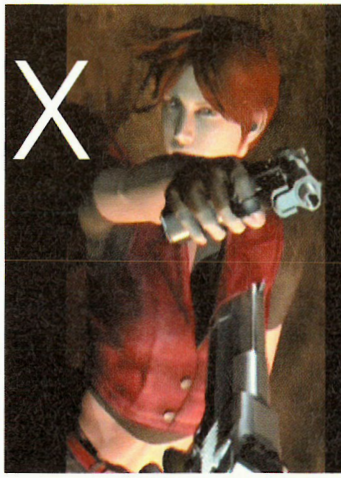
• **L'arbalète :** une arme rapide et de grande portée, mais de précision et d'efficacité moyennes (parfois 10 flèches pour un zombie !). L'avantage est sa quantité de munitions équipées illimitée. Couplés à la poudre, les carreaux deviennent en revanche irrésistibles et d'une efficacité à toute épreuve ! Réservez donc si possible ces carreaux explosifs pour les grands affrontements.

• **Le lance-grenades :** le fidèle allié des grandes occasions, aussi efficace contre les mutants que les araignées, et la solution miracle contre les Hunters (deux grenades maximum). Son seul problème est sa relative lenteur de chargement.

• **Le fusil à pompe :** cette arme d'efficacité moyenne possède un atout non négligeable : comme avec le lance-grenades, vous pouvez achever les zombies d'une traite, en visant leur tête (donc vers le haut) lorsqu'ils sont suffisamment proches de vous. Gain de temps et de munitions en perspective !

• **Le magnum :** des munitions rares mais une efficacité redoutable. À garder en priorité pour les combats majeurs.

RESIDENT EVIL CODE : VERONICA X LA SOLUTION



CLAIRE REDFIELD

UNE PRISON DANS LE CHAOS

Claire, qui vient de faire la douloureuse expérience du guet-apens, se retrouve bloquée dans une cellule. Sa première mission de l'aventure consiste évidemment à en sortir. Un **Briquet** pourrait sans doute la tirer provisoirement d'affaire. L'inventaire qui apparaît en présente justement un. Sélectionnez-le sans attendre et équipez-le (examinez à l'occasion le **Manuel de jeu**) **(1)**. Il n'en faut

1

pas plus pour que le geôlier, décidément bien las, vous ouvre la grille. À Claire de jouer à présent... Revenez d'abord dans votre cellule pour dégoter votre première **Herbe verte**, puis ramassez la boîte de **Balles Pistolet** traînant sur une chaise, sans oublier le **Couteau** posé sur la table. Juste un instant pour consulter le document et connaître le prénom de votre hôte, Rodrigo, et il est temps de quitter les lieux **(2)**. Au-delà de la porte, un **Ruban encreur** et le premier point de sauvegarde du jeu, ainsi que 15 nouvelles **Balles**. Les escaliers vous mènent à la carcasse d'un camion contenant une mallette, qui ne tarde pas à s'enflammer sous l'effet

2

du choc. Les zombies sont lâchés ! Après quelques menus accrocs dans le cimetière, vous devez gérer les événements. Ne perdez pas de temps à les découper en morceaux et slalomez rapidement entre ces pseudo-cadavres pour atteindre la porte suivante (deux accrocs sont sans gravité pour votre santé) **(3)**.

3

Le répit est bref : un inconnu vous mitraille, mais coup du destin, vous dénichez un **Pistolet**... et retrouvez un autre prisonnier, Steve Burnside, le Di Caprio de l'action **(4)**. Après la discussion, récupérez les **Balles** sur le corps du défunt conducteur **(5)** et prenez la seule porte accessible. Derrière, une maisonnette en briques : montez les escaliers, glanez une nouvelle **Herbe verte** sur le balcon et entrez-y. Débarrassez-vous rapidement des 3 zombies coriaces qui hantent les lieux, puis

4

récupérez tranquillement des **Balles Pistolet**, une **Carte des lieux** accrochée au mur **(6)**, en plus d'une **Herbe verte** sur le palier de bois. Passez ensuite la porte à côté des W.-C. pour découvrir un dortoir malsain. Récupérez le **Journal du prisonnier** sur un des lits, puis 15 autres **Balles**... en vous préparant à achever trois nouveaux zombies. L'un d'eux abandonne un objet en rendant l'âme : il s'agit des **Calico M-100P**, deux pistolets semi-auto-

5

6

7

matiques (7). Avant de rebrousser chemin, fouillez les douches pour dénicher encore des **Balles** et ressortez de la maisonnette sans vous soucier du zombie. Décidément, la tension s'intensifie à l'extérieur... Contournez le bâtiment jusqu'à la porte grillagée, fermée pour l'instant, et passez la porte accessible. Les zombies se déplaçant souvent par trois, c'est un trio de chair putréfiée qu'il faut à nouveau cribler de balles (8).

8

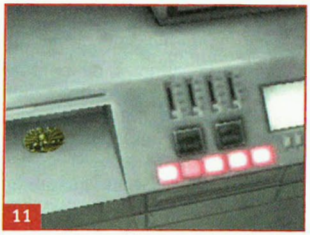
D'autres ennemis vous menacent derrière une grille, résistant pour l'instant à leurs martèlements, et un rideau métallique attire votre attention : rien ne fonctionne pour le moment, contentez-vous donc de passer l'issue suivante.

À l'intérieur de la zone, un détecteur de métaux vous convie à déposer tous les objets métalliques en votre possession (9). Placez-les ainsi tour à tour dans le coffre, sans oublier

9

votre briquet ! (Si vous déclenchez tout de même l'alarme, il suffira de réinitialiser le système à l'aide des bornes prévues à cet effet.) À l'autre bout du couloir, une salle avec un scanner 3D, que vous pouvez d'ores et déjà mettre en route, ainsi qu'un duplicateur, qui vous livre ses secrets dans le **Manuel d'utilisateur** placé non loin. Lisez-le attentivement, puis récupérez le **Spray de soins**, les **Grenades fumigènes** et les **Grenades au Napalm**. Dans la salle suivante, ramassez le **Fax**, juste avant de retrouver Steve. Après son départ, prenez l'**Emblème faucon** et les 3 **Rubans encreurs**. Il est temps d'actionner le levier mural commandant l'ouverture du rideau métallique (10). Allez aussi placer dès maintenant la pièce faucon dans

10


11

le scanner opérationnel (11). Refaites le chemin inverse, en prenant soin une nouvelle fois de déposer vos objets en métal dans le

12

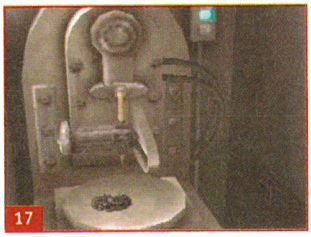
second coffre, puis reprenez vos précieuses armes dans le premier. Il est temps d'actionner le rideau extérieur à l'aide de l'interrupteur : il s'ouvre, libérant quelques zombies supplémentaires. Visez rapidement le baril pour qu'il explose, expulsant quelques zombies au passage, et achevez ce beau monde (12). Récupérez l'**Extincteur** dans le hangar, puis visitez également l'enceinte grillagée pour dénicher une **Clé de cadenas** sur la guillotine (13) ; vous repérez à l'occasion une

13

empreinte de blason, inutilisable pour le moment. Cette clé sert précisément à ouvrir la porte grillagée, qui se déverrouille néanmoins du côté opposé. Refaites donc le tour de la maisonnette, mais avec prudence : deux chiens ne manqueront pas de vous surprendre (14). Une fois la place nette, la clé de la grille vous ouvrira un raccourci providentiel.

14

15

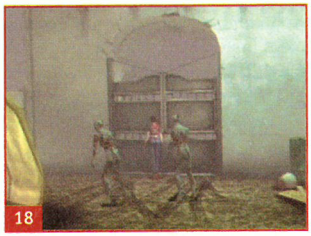

17

19

16

Équipé de votre extincteur, il s'agit maintenant de retourner au camion enflammé. Repassez donc par le cimetière, en esquivant toujours les zombies au possible, pour économiser quelques munitions. Atteignez la carcasse du camion et noyez les flammes, pour récupérer rapidement la **Mallette** et déguerpir de cet endroit mal famé **(15)**. Examinez-la alors dans l'inventaire, en faisant apparaître sa tranche : un bouton rouge apparaît **(16)**. Une pression sur ⊗, et vous avez l'occasion de l'ouvrir : elle cachait une **Plaque de TG-01**, ainsi qu'un document associé qui vous en apprend plus long sur la nature de cet alliage « invisible aux détecteurs de métaux ». Un outil parfait pour le scanner 3D ! Revenez donc à la machine, en vous pliant à nouveau à la règle du dépôt d'objets. Utilisez votre plaque sur le duplicateur 3D, pour donner création, magie des éléments combinés, à un **Emblème alliage (17)**. Des bruits de vitres qui se brisent, vous laissant deviner le pire : les zombies ont investi les lieux ! Une astuce, au passage : pour éviter l'arrivée de ces zombies, il suffit de déclencher l'alarme du second détecteur juste avant de placer la plaque sur le duplicateur ! Mais dans le premier cas de figure, utilisez encore la technique de l'esquive en rasant les murs, pour rejoindre le premier coffre (n'oubliez pas l'extincteur...), puis la sortie.

Un seul accès dans les environs est prêt à accueillir votre emblème. Il s'agit de l'issue principale de la prison, située dans la zone où le camion s'est embouti dans le mur, et accessoirement occupé par un trio de 3 zombies. La cavité sur la double porte reprend la forme de votre pièce **(18)** : nettoyez donc la zone, puis posez votre emblème, pour vous « évader » enfin de la prison.


18

Entre-deux...

Au-delà, un pont en métal avec une Jeep laissée à l'abandon. Deux **Herbes vertes** vous attendent au bout de la passerelle métallique. Examinez le véhicule de ce côté précis pour récupérer d'autres **Balles (19)**. La caisse placée non loin peut être déplacée. Poussez-la jusqu'au groupe de caisses léchées par les flammes **(20)**, puis vers la caisse en bois, pour vous créer un passage hors du feu en montant dessus. À la sortie des escaliers suivants, des zombies guettent votre arrivée. Deux destinations s'offrent alors à vous : passer la première porte et

20

atterrir dans le centre militaire, ou bien rejoindre le manoir par la voie du fond, pour déposer quelques menus objets et aborder la suite de l'aventure plus sereinement. C'est cette dernière option que nous avons choisie.

UN MANOIR AU GOÛT MACABRE

Après quelques marches, vous atteignez un perron où 3 chiens vous réservent un accueil corsé. Un objet scintille sur les pierres de la cour : il s'agit du **Sceau marine (21)**. Une

21

fois récupéré, montez les marches pour vous trouver face au manoir (une **Herbe verte** à l'entrée). Pénétrez dans le bâtiment, récupérez les **Balles** sur le comptoir d'accueil, puis examinez l'ordinateur : un numéro de carte est requis. Contentez-vous de visiter l'ensemble de ce manoir pour l'instant. Au premier étage, la porte de gauche (écusson d'argent)

est fermée pour le moment, vous destinant à la salle de « repos » : un coffre et un point de sauvegarde s'y trouvent. Stockez quelques objets et inspectez les lieux. Une boîte de **Balles**, 3 **Rubans encreurs**, un cahier de **Notes du secrétaire** et une **Herbe verte** rejoignent rapidement votre inventaire. Une porte sertie de deux empreintes de pistolet attire votre attention, tout comme un meuble sous lequel un objet scintille. Poussez-le donc pour en connaître la nature **(22)** : vous voilà en posses-

22

sion d'une **Carte d'identité Umbrella**. Examinez-la dans votre inventaire, en inspectant son verso : un numéro d'identité se dévoile, le **NTC0394** **(23)**. Rejoignez donc le

23

hall et tapez sans attendre ce code dans l'ordinateur. Une porte se déverrouille alors. Avant de la rejoindre, passez la porte grise dans le hall. Des chauves-souris hantent la pièce, mais armé de votre briquet, vous les tiendrez en respect sans mal et pourrez fouiller sereinement les environs : vous dénichez ainsi une **Valise Duralium** et un **Spray de soins**, sans oublier de nouvelles **Balles** dans le recoin près des armoires **(24)** ; cette valise ne peut être ouverte pour le moment. Ressortez donc et prenez l'accès débloqué. Débarrassez-vous des quatre zombies avant de visiter

24

le couloir. Deux portes, à écusson argent et écusson or, sont pour l'instant verrouillées. Récupérez une **Herbe rouge** et des **Balles**, puis accédez à la salle de collection contenant de nouvelles **Balles**. Un bref examen des différentes vitrines vous permet de lancer une bande filmée grâce à un bouton bleu **(25)**.

25

Au terme de cette délicate séquence, un passage secret se dévoile : vous y dénichez une **Barre** de navigation. Deux Luger en or montés sur le mur attisent aussi votre curiosité **(26)** :

26

il s'agit de la réplique exacte des empreintes présentes dans la salle de repos. Mais lorsque vous tentez de les saisir, un système d'alarme se déclenche, refermant le passage et ouvrant une trappe de commandes informatiques. Sans issue, vous n'avez d'autre alternative que de remettre les pistolets à leur place d'origine pour inverser la tendance. La fin de la visite du manoir semble s'arrêter là... sauf que Steve vous lance un appel désespéré au moment où vous tentez d'en franchir les portes. C'est en revenant dans la salle de collection que le mystère s'éclaircit. Steve a été pris au même piège que vous, c'est du moins ce que vous indique le panneau de contrôle **(27)**.

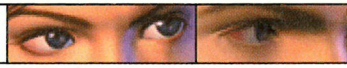
27

Une énigme est alors proposée : il s'agit « d'unir une paire » pour arrêter l'alarme. En examinant le panneau de boutons, l'évidence transparaît : il suffit d'activer les deux boutons des flingues, Revolver et Pistolet (par paire, comme les Luger !), correspondant aux lettres C et E **(28)**. Une

28

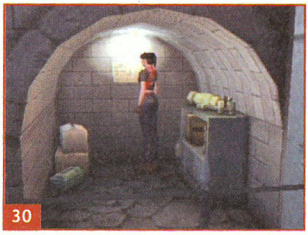
fois sélectionnés et le mécanisme déclenché, vous libérez Steve de ce guêpier. En possession des deux Luger que Claire convoite, il ne cède pas à la demande et s'échappe. En revenant dans le hall, vous vous faites encore surprendre par un dénommé Alfred Ashford **(29)**. Vous en tirant à bon compte, la sortie du manoir vous tend les bras.

29

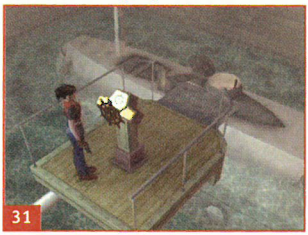


VERS L'AÉROPORT EN SOUS-MARIN

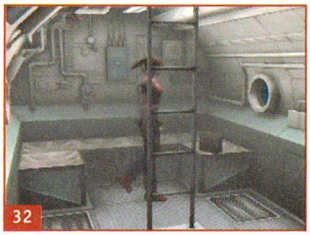
Il est temps d'inspecter davantage le périmètre extérieur. Prenez à droite du perron, pour débarquer dans une zone avec une borne de commande, prête à accueillir votre barre. Inspectez d'abord le bric-à-brac pour dénicher des **Carreaux Arbalète**, puis le recoin à droite pour des **Balles Pistolet** et une **Carte du manoir** (30). Posez main-


30

tenant votre barre sur l'orifice de la borne. Tourné, ce volant fait émerger un sous-marin, dont l'entrée s'offre à vous (31). Descendez donc


31

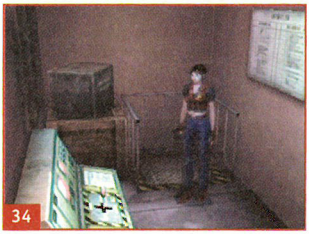
l'échelle pour atteindre le poste de commandement. Récupérez ici même une **Sacoche** d'une importance inestimable, qui vous permet de bénéficier de deux emplacements supplémentaires dans votre inventaire (32). Baissez ensuite le levier pour que le sous-marin regagne les


32

profondeurs, puis remontez l'échelle. Traversez le sas, jusqu'à atteindre une salle occupée par le traditionnel trio de zombies. Quelques **Balles Pistolet** vous y attendent, en plus de **Rubans encreurs**. Passez en premier la porte à côté de l'aquarium. Des chauves-souris se manifestent à nouveau ; sortez encore votre briquet pour évoluer sans dommages. Un poste de contrôle se dévoile. Activez-le pour amener une plate-forme vers vous (33). En l'ins-

33

pectant, vous remarquez trois emplacements hexagonaux, qui semblent reprendre la forme du Sceau marine, le seul en votre possession pour le moment ; il faudra remettre cette étape à plus tard. Revenez dans la salle des zombies et passez maintenant le rideau métallique, puis un second au bout de la passerelle. Dans la zone suivante, vous remarquez un objet scintillant, dont l'accès est bloqué. L'élévateur vous mène à une table de commandes pour grappin (34). Rien de plus simple : il suffit


34

de diriger ce dernier sans interruption à fond vers l'avant, puis à fond vers la gauche, et de relâcher tout de suite les commandes, pour que le grappin soulève une caisse bien encombrante (35). Dans la pièce annexe, un poste de commande,

35

incomplet pour l'instant. Revenez donc au niveau inférieur et accédez au panneau bleu pour actionner le mécanisme de la plate-forme. Celle-ci s'élève... vous servant quelques nouveaux zombies sur un plateau ! Abattez-les en règle aux pistolets automatiques, pour récupérer aussitôt des **Carreaux Arbalète** ainsi qu'un **Passe** sur une caisse (36).

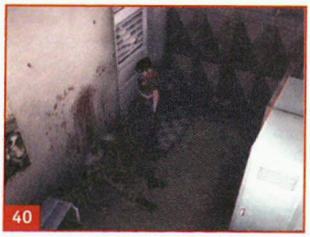
36

Le secteur ayant livré ses quelques secrets, rejoignez le sous-marin et refaites les manips inverses pour revenir sur la terre ferme.

LE CENTRE D'ENTRAÎNEMENT

Il est temps maintenant de vous occuper de la base d'entraînement militaire. Revenez donc au sentier occupé par les flammes près des portes rouillées et passez la plus petite. Vous vous faites aussitôt surprendre par un ver géant sorti de sous terre. Inutile de résister (à moins de vouloir récupérer les **Carreaux Arbalète** sur les bidons) : rejoignez sans attendre la double porte (37). Dans le hall, ramassez une **Herbe rouge**, puis gravissez les escaliers. Remarquez une porte privée de sa poignée et entrez dans la salle de laboratoire. Ici, récupérez l'**Arbalète** et le **Mémo** posés sur le bureau, qui vous éclaire sur un indice au sujet d'un tableau. Une

37


40

43

scène inquiétante se dévoile alors à travers la vitre de sécurité **(38)**. Claire doit ressortir d'urgence et passer in extremis le rideau métallique.

Visitez à présent les pièces du rez-de-chaussée. La première est une salle de contrôle. Débarrassez-la de ses occupants, puis ramassez l'**Herbe verte** et inspectez l'ordinateur pour imprimer une **Carte du centre (39)** (à noter une rangée de

38

39

tiroirs, fermés par une « serrure simple »). Dans la pièce annexe, seule une armoire blindée, verrouillée pour l'instant, s'annonce digne d'intérêt.

Revenez au couloir central et passez la seconde issue. Dans le vestiaire où vous débarquez, quatre zombies sont aux aguets. Après avoir fait place nette, fouillez les armoires pour dénicher deux fois des carquois de **Carreaux Arbalète**. Un troisième est présent sur le corps gisant à côté de la porte suivante **(40)**. Passez-la, déjouez la menace de deux nouveaux zombies, puis plongez dans la piscine. Pas question de prendre du bon temps : contentez-vous de fermer la valve qui s'y trouve, pour récupérer une **Clé d'entrepôt** immergée devant la gargouille **(41)**. Cette clé n'a d'autre

41

42

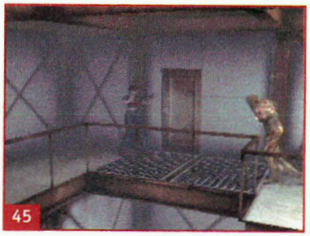
utilité que d'ouvrir l'armoire blindée remarquée tout à l'heure **(42)**. À l'intérieur, vous dénichez une boîte de **Poudre**, à associer à vos munitions d'arbalète pour créer 10 carreaux explosifs.

Revenez à présent devant le rideau métallique du hall, ouvrable avec votre passe **(43)**. Au-delà de la porte suivante, vous revoilà sous la menace du fameux Ashford et de son fusil à visée laser. Esquivez-la et montez les marches **(44)**. Votre ami ayant pris la fuite, vous avez le temps de

44

remarquer un emplacement en forme d'écusson sur la balustrade. Pour le moment, passez la porte accessible et récupérez deux boîtes de **Balles** près du distributeur. La porte grise vous mène dans une salle de repos. Récupérez deux **Herbes vertes** (la première à côté du tableau noir), des **Rubans encreurs** et une boîte de **Médicaments hémostatiques** du même style que celle jetée vide par Rodrigo dans la prison...

Gardez de préférence votre passe et ressortez... pour vous trouver à nouveau piégé. La zone suivante vous ménage quelques instants de frayeur. Récupérez les deux **Mitraillettes** dans le recoin du balcon. Assurez-vous d'avoir équipé les carreaux explosifs sur l'arbalète pour que Claire s'en tire à bon compte face au mutant qui va débouler aussitôt (trois carreaux suffisent) **(45)**. Passé cet affrontement bref


45

mais intense, descendez les marches et prenez l'issue tout juste ouverte. Une nouvelle attaque du mutant vous pousse à un repli forcé... juste avant que Steve, armé de ses deux pistolets en or, ne vienne à votre secours. Échange de bons procédés, il vous remet ses **Luger** contre vos mitraillettes **(46)**.

46

STEVE À LA RESCOUSSE

C'est M. Burnside que vous contrôlez à présent, tout occupé à tester son nouveau matos. Faites donc le ménage dans les deux pièces adjacentes, puis dans la zone suivante, sans oublier qu'exploser les barils vous permet de blesser indirectement les ennemis **(47)** ; Claire pourra ainsi aborder ces lieux plus sereinement par la suite. Passés ces quelques affrontements, vous ne tardez pas à retrouver l'héroïne et,

47

48

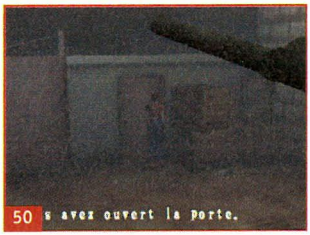
au terme de la discussion, à revenir « dans sa peau ». Suivez encore Steve... juste avant qu'une passerelle ne s'écroule sous vos pieds, vous menant à une situation embarrassante qui s'achève tragiquement pour Steve **(48)**.

CLAIRE REPREND LA MAIN

Aux côtés d'un Steve abasourdi, Claire reprend les choses en main. Une caisse installée dans un recoin lui permet d'atteindre une boîte de **Balles (49)**. Passez dans un premier

49

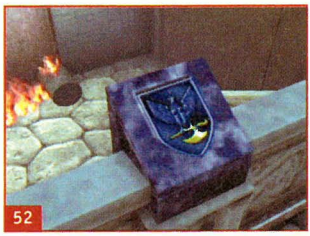
temps la double porte. Éliminez les chiens et saisissez de nouveaux **Carreaux**, puis déverrouillez la porte rouillée pour vous créer un passage vers le centre de formation **(50)**.



50

Revenez à Steve et passez maintenant la seconde issue des lieux. Deux zombies vous attendent derrière. Récupérez la boîte de **Balles** dans le recoin, puis passez la porte du couloir. Vous voilà dans la salle du diorama, où trônent le **Blason de l'aigle** sur le mur, ainsi que 3 **Rubans encreurs** près du point de sauvegarde. Le tableau exposé à côté attire votre attention : la pièce du diorama aurait manifestement un mur escamotable... et perdu un de ses tableaux (copie conforme de celui aperçu

51


52

dans le labo) **(51)**. Ressortez sans vous soucier pour l'instant de l'élévateur et retournez sur la balustrade examinée tout à l'heure (près de la salle de repos), dans la zone où deux chiens veillent. Utilisez ici même votre objet sur l'empreinte de blason **(52)** pour ouvrir une trappe dévoilant un **Passe emblème**, que vous vous empressez de saisir. Redescendez les marches et passez la grille à côté des tonneaux en flammes **(53)**. L'échelle vous mène à un coupe-circuit, ainsi qu'à un lecteur indigo, sur lequel votre passe peut servir aussitôt, vous créant un raccourci intéressant. Vous voilà au sous-sol où Steve a fait place nette tout à l'heure. Dans la pièce suivante, inspectez l'étagère pour trouver des **Grenades**, puis visitez la salle annexe pour des **Balles Pistolet** (et une nouvelle armoire fermée par une « serrure

53

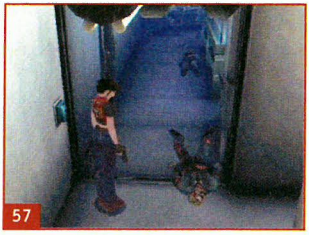
simple »). Ressortez et utilisez votre carte emblème sur la borne : la grille s'ouvre, vous permettant de récupérer un **Lance-grenades** **(54)**.

54

55

Au-delà de la porte suivante, un hangar occupé par deux mutants. Après les avoir éliminés avec votre nouvelle arme, une inspection des lieux s'impose **(55)**. Seuls des **Carreaux Arbalète** y sont intéressants, les accès ou les systèmes se révélant inopérants.
Revenez dans la zone du ventilateur et passez l'issue en haut des marches. Ramassez les **Balles** dans la bouche du bas-relief **(56)** et empruntez l'élévateur. Le rez-de-chaussée est l'étage de la salle du diorama que vous connaissez. Atteignez donc le 1er étage et ouvrez le rideau métallique avec votre passe emblème **(57)**. Ne prêtez aucune attention aux zombies au sol et grimpez les

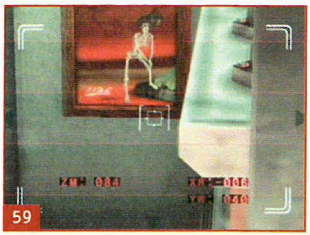
56


57

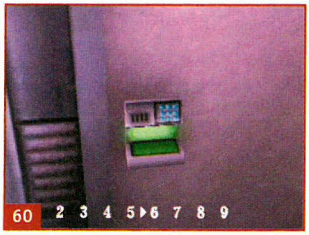
quelques marches, pour lire la description d'un mutant albinoide sur l'écran, près de quelques **Grenades**. Deux **Herbes vertes** sont placées à côté d'un panneau de contrôle. Vous y récupérez précisément un **Sceau infanterie**, puis pouvez utiliser le moniteur de sécurité **(58)** : celui-ci vous

58

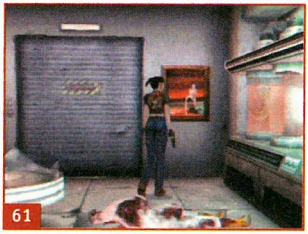
fait naviguer dans le labo à travers une caméra. L'objet intéressant s'avère être le tableau rouge au squelette dont parlait le mémo. Zoomez donc dessus pour apercevoir un numéro dans son coin gauche : le **1126** **(59)**. Cette


59

manip désactive la ventilation dans le labo... et réveille aussi les deux zombies qui paraissaient inoffensifs il y a peu. Renvoyez-les au néant, puis déverrouillez l'issue. Revenez ainsi rapidement dans le hall du centre et là, passez encore le rideau métallique pour



60


61

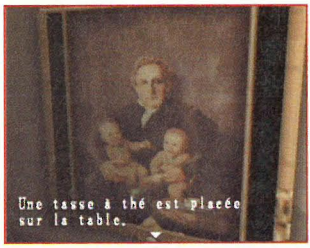
rallier le labo. La porte à code vous donne l'occasion d'utiliser la combinaison lue sur le tableau **(60)**. Inspectez le laboratoire proprement dit, pour dénicher quelques **Grenades à l'acide** et surtout récupérer le **Portrait de squelette** **(61)**. Aussitôt, un albinoide sort de son sas et un compte à rebours se déclenche. Empressez-vous de rejoindre la porte en esquivant ces sales bestioles, puis repassez le rideau de fer du R.d.C. Retournez alors dans la salle du diorama et posez votre portrait à son emplacement d'origine. Le tour de passe-passe fonctionne : un pan de mur se dérobe et une **Clé dorée** s'offre à vous sur la maquette **(62)**. Vous y remarquez à l'occasion un emplacement pour accueillir un objet, ainsi qu'une « serrure simple » sur la console de droite.

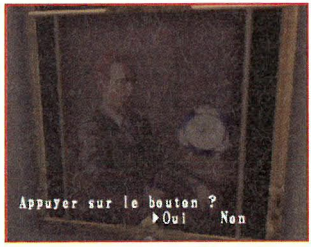
62

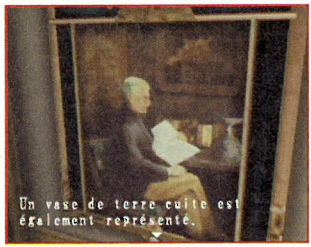
RETOUR AU MANOIR

L'énigme des portraits

Les lieux risquent désormais d'être encombrés de mutants. De même, vous risquez de faire quelques rencontres, une fois revenu au manoir... Au R.d.C., ouvrez la double porte à écusson doré du couloir dallé avec votre nouvelle clé. Vous découvrez une salle d'exposition, pour ce qui semble être une resucée d'une énigme du premier Resident Evil... (hum). Récupérez la note intitulée « **Au nouveau maître** » et décortiquez-la. Sept portraits sont disposés au mur, chacun présentant un bouton, y compris le tableau principal. Il s'agit d'appuyer dessus dans un ordre chronologique... et historique, relatif à la descendance de la famille Ashford. Le document ramassé, comme les détails décoratifs présents sur les tableaux, vont vous y aider. L'ordre des noms cités dans la note place Veronica en premier et fait mention de la tasse de thé que l'on retrouve dans 3 tableaux. En second, Stanley, puis son fils Thomas, qui « reçurent un présent identique » (une tasse, donc), Sir Arthur (le jumeau de Thomas), Sir Edward et enfin Sir Alexander. La note est adressée à Alfred, l'enfant représenté sur le grand tableau, selon toute vraisemblance. La tasse de thé est bien le fil conducteur des premiers portraits. Commencez donc par le portrait « d'époque » de Veronica, puis passez à l'homme qui porte les deux bébés « jumeaux ». Ses deux descendants, précisément, sont ces deux rouquins à la ressemblance frappante présents sur deux tableaux : commencez bien sûr par celui portant la tasse de thé, puis passez au second, posant, lui, près d'un plat en terre cuite. Cet élément semble être le nouveau fil conducteur : continuez donc avec le portrait de l'homme aux cheveux blancs avec un vase en terre cuite. Reste à appuyer, dans la zone principale, sur le tableau de l'homme posant près du chandelier. Finissez







bien sûr par le grand tableau sous l'alcôve, représentant le plus jeune descendant **(63)**.

Le mur pivote alors, dévoilant un nouveau portrait et un **Vase**. Une fois examiné, celui-ci vous permet de découvrir un objet bien caché : la **Reine des fourmis (64)**.

L'énigme de la pendule

Retournez maintenant à la salle de repos pour placer vos deux pistolets d'or dans leur emplacement **(65)**. Votre phase d'inspection du salon suivant vous mène naturellement vers le bureau. Sous le grondement du tonnerre, vous y allumez l'ordinateur, pour découvrir encore l'épisode de la libellule qui fait froid dans le dos : au terme de cette séquence, les deux boutons de la pen-

65

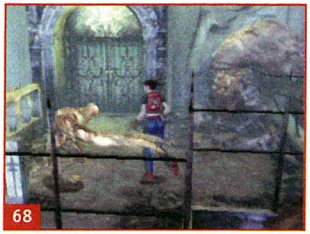
dule s'illuminent et un mot de passe à 4 unités est demandé. Pour l'instant, inspectez ladite pendule : les boutons en question font tourner le cadran vers la gauche ou vers la droite. Son utilisation est éclairée dans la note posée sur le bureau. Quatre manips y sont précisées, au total : il s'agit de les effectuer sur la pendule, en retenant à chaque fois le chiffre qui s'inscrira dans l'orifice du cadran **(66)**. Pour le premier chiffre, gauche puis droit nous donne le 1 ; gauche le 9 ; droit le 7 et droit trois fois le 1. Voilà donc un code secret à 4 chiffres, à taper aussitôt sur l'ordinateur : le **1971 (67)**.
Une fois validé, la pendule dévoile un passage secret... et un satané mutant fait une irruption forcée. Esquivez-le et engouffrez-vous dans le passage.

66

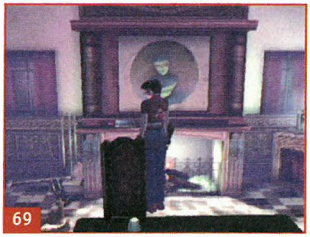
67

L'annexe du manoir

Une bienfaisante **Herbe bleue** se trouve dans le couloir. Suivez le chemin pour découvrir bientôt une bâtisse inquiétante perchée dans des hauteurs lugubres. Deux mutants gardent encore les lieux, mais quelques esquives vous permettront d'atteindre son entrée sans trop de dommages **(68)**


68

(une **Herbe rouge** est néanmoins présente sur le perron). À l'intérieur, effrayez encore les chauves-souris au briquet. Passez la porte suivante en vous assurant d'avoir une bonne défense, car un nouveau mutant veille. Fouillez les recoins : récupérez une boîte de **Balles**, **3 Rubans encreurs** sur un buffet, ainsi que des **Carreaux Arbalète** si vous prenez le temps d'allumer la cheminée à l'aide du briquet ! **(69)** Le reste n'est qu'un joyeux « bazar »... Montez donc à l'étage. Un **Spray de soins** et 15 nouvelles **Balles** vous attendent sur le palier. Au-delà de la porte suivante, vous surprenez une conversation entre Alexia Ashford et... son frère, avant de manquer de vous faire surprendre à votre tour. Récupérez l'**Herbe verte** et franchissez la porte. Dans la pièce désormais vide, une boîte à

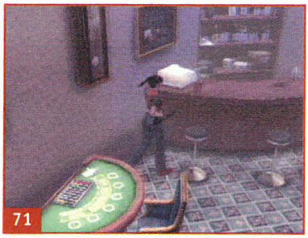

69

70

musique attire votre attention ; un indice vous est révélé sur votre « reine rouge » récupérée il y a peu. Arrêtez le disque : la boîte se referme, ouvrant une cachette qui dévoile une **Clé argentée (70)** ; vous y remarquez aussi un emplacement pour un joyau. Revenez dans le couloir, emparez-vous d'une nouvelle boîte de **Balles** et passez l'accès suivant. À l'intérieur de la chambre, une seconde boîte à musique, sertie, elle, d'une empreinte bleue. Récupérez la **Carte Postale** sur le bureau et décidez de regagner le manoir principal.

Du bon usage de la clé argentée

Revenu au premier étage du manoir, franchissez la porte présentant un écusson argent avec votre nouvelle clé. Vous débarquez dans une salle de casino. L'occasion de faire le plein de santé et de munitions : des **Balles Pistolet**, de la **Poudre** pour carreaux, plus deux **Herbes vertes** sur le comptoir **(71)**. Au R.d.C., revenez au couloir dallé : la première issue se déverrouille elle aussi. Derrière la porte, deux mutants, à éliminer sans hésiter


71

72

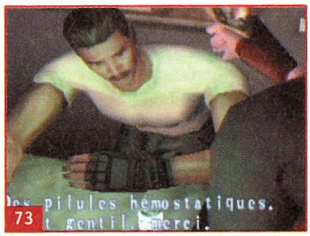
74

77

pour évoluer en toute tranquillité. Vous récupérez ainsi une boîte de **Balles**, le **Rapport de Hunk** à côté du projecteur et surtout le **Blason de l'aigle** sur la décoration centrale **(72)**.

RETOUR DANS LE SECTEUR CARCÉRAL

Vos objets en poche, un retour en arrière s'impose. Mettez la boîte de médicaments hémostatiques (trouvée au centre d'entraînement) et le blason de l'aigle dans votre besace et refaites le chemin vers la prison pour retrouver Rodrigo, votre geôlier. Vos pilules magiques lui redonnent espoir **(73)**. Vous lui cédez aussi votre briquet, en



73

échange de quoi il vous remet un **Crochet** qui servira à ouvrir les fameuses « serrures simples » rencontrées au cours du jeu. Pour info, il en existe 4 en tout : une dans la salle de contrôle du centre où vous avez imprimé la carte des lieux, sur la rangée de tiroirs : vous dénichez des **Balles Pistolet**. Une autre sur une armoire de la salle annexée à la pièce où vous avez trouvé le lance-grenades : à l'intérieur, des **Grenades à l'acide**. Une troisième dans la salle du diorama, sur la console à droite de la maquette : elle contient un **Spray de soins**. Et enfin, la dernière est tout simplement placée sur la valise duralium récupérée au manoir : à l'intérieur, une boîte de **Poudre** pour carreaux **(74)**.

Équipé de votre blason de l'aigle, revenez maintenant dans la zone grillagée de la guillotine de la prison, où se trouvait une empreinte de blason. Faites le ménage et posez donc votre objet sur la plaque. Le couperet de la guillotine tombe... tandis que l'ouverture créée dévoile deux nouveaux zombies **(75)**. Empruntez l'accès dégagé, pour trouver d'autres hôtes inquiétants derrière la porte. Deux explosions de barils plus tard, la place est nette **(76)**. Au-delà de l'issue grillagée suivante, un petit enclos avec une série de caisses.

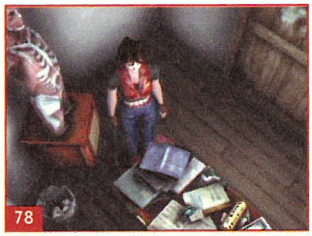
75

76

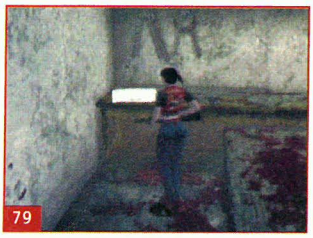
Ramassez les **Balles**, passez par-dessus la caisse, puis poussez celle-ci pour débloquer la porte **(77)**. L'issue vous ramène tout simplement à la salle de détecteur de métaux, où vous pouvez récupérer tous les objets abandonnés en début de jeu (avec quelques zombies de plus à mettre à votre tableau de chasse...).

La salle de dissection...

Revenez sur vos pas, pour ouvrir la porte en bois de l'avenante maisonnette en briques, près de l'**Herbe verte**. Dans cette salle macabre, collectez la boîte de **Balles** et le **Spray de soins**, puis la **Note anatomiste** dans le petit bureau **(78)**.

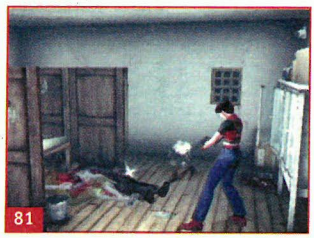

78

Vous y remarquez aussi un buste humain ne présentant qu'un seul œil, l'autre semblant bien être le fameux objet « manquant » dont il est question. Au moment de franchir la porte suivante, une vision furtive... De nouveaux ennemis vous attendent : bravez votre angoisse et ramassez une **Herbe rouge**, une boîte de **Balles**, ainsi qu'une nouvelle **Valise duralium**, dans cette salle de torture **(79)**. Crochetez-la aussitôt pour découvrir un kit d'amélioration, à équiper sans attendre sur votre pistolet.


79

80

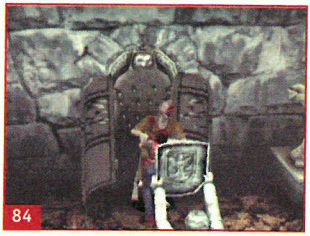
En revenant sur vos pas, un bruit inattendu vous procure quelques frayeurs : vous découvrez le triste spectacle d'un cannibalisme « inter-zombiesque », les acteurs de cette scène funeste vous prenant bientôt pour cible ! **(80)** Envoyez leur sans discontinuer quelques rafales de votre pistolet amélioré dans les bronches **(81)**. Le calme revient vite... Récupérez, sur le corps agonisant du zombie médecin, le fameux objet décrit dans la note de l'anatomiste :


81

82

un **Œil de verre**. Posez-le sur son emplacement, pour dévoiler un passage souterrain **(82)**. Récupérez rapidement l'**Herbe verte**, puis filez au bout du couloir en évitant les chauves-souris (théoriquement, vous n'avez plus le briquet). Voilà une salle regroupant un nouveau trio de zombies. Récupérez encore des **Balles** et des **Carreaux**, puis prenez le passage à gauche. Dans la crypte, 4 statues, dont une portant une épée. Lorsque vous tentez de la saisir, un mécanisme verrouille la porte et du gaz se dissipe. Faites donc tourner la statue centrale pour qu'elle pointe, comme les deux autres, son bouclier en direction de la sculpture murale, ce qui stoppera les émanations **(83)**. Cette dernière pivote alors pour vous

83


84

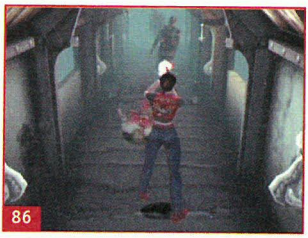
dévoiler un sarcophage métallique avec un orifice. Pas besoin de chercher midi à 14 heures : enfoncez-y votre épée rouillée tantôt récupérée... Elle transperce un zombie qui vous saute immédiatement à la gorge **(84)**. Débarrassé de cet ennemi malfaisant, récupérez le **Papier perforé** au pied du sarcophage.

MÉLODIE EN ÉTAGES

Le célèbre chemin menant au manoir vous attend à nouveau. Surprise : au moment de franchir ses portes, un « vieil ami », Capitaine Wesker, le traître de RE1, revient vous saluer à sa façon. Passées ces quelques émotions, rejoignez la salle de casino pour déposer votre rouleau de papier sur le piano mécanique **(85)**. Au rythme des quelques

85

notes jouées, la trappe d'une des machines à sous s'ouvre : elle contient le **Roi des fourmis** bleu. En prévision de votre visite du manoir « là-haut sur la colline » et ses boîtes à musique, équipez-vous donc de vos deux fourmis rouge et bleue. Quelques râles de zombies errants risquent fort de troubler encore votre chemin vers cet endroit angoissant **(86)**. Une fois la bâtisse dégagée de ses turpitudes, rejoignez la chambre de la boîte à musique aux joyaux rouges : votre fourmi rouge, placée sur le couvercle, la rouvrira. Récupérez le **Disque à picots** qui s'y trouve **(87)**,


86

87

96

97

(les événements vont mettre vos nerfs à rude épreuve...). Récupérez les **Grenades**, les **Balles Pistolet**, plus deux **Herbes vertes**. Il faut à présent organiser les caisses de façon à ce que le rideau de l'ascenseur se referme. Poussez donc celle du milieu vers celle de gauche, puis directement derrière le rideau. Amenez maintenant cette dernière jusqu'à la bordure droite du rideau **(98)** : elle peut alors se glisser elle aussi dans l'ascenseur, fermant son

98

99

rideau et le rendant à nouveau opérationnel. Faites une dernière sauvegarde avant de vous décider à l'utiliser : un décompte de 5 minutes se lance alors... **(99)**

BOSS : TYRANT : DOUBLE DUEL

Alfred est bien décidé à ne pas s'en laisser compter. L'heure de la vengeance a sonné : un caisson d'isolation libère l'une de ses créations, copie conforme du Tyrant du premier Resident Evil.
Vous voilà ramené dans la cour du ver

100

géant par l'ascenseur. Il vous faut maintenant rejoindre Steve en 4e vitesse. Mais sur votre chemin vers le manoir, Tyrant apparaît au détour d'un grillage détruit **(100)**. Les carreaux explosifs en viendront facilement à bout, mais vu les événements qui vous attendent, je vous conseille de les économiser et d'utiliser vos grenades (de préférence les « évoluées ») **(101)**. Laissez-le approcher et tirez deux grenades : il tombe à genoux. Attendez qu'il se relève, recu-

101

lez, tirez deux nouvelles fois et ainsi de suite (en vous méfiant des flammes, derrière vous). Une dizaine de grenades suffiront à le réduire à néant.
Pas une minute à perdre maintenant : foncez à l'hydravion pour retrouver votre acolyte. Votre duo fonctionne, les événements semblent s'apaiser... puis ce satané Alfred abat encore quelques cartes. À bord de son avion militaire, la collision est inévitable **(102)**. Les événements s'enchaînent : faites une sauvegarde de sécurité, équipez-vous en soins et armes et ... ouvrez la soute. Vous retrouvez votre ennemi juré, bien

102

remonté par son premier échec. D'entrée, repérez le panneau de commandes placé près de la porte **(103)** : il permet de lui balancer des caisses dans la face. Tyrant manque de chuter, mais sa force lui permet de s'en sortir (à savoir que ce système d'éjection des caisses doit se ré-initialiser un bref instant avant d'être de nouveau

103

opérationnel). L'astuce consiste à l'affaiblir suffisamment avec vos armes, pour que la caisse envoyée lui soit définitivement fatale. Pour cela, utilisez vos carreaux explosifs (que vous avez en théorie économisés !) et autres grenades, en restant toujours à bonne distance de lui **(104)**. Tirez deux,

104

105

107

109

trois fois d'affilée et reprenez immédiatement de l'écart. Ses charges sont vraiment puissantes et ses coups peuvent vous tuer en moins de deux si vous ne respectez pas ces quelques mesures de protection ; surveillez bien votre état de santé et prenez aussi garde à ne pas vous faire projeter dans le vide... Lorsqu'il commence à laisser des traces de sang abondantes, c'est le bon moment ! **(105)** Larguez une dernière caisse... pour le voir rejoindre à jamais le néant. Une accalmie bien méritée vous attend avec Steve, juste avant de découvrir un bout de terre enneigée, l'Antarctique.

ARRIVÉE EN ANTARCTIQUE

Vous atterrissez tant « bien » que mal sur la base **(106)**. Descendez l'échelle et passez la première double porte, puis l'issue sur la gauche de la passerelle : dans la salle où une cellule retient un zombie, vous repérez un appareil à découper le métal, des **Herbes verte et bleue**, deux boîtes de **Balles** et **3 Rubans encreurs**... ainsi qu'une valise trop bien gardée pour le moment **(107)**. De l'autre côté de la passerelle, la salle des machines, fermée pour l'instant. Reprenez la double porte, puis l'issue suivante. Dans ce dortoir

106

108

110

salement organisé, la visibilité est très mauvaise : ça ne vous empêche pas de récupérer une précieuse boîte de **Poudre** pour carreaux, ainsi que des **Balles Pistolet** et un **Spray de soins** dans les casiers **(108)**. Les occupants se « réveillent » alors ! Éliminez ce beau monde et collectez trois nouvelles boîtes de **Balles** (bien cachées), avant de ressortir.
Empruntez les escaliers, pour découvrir d'étranges cocons géants sur les murs. La porte suivante est celle d'une salle de repos, avec encore quelques menus objets : des **Rubans encreurs**, des **Carreaux**, une **Herbe verte** et le **Mémo d'Alexander** sur le bureau, qui vous en apprend plus long sur l'existence de la base : double frisson... Un buffet est verrouillé pour l'instant et une marque de hallebarde apparaît sur un pan de mur. Mais seule la bibliothèque se révèle digne d'intérêt : poussée, elle dévoile une zone secrète **(109)**. Dans le casier, une **Lettre du majordome** et un interrupteur, non alimenté pour le moment. Ressortez et inspectez le renflement du couloir. Il vous dévoile les créateurs de ces mystérieuses enveloppes, des libellules, et leur insidieux lest de « poudre verte », prêtes à vous empoisonner **(110)**. Quelques balles feront l'affaire au besoin, même si elles réapparaîtront ; en cas d'empoisonnement, récoltez directement du soin dans le **Plant d'Herbes bleues** du passage. Prenez la double porte. Dans la zone de triage, faites valser encore quelques casquettes de zombies, puis crochetez l'armoire blindée pour dénicher des **Cartouches pour fusil**. Les quelques marches vous mènent à la salle de forage, fermée pour le moment. Examinez le système de triage, toujours privé de courant, puis franchissez l'issue du fond. Dans le couloir, un distributeur de masques à gaz... et des hôtes guère réjouissants : des araignées venimeuses (attention, la troisième peut vous empoisonner à travers la grille). Une fois éliminées à distance, inspectez la pièce : vous récupérez un **Code barre** sur une malle **(111)**, des **Herbes verte et bleue**, ainsi que des **Carreaux** et

111

deux boîtes de **Balles**.
Ressortez et passez tout droit, pour remarquer un objet scintillant dans la gaine de triage, puis ralliez la salle Weapon. Éliminez ses occupants, puis récupérez la **Clé de la salle forage** et le **Fusil d'assaut** dans un casier **(112)**. Ramassez le

112

Détonateur près d'un cadavre et inspectez l'armoire à côté, sur laquelle vous pouvez placer dès maintenant cet objet (cela servira à Chris...) **(113)**. Ressortez et allez

113

114

étrenner la clé sur la porte de la salle concernée. Derrière, montez les « échelons » **(114)**, jusqu'à trouver le système de fermeture du gaz prêt à accueillir une valve : inspectez-le. Passez ensuite la double porte située près de l'entrée. Dans la salle, vous devez en découdre avec trois chiens. Collectez ici même quatre **Herbes vertes**, ainsi que deux boîtes de **Balles**, et atteignez le générateur dans un premier temps, pour le réactiver avec le levier, puis le panneau électrique, pour remettre le courant **(115)**. Revenez ensuite

115

à la zone de triage et allumez l'interrupteur de la trieuse. Prenez soin de coller votre code barre sur la caisse placée sous votre nez **(116)**,

116

puis relancez le tapis (vous connaîtrez plus tard l'utilité de cette manip...). Un **Masque à gaz** est maintenant disponible au distributeur. Revenez dans la salle de repos et actionnez l'interrupteur planqué dans les casiers, à présent fonctionnel. Un nouveau passage se découvre... où une grille laisse entrevoir un zombie ligoté et hurlant, Alexander. Récupérez le **Pot à plante** qui s'y trouve : après un bref examen, vous découvrez, scellée sur sa base, la **Clé de la salle des machines** **(117)**.

117

Retournez donc dans votre secteur d'arrivée, pour atteindre la porte verrouillée tout à l'heure et y utiliser cette clé. En inspectant la console de commandes, Steve débarque et s'attribue la conduite des événements. Hélas, une mauvaise manipulation de sa part provoque une fuite de gaz. La sortie s'impose. Mais équipé du masque à gaz, vous pouvez revenir dans la zone : au-delà de la porte suivante, une **Poignée de valve** vous attend **(118)**.

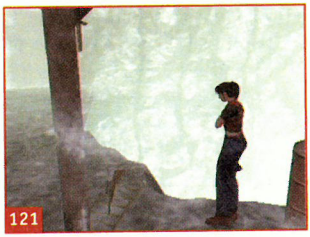
118

Apparemment, celle-ci est bien placée pour réparer l'erreur de Steve et entrer dans le système de fermeture aperçu tout à l'heure. Seulement, l'embout de la valve ne possède pas le bon diamètre. Aussi, retournez à la machine à couper le métal et retravaillez votre pièce pour obtenir un embout octogonal **(119)**. (Je vous conseille main-

119

tenant de stocker un maximum d'objets dans le coffre et de garder le minimum vital ; la partie de Claire est bientôt terminée.) Revenez enfin poser votre pièce, en vous frottant à quelques nouveaux zombies au passage, sur la colonne prévue à

120


121

cet effet **(120)**. La fuite s'arrête, mais Alfred vous remet en joue... puis chute quelques mètres plus bas, abandonnant son **Fusil de sniper** à votre hauteur. Alexander, de son côté, renaît de son effroi. Allez récupérer le fusil posé en évidence, pour vous en voir aussitôt équipé **(121)** et rejoindre Steve au volant de la foreuse.

BOSS : ALEXANDER, ZOMBIE EN CAMISOLE

Arrivé sur la base de l'héliport, descendez les escaliers... pour vous trouver nez à nez avec le mutant « dépoitraillé » de tout à l'heure **(122)**. Comme supposé, le point sensible s'avère être son cœur. Pour atteindre précisément cette partie vitale, armez le fusil de snipe. Veillez à bien rester au centre de la plate-forme (une projection dans le vide serait fatale) et ajustez votre viseur avec soin, pour l'achever dans les meilleurs délais (vous débutez avec seulement 7 balles). Alexander est « réellement » touché lorsqu'il manque de tomber en arrière **(123)**. Complétez si nécessaire avec d'autres armes (le snipe

122

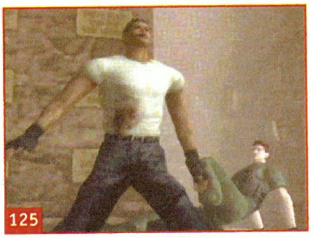
123

124

peut théoriquement suffire, mais il faut être TRÈS précis), et même à l'aide du couteau si vous visez en plein cœur ! **(124)** Vous trouverez au besoin des **Balles Pistolet** et un **Spray de soins** dans les coins. Au terme de l'affrontement, le colosse s'effondre et Steve vous assure, mais un peu tard, qu'on ne l'y reprendra plus...

CHRIS REDFIELD

De son côté, Alfred, pas tout à fait achevé, vient apaiser ses souffrances dans les bras d'Alexia, « SA » créature. S'ensuit l'arrivée de Chris sur l'île mystérieuse, avec un désir évident de vengeance. Une **Herbe verte** accueille votre venue, tout comme le célèbre Rodrigo, toujours mal en point. Plus pour longtemps : le ver géant surgit soudain, engloutissant sa première victime ! **(125)** Prenez le temps de ramasser les **Carreaux Arbalète** et les **Rubans**

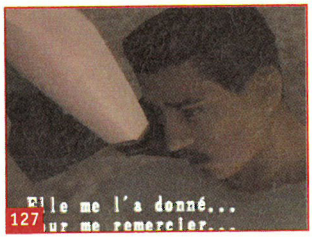

125

encreurs près du point de sauvegarde. Dans le coffre, l'équipement complet laissé par Claire. Intéressez-vous aussi au bas-relief sur un pan de mur et à son indice sur la lumière. En l'activant, une portion de mur s'abaisse, dévoilant des mitraillettes cachées.

Le ver a investi la grotte suivante : il est sérieusement temps de vous en débarrasser. Videz vos chargeurs dessus dès qu'il pointe à la surface, tout en courant sans arrêt afin de prévenir ses apparitions **(126)**. Une

126

fois mort, il libère le gardien, qui vous remet en ultime hommage le précieux **Briquet** légué à Claire par Chris (à noter que vous pouvez laisser la vie sauve au ver géant, mais vous ne récupérerez pas le gardien... ni le briquet !) **(127)**. N'omettez pas les **Herbes verte et bleue**, une boîte de **Balles** et de nouveaux **Carreaux**, puis retournez



127

128

129

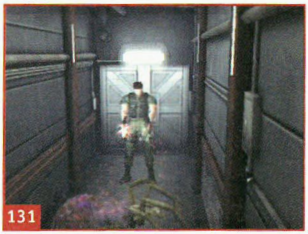
à la décoration murale. L'éclairage est la clé de tout : en utilisant votre briquet, la grille se dérobe et les deux **Mitraillettes** sont à vous **(128)**. Prenez maintenant l'ascenseur de la grotte, qui vous ramène en terrain connu...

DANS LES BAS-FONDS DU CENTRE DE FORMATION

Éliminez les zombies affamés de chair fraîche et examinez le monte-charge, privé de sa batterie. Passez la double porte et inspectez le char pour découvrir une trappe à l'arrière, dotée d'un bouton **(129)**. Actionné, il déclenche la mise en route de l'engin, dévoilant une plate-forme ascensionnelle (celle-là même empruntée par Alfred avant de libérer Tyrant...). Récoltez quelques **Balles**, puis descendez. Dans le couloir, une

130

plaque d'égout scellée, ainsi que des **Herbes verte et bleue**, plus des **Cartouches pour fusil**. La première pièce est une salle de repos. Faites-y encore le plein de **Balles**, **Cartouches**, **Grenades à l'acide**, en plus d'une **Herbe verte** et des **Rubans encreurs**. Vous repérez aussi une rangée de 4 tiroirs sur la commode, décorés de croix de couleur **(130)**. Ouvrez-les dans cet ordre : Rouge, Vert, Bleu, et celui du bas pourra s'ouvrir. Il contient un **Luger en or** (un objet qui n'a pas d'utilité ici mais qui vous permettra d'incarner Steve dans le mode Combat. Subtil...). Ressortez pour inspecter la double porte sertie d'une empreinte de hallebarde, puis récupérez la **Batterie**. Sur ce, deux araignées surgissent d'une grille d'aération **(131)**. Après les avoir abattues en


131

132

règle, remontez poser votre objet sur le monte-charge. Cette manip astucieuse vous permet de rallier la passerelle cassée jusqu'alors **(132)** : vous y glanez une **Clé d'entrepôt chimie** et un **Rapport sur alliage**. Continuez votre exploration dans le centre, jusqu'à ce qu'une séquence vous rappelle au bon souvenir du fameux Capitaine Wesker **(133)**. Revenez sur la corniche de pierre où se trouvait le

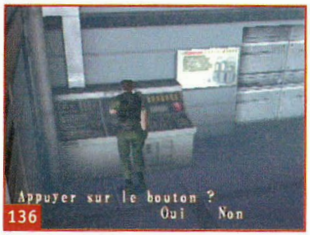
133

médaillon : tout s'écroule et l'objet convoité est loin maintenant, entraîné par les flots...
Passez l'issue suivante pour constater que le labo a pris un sacré coup de flammes. Bonne nouvelle cependant : une **Sacoche** vient agrémenter l'inventaire de Chris à son tour **(134)**. Ramassez également les

134

135

Carreaux au sol (sans jeu de mots). Repassez par la salle de contrôle pour emprunter l'ascenseur grillagé et rallier le premier sous-sol ; sur la passerelle, un escalier s'est abaissé. Descendez pour décrocher le **Fusil à pompe** **(135)**. L'escalier remonte alors. Pas de souci, vous pouvez toujours reposer le fusil... ou bien plus audacieusement sauter dans le cours d'eau et rejoindre l'échelle d'en face (en ramassant au passage deux **Herbes rouges**) : elle vous ramène tout simplement vers la salle de repos ! Au bas de l'escalier,



136

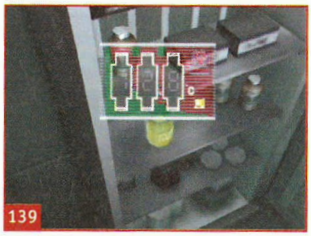
138

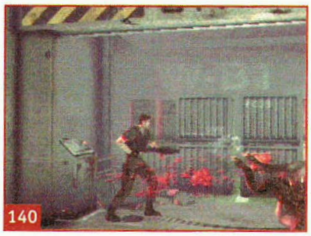
141

collectez les **Balles** ainsi que les **Rubans encreurs** et passez la porte. Ramassez une **Herbe verte**, puis montez actionner le panneau de contrôle **(136)** : l'une des capsules réfrigérées se dérobe, dévoilant une recharge de **Balles pour fusil d'assaut**. L'issue suivante est celle du hangar autrefois hanté par des mutants. Ignorez pour l'instant l'objet lumineux et passez la porte simple, puis les portes automatiques. Récupérez les **Cartouches de fusil**, les **Balles** et deux **Herbes rouge et bleue**, puis ouvrez le

137

frigo avec votre petite clé **(137)**. La température doit y être ajustée. La note ramassée tantôt parle d'une température égale à celle de l'achèvement de la date des travaux du centre. Si vos souvenirs sont bons, la date de l'inauguration est donnée sur un pupitre de la salle de diorama, dans une plaque commémorative signée Alfred Ashford ! Il s'agit du 8 décembre (en anglais : 12 – 8, le mois étant placé avant la date) **(138)**. Effectivement, en tapant **12,8** degrés sur le compteur, le soluté jaune vire au bleu et vous pouvez récupérer ce **Clement** Σ **(139)**. Revenu au hangar, assurez-vous d'avoir équipé votre lance-


139


140

grenades avant de ramasser la **Poignée de porte** posée en évidence. Lorsque vous tentez de la saisir, le fameux détecteur radioguidé de Wesker vous repère, déclenchant l'alarme et larguant deux Hunters devant vous. Des grenades bien tirées feront vite l'affaire **(140)**. Il est temps d'aller utiliser cette poignée sur la porte adéquate ; celle-ci est annexe au laboratoire d'expérimentation. Retournez donc au premier étage du centre (en reposant, au besoin, le fusil à pompe).

Au gré des capteurs de présence...

Attention car des capteurs de présence ont envahi certains couloirs pour un court instant ; observez bien leurs déplacements pour éviter de rentrer en contact avec leur faisceau vert **(141)**. Si vous êtes détecté, d'autres mutants vous retomberont sur le coin du pif (satané Wesker !). Après quelques sueurs froides, vous posez donc votre poignée **(142)**. Derrière, sur la passerelle, récupérez le modèle réduit de **Tank** et des **Balles**. Ainsi équipé, retournez dans la salle du diorama, au R.d.C. Posez tout naturellement votre modèle réduit sur la maquette du centre d'entraînement **(143)**. Dans la cachette découverte, une **Clé pour plaque tournante**, ainsi qu'une **Note passage secret** qui en dit long sur certains secrets de la base. Inspectez encore ce renflement pour découvrir un emplacement de forme octogonale et un indice au sujet de « 3 armées » (les sceaux infanterie, Marine et Aviation devraient donc encore servir !). Pour l'instant, revenez au hangar où vous avez

142

143

144

145

déniché la poignée pour utiliser la clé récupérée. Entre-temps, Wesker est sur votre chemin. Après un règlement de comptes à son avantage, un mutant surgit d'une capsule. Dégainez votre fusil à pompe et envoyez-lui 4 rasades dans les bronches pour le transformer en charpie **(144)**. Allez maintenant utiliser votre clé sur le panneau de contrôle **(145)**. La plate-forme vous mène à l'entrée du centre d'entraînement, ou plutôt ce qu'il en reste... Escaladez la caisse et rejoignez la salle des contrôles, dans un piteux état. Récupérez les **Cartouches de fusil** et les **Grenades à l'acide** dans un casier, puis passez l'ouverture dans le mur. L'issue vous ramène à un lieu connu, où le précieux blason trône toujours au fond de la brèche. Éliminez le zombie avant qu'il ne se rebiffe et

146

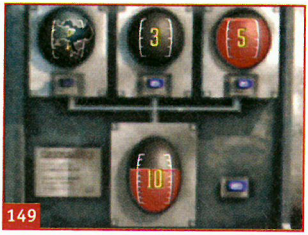
descendez l'échelle, puis abaissez le levier pour évacuer le gaz **(146)**. Assurez encore vos « avants » du haut de votre promontoire, en tuant quelques ennemis (logiquement, Claire a ouvert la grille avec le passe), puis prenez la porte du fond. Derrière, un nouveau mutant vert vous donne encore du fil à retordre. Dans la salle d'armes, récupérez enfin la solution

147

148

Clement α et boostez votre pistolet avec le **Kit d'amélioration** posé sur la table **(147)**. Le moment est venu de mélanger les deux produits comme indiqué dans la note : vous obtenez un mélange Clement violet **(148)**.

Repartez enfin en direction de l'aéroport, en repassant par le hall du centre. Méfiez-vous des Hunters à poison qui ne manqueront pas de vous surprendre dans la cour, et n'oubliez pas qu'il faut prendre l'ascenseur et non la porte rouillée ! Sorti de la salle de repos où il vous mène, abattez le nouvel Hunter et montez pour traverser la passerelle supérieure. Dans la pièce suivante, inspectez les niveaux de pression. Lisez les instructions avant d'opérer les réglages. Il s'agit de régler le niveau de la jauge centrale avec les 2 autres



149

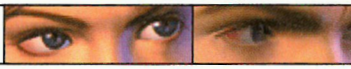
jauges, pour que son réservoir atteigne 7l (la ligne rouge). Pour cela, appuyez 4 fois sur le bouton de la jauge 3 ; 1 fois sur celui de la jauge 10 ; 1 fois sur celui de la 5 et enfin 1 fois sur celui de la jauge 3 **(149)**. Le mécanisme du pont est alors au point... et les trois zombies amorphes jusqu'alors viennent féliciter votre réussite. Vous pouvez éviter la confrontation et sortir, ou bien combattre et récupérer les **Cartouches de fusil** qu'ils cachaient. Le pont fonctionnant à nouveau, décidez d'abaisser le levier de la console pour qu'il retrouve son niveau initial. Empruntez-le de suite, en vous

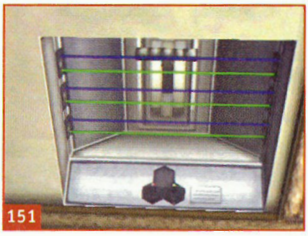
150

méfiant de l'ennemi. Assurez-vous d'avoir trois emplacements libres dans votre inventaire, avant de regagner la plate-forme d'accès à l'hydravion où vous aviez déposé vos trois sceaux. Un nouvel Hunter abattu plus tard, coupez le courant sur le panneau de contrôle et récupérez précisément ces trois objets sur la borne **(150)**.

Le souterrain du mutant albinoide

Refaites chemin inverse, pour revenir vers le centre d'entraînement. Il s'agit de rallier une




151

152

nouvelle fois la salle du diorama, décidément riche en surprises. Là, placez vos trois sceaux dans l'empreinte (151) : ils désactivent tour à tour les faisceaux de couleur, vous donnant accès au levier. Lorsque vous l'activez, le diorama se dérobe, dévoilant une échelle. Ramassez l'**Herbe verte**, les deux boîtes de **Cartouches fusil** et descendez. Un souterrain lugubre vous attend avec une **Herbe verte** et des **Grenades**, gardées par deux belles araignées (152). L'échelle suivante vous mène à deux nouvelles **Herbes vertes** et une **Herbe bleue**, ainsi qu'au bassin où trône le fameux blason... gardé par un vaillant albinoide. Ne vous risquez pas à piquer une tête, vous seriez électrocuté. Récupérez plutôt les **Balles** et restez sur la périphérie du bassin pour le viser au sec.

153

Attendez qu'il soit suffisamment proche de vous et en surface, pour tirer en pointant vers le bas (153). Quelques décharges bien placées plus tard, le bassin est à vous et le **Blason de l'aigle** tout autant. Il est temps de faire l'expérience de ce qui est décrit dans votre Rapport sur l'alliage. Utilisez donc votre mélange Clement pour dissoudre l'alliage du blason : vous obtenez une **Hallebarde** (154). Retournez une dernière fois dans

154

le secteur de la porte à empreinte d'écusson, pour déposer votre création dans son « creux en forme de hallebarde » (155).

155

ARRIVÉE DE CHRIS EN ANTARCTIQUE

Un tour en avion, et Chris n'est plus très loin de sa sœurette à présent. Avant d'espérer évoluer dans la base, il faudra en venir aux balles avec deux tentacules qui vous bloquent le passage. Tirez sur leur base jusqu'à ce qu'elles se rétractent dans leur trou, vous libérant la voie (156). Faites d'abord un crochet par la salle de repos (attention au guet-apens de zombies dans le recoin...). Une nouvelle empreinte de hallebarde s'inscrit sur un

156

pan de mur. Pas la peine de vous faire un dessin : en apposant votre objet doré, vous récupérez un **Presse-papiers**, le **Journal d'Alfred**, qui permet décidément d'éclairer bien des mystères, et 3 **Rubans encreurs**.

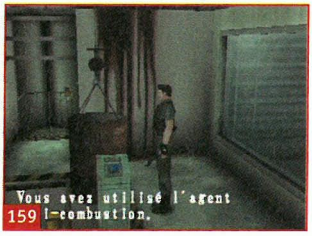
Revenez sur la passerelle et entrez dans le dortoir : une **Carte de la base** et des **Grenades** vous y attendent. Passez ensuite la double porte, puis l'issue de droite. La salle a subi la dure loi du gel, mais cela vous permet de récupérer la **Valve** qui a déjà pas mal servi. Il n'en faut pas plus pour dessouder les quelques zombies de leur cercueil de glace (157). Après quelques frissons frigorifiques, ressortez et prenez

157

la porte d'en face. Éliminez le trio de zombies et fouillez la cellule grillagée : à l'intérieur, des **Cartouches** et une **Valise duralium** (seule Claire pourra la crocheter ; elle contient en l'occurrence des **Balles pour Magnum**). La glace ayant créé un passage provisoire, ralliez la passerelle d'à côté (158). Examinez le local, puis prenez la porte. Retour des détecteurs de mouvements : inutile de braver celui du couloir, un Hunter arrive tous azimuts. Achevez-le et

158

passez la porte automatique. Dans la salle, le premier élévateur vous dévoile un incendie. Remontez et appuyez sur le bouton bleu pour faire monter le baril. Prenez votre extincteur (espérons que vous ne l'ayez pas abandonné après le tout premier incendie du jeu...), remplissez-le avec l'agent anti-combustion et redescendez éteindre le feu **(159)** : au-delà,



159

vous dénichez le **Magnum** sur une caisse, le fameux objet scintillant que Claire avait repéré... En parlant de Claire, retrouvez ici même l'armoire où vous aviez posé le détonateur **(160)**. Utilisez votre briquet... et ramassez les trois boîtes de **Balles** qu'elle contient. Revenez à l'étage : un système de vidange du bassin est accessible, mais votre valve ne convient pas pour l'instant.

160

Ressortez et utilisez l'ascenseur du fond. Dans le couloir suivant, un bruit de pas typique de Hunter : éliminez celui qui arrive et prenez la porte face à l'ascenseur, puis celle de la cabine de haute tension (une salle de repos, en fait). Vous remarquez un appareil privé de prise et un dispositif avec un trou octogonal : posez aussitôt votre valve dessus **(161)**.

161

Cette manip relance la machine voisine, et libre à vous de réactiver le courant. Éclairée, la salle vous permet de repérer sans problème deux **Herbes vertes**, une **Herbe bleue**, des **Rubans encreurs**, 30 **Balles Pistolet** et des **Cartouches**. Dans le couloir suivant, une **Herbe bleue** et deux **Herbes vertes**... et pas mal de zombies salement affamés pour les défendre ! **(162)** Après avoir

162

fait place nette, prenez l'issue du fond. Elle vous mène à la réplique exacte d'une salle de manoir du premier Resident Evil, et pour cause, nous sommes sensiblement dans le même genre d'endroit ! Après avoir ramassé les **Cartouches** et les **Balles**, rejouez ici même la scène de la « statue poussée », jusqu'à la zone des dalles fendues **(163)**. Récupérez ainsi la **Carte du labo** qu'elle contient. Prenez

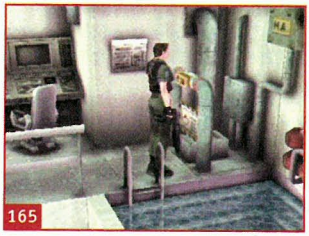
163

ensuite le passage jusqu'à la statue tigre. En ôtant l'œil de gauche, vous récupérez un **Adaptateur**. Reposez le joyau, puis faites de même pour l'œil droit : les **Balles de Magnum** sont à vous **(164)**.

164

Les joyaux

Examinez maintenant votre adaptateur, puis associez-le à la valve rouge. Celle-ci peut alors être fonctionnelle dans la salle du bassin. Une fois là-bas, prenez l'élévateur et placez la valve dans l'emplacement de la colonne de


165

vidange **(165)**. L'eau s'écoule : récupérez ainsi la **Clé de la grue** et apprêtez-vous à voir débarquer un nouvel Hunter. Revenez sur la passerelle brisée et ralliez le local de commandes, pour utiliser votre nouvelle clé. Le cadavre

166

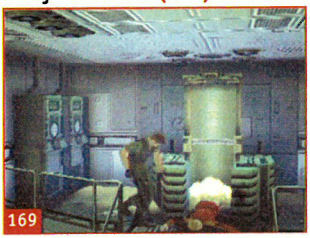
167

d'Alexander refait surface... de même que l'araignée qui évoluait jusqu'alors sous la glace ! Le combat est facultatif ; vous pouvez tout aussi bien récupérer la **Boucle d'Alexander** près de son corps et déguerpir en vitesse **(166)**. Dans l'inventaire, examinez d'ores et déjà cette boucle, pour en ôter le joyau vert qui devient alors le **Bijou d'Alexander**.

Revenez près de la statue tigre et empruntez l'ascenseur du couloir. La salle circulaire où il vous mène présente un énorme cocon et des dizaines de fourmis volantes **(167)** : ramassez sans inquiétude une **Aile** de libellule, une **Herbe verte** et prenez la porte suivante. Éliminez les zombies, puis allumez la lampe à alcool avec le briquet : le **Rapport Reine fourmis**, deux **Herbes verte et bleue** et 30 **Balles Pistolet** apparaissent alors au grand jour. De

168

l'autre côté de la passerelle une **Herbe verte**... et l'entrée d'un laboratoire. Prenez le **Rapport sur virus** et examinez la borne placée plus haut : une combinaison de symboles y est éclairée. La combinaison gagnante est en fait la suivante : AA, Couronne, Cœur, Pique **(168)**. Un tiroir s'ouvre alors, prêt à accueillir votre presse-papiers (insistez, la manip est assez capricieuse...). Nouveau coup de théâtre : le corps d'Alfred s'éjecte d'un caisson. Récupérez sa **Bague** et examinez-la encore pour en prélever le joyau bleu qui devient le **Bijou d'Alfred (169)**.


169

Retournez près de la salle de repos et visitez à présent le jardinet face au manoir. Récupérez ici même deux nouvelles **Ailes** de libellule (une par terre, une seconde sur la fontaine) **(170)** puis entrez dans

170

le bâtiment. Vous voilà ramené au souvenir du célèbre manoir du Resident Evil 1. Ramassez le **Couteau** à l'étage et examinez le tableau de la famille Ashford, sur lequel vous pouvez d'ores et déjà poser vos gemmes bleue et verte **(171)**. Allez ensuite jeter un coup d'œil derrière les escaliers... pour retrouver Claire, prisonnière d'un cocon. Équipez-vous donc du couteau pour l'en dépêtrer

171

172

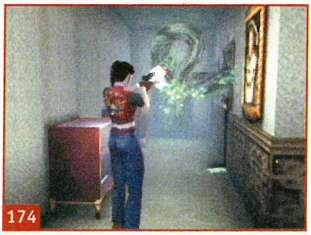
173

(172)... Le poison l'a touchée ; il lui faut à présent un antidote. Vous trouverez le **Sérum** adéquat sur une étagère, dans la zone du bassin où vous avez récemment éteint l'incendie **(173)**. Une fois Claire soignée, Alexia refait une hautaine apparition, accompagnée du ver géant qui vous sépare une fois encore de votre sœur.

DERNIÈRES MANŒUVRES DE CLAIRE

De nouvelles **Herbes rouge et verte**, des **Balles** et des **Cartouches** vous attendent dans cette salle de repos. Une armoire peut être poussée, révélant un nouveau support fusil à pompe (théoriquement toujours sur Chris ; la cachette recèle néanmoins des grenades). N'oubliez pas également de crocheter la

valise duralium mise dans le coffre par Chris : elle contient des **Balles magnum**... Dans le couloir suivant, méfiez-vous des apparitions de tentacules : quelques balles suffiront pour vous en débarrasser **(174)**. Deux


174

commodes peuvent à l'occasion être poussées ici, cachant des **Carreaux** et des **Grenades**. Dans la rangée de cellules suivantes, montez sur le palier et ramassez la **Note sur sécurité**. Lorsque vous inclinez le canon avec la poignée, un objet en tombe, mais méfiance : une dalle de pierre risque de vous écrabouiller platement. Agissez rapidement (en courant, donc !) pour atteindre le **Cristal** du canon **(175)** (la cellule de

175

droite recèle également des **Carreaux**). Seule la casse pourra libérer la carte qu'il contient. Il va falloir la jouer fine. Provoquez la

176

descente de la dalle en traversant la zone carrée, attendez qu'elle remonte et placez aussitôt votre cristal au centre **(176)**. Le « strata-gemme » fonctionne... Récupérez ensuite de la même façon le **Passe de sécurité** et utilisez-le sur le lecteur de cartes d'une pièce annexe **(177)**. Le

177

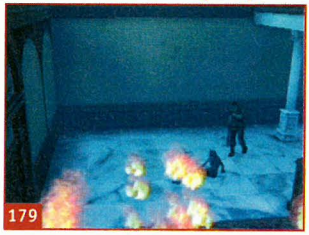
couloir ainsi ouvert vous mène à une vieille connaissance, Steve, harnaché comme jamais... qui ne tarde pas à dévoiler sa nouvelle nature. Après la séquence cinématique, pas de répit : faites un demi-tour rapide (◎ + ▽) et courez à toutes jambes vers la grille **(178)**. Si votre santé n'est

178

pas au maximum à ce moment-là, vous n'avez aucune chance de survivre. Assurez-vous d'avoir au moins un soin « total » dans votre inventaire, car il vous frappera deux fois au minimum, et utilisez-le au moindre choc. Grosses frayeurs en perspective... puis grande émotion.

CHRIS FACE À ALEXIA

De son côté, Chris laisse se jouer une scène fameuse dans le hall du manoir : faisant fi des exigences de Wesker, Alexia rentre en mutation et se dresse sur votre chemin. Équipez une arme correcte, même si votre adversaire n'est pas très coriace : l'important est de tirer à distance et d'éviter de se faire encercler par ses projections de feu. Le moindre contact avec elle s'avérera aussi fatal **(179)**. Une


179

fois abattue, récupérez son **Collier** par terre. Comme convenu, détachez le joyau rouge, pour qu'il rejoigne aussitôt le tableau familial **(180)**. Une porte apparaît

180

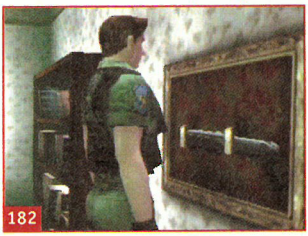
alors, vous délivrant un accès. Vous l'auriez parié, Alexia fait partie de ces mutants célèbres qui renaissent toujours de leurs cendres...

À travers le tableau...

Un couloir infesté de zombies vous attend, avec deux **Herbes vertes**. La première porte à gauche est un point de sauvegarde qui contient des **Rubans encreurs**, des **Cartouches fusil**, un **Spray de soins** et surtout la **Clé salle stérilisation** dans un tiroir. Les deux autres issues vous mènent aux répliques des chambres des Ashford (le fameux « souhait » d'Alfred), avec leurs célèbres boîtes à musique encore privées de leurs joyaux. Rejoignez la salle des contrôles, pour récupérer le

181

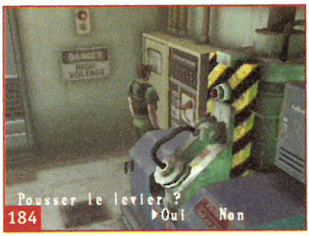
Rapport Veronica et deux **Herbes vertes**. À l'étage inférieur, un caisson contenant une nouvelle **Aile** de libellule, que vous ouvrez en appuyant sur le bouton bleu du panneau de contrôle **(181)**, ainsi que des **Balles**. La porte suivante vous ramène au couloir des tentacules. Allez récupérer les **Grenades explosives et au napalm** dans la salle du coffre en posant votre fusil **(182)**, puis


182

ralliez le secteur des cellules : la voix de Claire, toujours sous le coup de l'émotion, attire votre attention. Elle vous conseille de fermer le courant pour désactiver les fermetures électroniques et vous glisse un **Fichier sécurité**, à examiner attentivement : zoomez sur sa tranche puis ouvrez-le, pour dénicher un **Passe de sécurité (183)**. Revenez dans le hall du manoir, passez la double porte

183

avec votre récente clé, puis examinez une nouvelle fois la statue tigre aux yeux de joyaux ; apparemment, seul le courant est susceptible de la faire pivoter. Recoupez donc l'alimentation dans la salle de repos **(184)** et



184

revenez récolter son **Joyau rouge** et son **Joyau bleu** (en passant cette fois par l'extérieur du manoir, faute de courant !). Réactivez encore l'électricité et retournez aux boîtes à musique présentes dans les chambres. Coupez la musique de la boîte rouge et posez votre joyau... rouge, puis reprenez le disque à picots. Suivez le même principe pour la boîte bleue et replacez le disque dessus **(185)** : la mélodie ouvrira un accès. Dans la salle secrète, ramassez **3 Rubans encreurs**, des **Balles**, deux **Herbes vertes** et surtout un corps

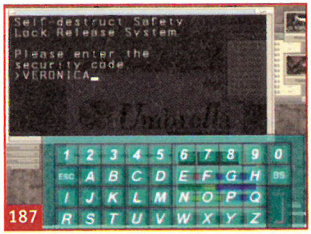
185

186

de **Libellule**... sans ailes. Il vous reste donc à compléter l'ensemble, en y greffant les 4 appendices trouvés il y a peu **(186)**. Le moment est venu de l'utiliser...

BOSS : ALEXIA, REINE DES LIBELLULES

Revenez dans le secteur des cellules et empruntez l'escalier du fond. À côté de la porte automatique, une empreinte familière. Déposez-y votre précieux insecte : derrière, quelques ultimes corps de chair putréfiée et deux dernières **Herbes vertes**. Utilisez votre passe sur le terminal « déclencheur d'autodestruction ». Le code secret à taper ensuite est mentionné dans la Note sur sécurité : « le plus illustre ancêtre » des Ashford, je vous le donne en mille, c'est évidemment Veronica **(187)**. Sur ce, un compte à rebours se

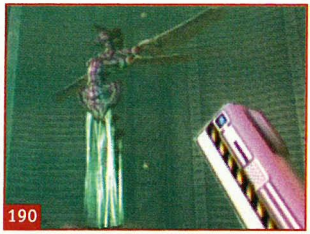


187

déclenche, lançant le processus d'évacuation. En ressortant, vous retrouvez Claire. Pas le temps pour des démonstrations d'affection, le monstre Alexia ressort à nouveau du néant. Toujours dans la peau de Chris, assurez la sécurité de votre sœur Claire, en tirant immédiatement sur Alexia dès la fin de la cinématique (un seul coup suffira) **(188)**.

La confrontation vous a pris pour seul adversaire maintenant, pour un duel contre la « reine des libellules », l'imposante transmutation d'Alexia. Videz sans attendre vos meilleures munitions (magnum et grenades), de préférence en vous plaçant à droite de l'écran **(189)**, en vous concen-

188


190

192

189

191

trant sur la reine seule et non sur les larves qu'elle libère (soignez-vous à mesure des accrocs, bien entendu).
Affaiblie par vos assauts, Alexia rentre dans sa troisième mutation : la libellule mutante sort de sa chrysalide putréfiée et s'envole, tandis qu'un des casiers du mur s'ouvre, dévoilant le **Canon à ions.** Empressez-vous de le récupérer et de l'utiliser **(190)**. Son usage se fait par la visée, comme pour le snipe **(191)**. Visez très précisément son buste et esquivez au possible ses lancers de poudre enflammée. Après quelques tirs très bien ajustés, tout se termine et Alexia s'efface à jamais. Seul Wesker n'a pas dit son dernier mot et se charge de vos derniers émois... **(192)**
Quoi qu'il en soit, adieu Umbrella.

Maintenant, place au mode Combat !...