

Joypad

N° 123 octobre 2002



Resident Evil

SURVIVRE À L'HORREUR...

LA SOLUTION COMPLÈTE (CHRIS / JILL)

LES CARTES DÉTAILLÉES

SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
www.skyrock.com

LA CHAÎNE MUSICALE
mcm
www.mcm.net

Titre

RESIDENT EVIL

(GAMECUBE)

Q

ue reste-t-il du tout premier Resident Evil sur PSone avec cette version GameCube ? À vrai dire, pas grand-chose. On retrouve certes plein de petits détails connus, mais dans des graphismes complètement retravaillés, qui donnent presque l'impression d'avoir affaire à un autre jeu. En fait, c'est un peu le cas. La progression est différente, face aux ennemis notamment, l'aventure s'annonce plus complexe, certaines énigmes ont changé... Même les habitués pourront donc avoir quelques soucis, que nous saurons apaiser. Quant aux nouveaux venus (salut les « Nintendomaniaques » !), ils ne sont pas non plus laissés pour compte avec cette soluce complète agrémentée de cartes pour se repérer plus facilement. Bonne flippe !

Sommaire

SOLUCE RESIDENT EVIL

À LA DÉCOUVERTE DU MANOIR

La flèche or
Vers les salles de repos
De l'usage du briquet
Récupérer le Fusil
Le sifflet pour chien
Récupérer le Lance-grenades
Secourir Richard
La partition de piano
L'écusson du vent
Les 4 Masques de la Mort
BOSS : Crimson Head

Vers la cour du manoir
Récupérer le Magnum
La grange

P.6
P.7
P.8
P.8
P.9
P.9
P.10
P.10
P.10
P.11
P.12
P.13
P.14
P.14
P.14

LA RÉSIDENCE

Aqua Ring
Plant 42

P.15
P.15
P.16

RETOUR AU MANOIR

La Clé de l'Emblème
Les deux Livres Ultimes
La cour du manoir

P.18
P.18
P.19
P.20

LES CATACOMBES

BOSS : Araignée

P.20
P.21

BOSS : Lisa

P.23

LE LABORATOIRE

BOSS : TYRANT (1)
BOSS : TYRANT (2)

P.23
P.25
P.26

Les différentes fins

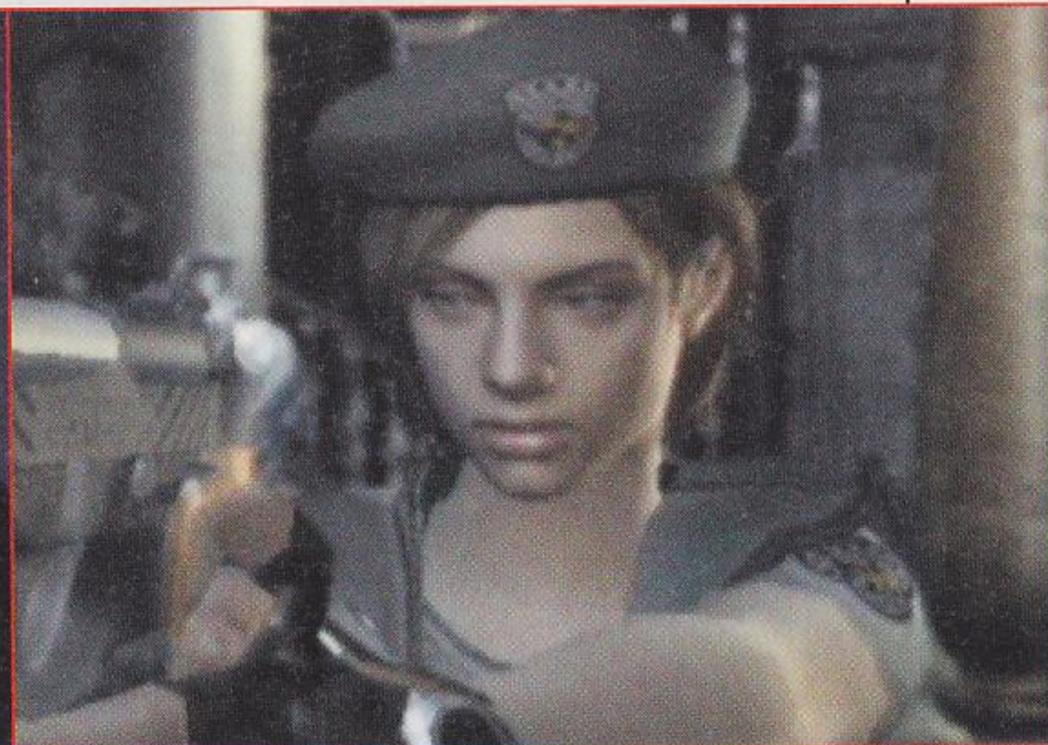
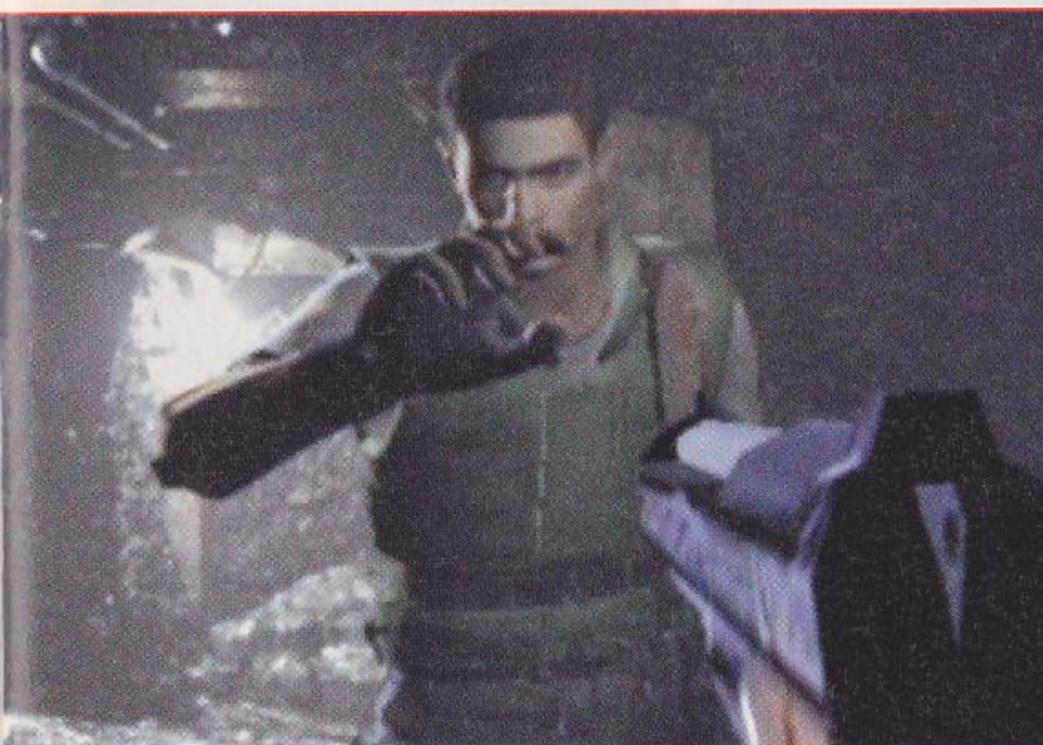
P.26

PLUS LOIN...

P.27



QUELQUES EXPLICATIONS

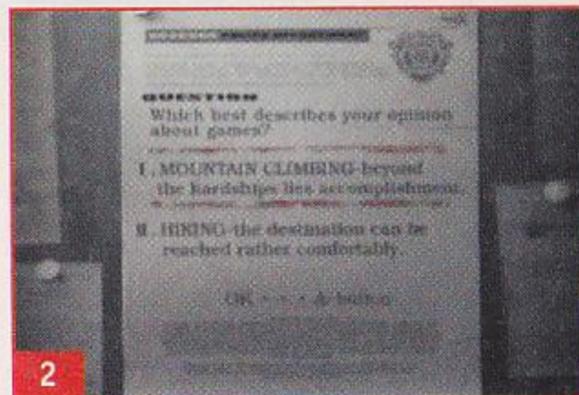


• **Chris Redfield / Jill Valentine :** Resident Evil vous propose d'incarner deux personnages au choix. Dans les grandes lignes, le jeu se déroulera de la même façon pour Chris et pour Jill. En revanche, quelques occurrences de scénario, déroulement d'énigmes, voire affrontements contre boss vont changer. Mais c'est avant tout au niveau pratique que se situent les principales différences. En effet, Chris ne dispose par exemple que de 6 emplacements dans son inventaire, contre 8 pour Jill. Ensuite, seule Jill aura accès au lance-grenades. Concernant les armes de défense, hormis les dagues, communes aux deux persos, Jill aura usage du taser comme défense complémentaire ; de son côté, Chris utilisera des grenades flash. Bien entendu, aux endroits où Jill trouvera une pile pour son taser, Chris

récoltera une grenade. Par défaut dans l'inventaire, Chris aura droit à un briquet, tandis que Jill bénéficiera du passe-partout, qui lui permettra de déverrouiller directement certaines portes (1). Chris, de son côté, devra trouver des vieilles clés pour ouvrir lesdites portes, utilisables une seule fois. Face à l'ennemi, Chris se révélera plus résistant à certaines attaques que son homologue féminin. Il peut notamment se débattre (stick analogique C) lorsqu'il se fait agripper par les zombies, sans usage d'arme de défense. Enfin, au niveau du scénario, Jill fera de fréquentes rencontres avec Barry, tandis que Chris sera associé à Rebecca. Quant au reste de l'aventure, on vous en laisse la surprise...

• **Niveau Facile ou Normal :**

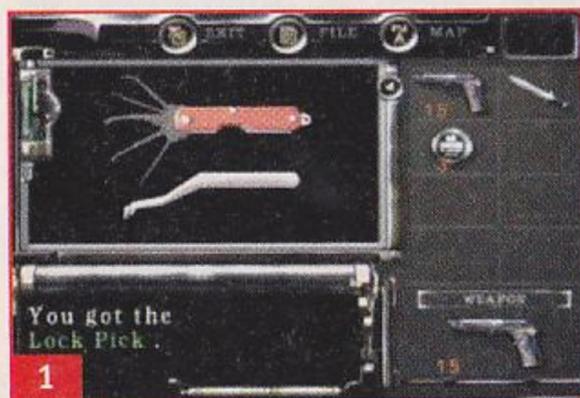
Dès le début, vous avez le choix entre deux propositions sur le jeu. La première correspond au mode Normal, la seconde au mode Facile (2). Les différences entre les deux modes se situent essentiellement au niveau des ennemis, plus nombreux et plus résistants en mode Normal qu'en Facile, avec parfois moins de munitions à la clé. Note : le détail de notre soluce correspond au mode Facile.



2

• **L'inspection :**

La plupart des objets du jeu apparaissent à vue et scintillent (3). De rares fois, ils sont dissimulés dans la pénombre ou cachés dans des angles du décor, voire derrière des meubles à pousser. Faites un maximum d'inspections pour ne rien rater. Quoi qu'il en soit, ils sont tous signalés dans notre soluce, à l'exception des herbes : elles sont le plus souvent en évidence et toutes les mentionner aurait été bien futile...



1



3



L'inventaire : cet épisode de RE vous obligera, plus qu'aucun autre, à avoir toujours un œil dans l'inventaire. N'hésitez pas à examiner soigneusement le moindre de vos objets si vous êtes bloqué, voire à en combiner deux ensemble, etc.

Les cartes : un plan des lieux est disponible à tout moment avec Z, que vous trouviez les cartes ou non. Dénicher une carte précise vous permet néanmoins de faire apparaître la configuration totale d'un lieu précis, qui mentionnera les points de sauvegarde et coffres de stockage, et surtout permettra de se repérer parmi les salles déjà visitées (couleur verte si vous y avez effectué toutes les actions possibles, rouge dans le cas contraire).

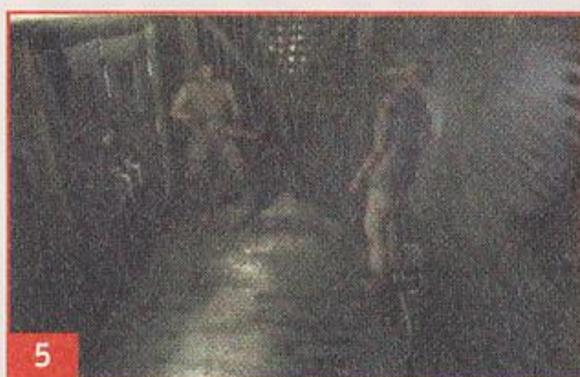
• Les armes de défense :

La grande nouveauté de cet épisode de Resident Evil. Les deux héros utiliseront communément des dagues, et Chris sera spécialisé dans l'usage des grenades flash, Jill dans celui du taser (à alimenter en piles) (4). En mode Automatique (cf. configuration de touches), ces armes seront utilisées



par votre perso pour se débarrasser de l'attaque d'un ennemi (en mode Manuel, vous devrez utiliser la touche L le cas échéant). À noter que ce type de défense ne fonctionne pas si vous avez été surpris de dos.

Chris place ses grenades flash directement dans la bouche de l'ennemi. Vous avez alors deux choix : ou bien attendre que la grenade explose spontanément, ou bien tirer en direction de l'ennemi pour la faire exploser plus vite (5). Dans tous les cas, veillez à être à bonne distance de l'ennemi car l'explosion est plutôt puissante. À savoir que les armes de défense fonctionnent contre tous les adversaires du jeu : zombies, chiens, hunters, etc. Notez également que les dagues



peuvent être récupérées une fois enfoncées dans un crâne de zombie : il suffit de tirer dans sa tête, pour que l'objet retombe à terre.

• Les Crimson Heads :

Seconde nouveauté troublante de cet épisode : les « crimson heads ». Bien qu'assez proche du premier volet sur PSone, ce Resident Evil vous oblige à revoir toute votre tactique d'approche face aux zombies. Cette fois, il ne suffit plus de tirer et de passer. En effet, si vous abattez un zombie, celui-ci pourra se « transformer », après un temps donné, en un ennemi totalement vindicatif et dangereux, baptisé « crimson head » (6). Pour éviter les mauvaises surprises, tâchez d'en tuer le moins possible, et pour tous ceux qui ne peuvent pas faire autrement, suivez attentivement les conseils du paragraphe qui suit...



• Zombies à décapiter ou à brûler :

Il existe ainsi deux méthodes pour faire disparaître les zombies à tout jamais : l'incinération et la décapitation (avec tir dans la tête).

- Pour les tirs dans la tête, utilisez impérativement le fusil. Armez-le et pointez vers le haut, puis attendez que le zombie soit suffisamment proche de vous pour tirer au dernier moment et ainsi lui exploser la cervelle : il doit être proprement décapité sur le coup (7/8).

Toutefois, dans certaines situations



(par exemple en visant un ennemi de haut dans un escalier), le pistolet de Chris pourra fonctionner. Les grenades flash, elles, assurent une décapitation sûre et rapide. Pour savoir si un zombie est « réellement » achevé (il ne générera pas de crimson head) ou simplement « assommé » (il risque d'en générer un), il suffit de sortir de la zone, puis de revenir : si le corps gît encore à terre, mieux vaudra le brûler...

- Pour l'incinération, deux items doivent être présents dans votre inventaire : un briquet (Chris le possède par défaut) et une fiole remplie de kérosène. Placez-vous à côté du corps du zombie à terre et utilisez la fiole (le briquet ne s'utilise pas directement, mais sa présence est indispensable dans l'inventaire à ce moment-là), puis reculez pour ne pas être touché (9). Le kérosène se trouve dans des jerrycans à certains endroits de l'aventure. Néanmoins, les réserves ne sont pas infinies ; utilisez-les à bon escient, vous ne pourrez pas brûler tous les zombies que vous rencontrerez. Parmi les alternatives, les





grenades au napalm (pour Jill) pourront brûler immédiatement un zombie, évitant l'usage de kérosène (10). À noter que seuls les zombies doivent être incinérés ; les autres ennemis (hunters, chiens...) ne généreront pas de monstres coriaces après leur « mort ». Enfin, un crimson head qui a été éliminé ne donnera pas lieu à un nouveau monstre : c'en sera vraiment fini...

• Esquiver l'ennemi :

Les zombies sont particulièrement vifs dans cet épisode. Pourtant, le plus judicieux pour économiser vos munitions, votre kérosène, etc., reste l'esquive, surtout lorsqu'elle s'annonce facile. Les ennemis placés à des endroits stratégiques (près des salles de repos, en travers d'un couloir étroit) devront, eux, être éliminés sans concession. Pour d'autres zombies faciles à esquiver et pas bien menaçants, la solution pacifique s'impose : ne vous en préoccupez pas, tout simplement. Utilisez au besoin les éléments du décor en votre faveur pour leur fausser compagnie (11). Vous pouvez aussi leur tirer dans la jambe pour



les déséquilibrer et passer rapidement à côté. Mieux encore : détruire totalement les membres inférieurs d'un zombie (au fusil, de préférence) permettra éventuellement de le faire disparaître à jamais...

• Les armes d'attaque :

Couteau : l'arme de la première chance... et de la dernière. Nécessite beaucoup d'habileté à l'usage.

Pistolet : plus une arme de confort et de sécurité (zombies, corbeaux, abeilles...) qu'une véritable « machine à tuer ». Efficacité moyenne.

Fusil : indispensable pour la décapitation des zombies. Efficace contre tout type d'ennemi, mais des munitions en quantité moyenne.

Fusil d'assaut : 10 munitions en tout et pour tout disponibles dans l'aventure. À garder éventuellement pour un combat majeur (serpent, Plant 42...).

Lance-grenades (Jill uniquement) : grande efficacité, mais visée à ajuster précisément face à l'ennemi.

Lance-flammes (Chris uniquement) : une arme qui trouvera son usage à un seul moment de l'aventure.

Magnum : l'arme la plus puissante du jeu ! Un indispensable à garder pour les rendez-vous au sommet... (12)



• Quelques ennemis au crible :

Hunters : généralement assez lents mais capables de bondir, voire de décapiter... (13)

Chiens : véloces et agressifs ; une balle de fusil suffit à les achever.

Corbeaux et abeilles : moyennement dangereux ; les éliminer est souvent facultatif.

Araignées : peu vives mais capables de lancer du poison violent.

Démons tentaculaires (ou chimères) : rencontrés vers la fin du jeu. Ont une prédilection pour les gaines d'aération et la suspension au plafond... (14)



• Les soins :

Grand classique de Resident Evil, le « mixage » des herbes. Il confère plus d'efficacité au mélange, pour un gain de place éventuel dans l'inventaire (15). L'herbe rouge n'a pas d'utilité en soi ;



elle doit nécessairement être combinée soit avec une herbe verte (pour obtenir un soin maximal), soit avec une herbe verte ET une herbe bleue (pour un soin maximal avec en même temps guérison d'un empoisonnement).

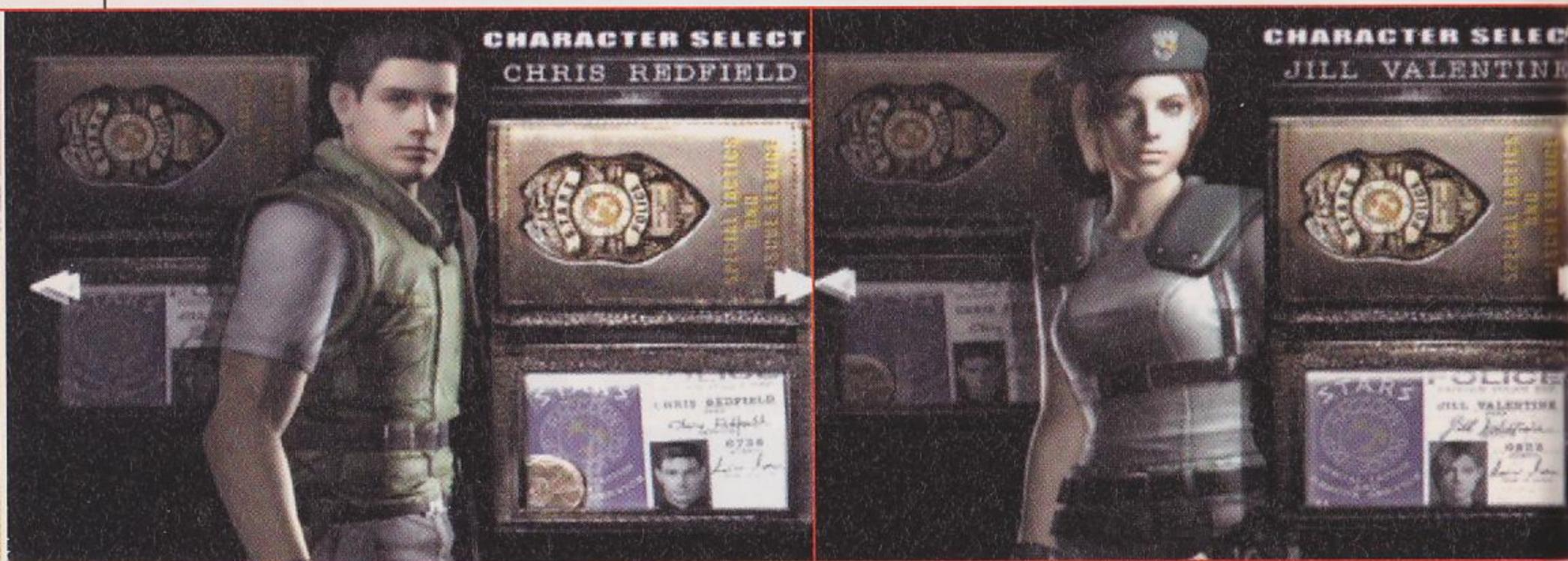
Des boîtes de premiers soins (vertes) font leur apparition dans cet épisode. Pour récolter leur contenu, il suffit d'examiner le dessus du couvercle dans l'inventaire et de faire Action : les boîtes s'ouvriront, par exemple sur un spray ou encore sur un mélange d'herbes, etc.

• Notre soluce :

Cette soluce convient aussi bien à Chris qu'à Jill. Lorsque le cheminement sera quelque peu différent pour l'un ou l'autre, nous le signalerons. L'ordre de déroulement du jeu, lui, est laissé à votre libre choix, même si toutes les étapes finissent par converger ; notre soluce préconise simplement le chemin le plus direct. Ce que nous appellerons parfois « salle de repos » concerne les salles où se trouvent à la fois une machine à écrire (sauvegarde) et un coffre de stockage. Enfin, notre configuration de touches est celle proposée par défaut. Voilà, tous les rappels sont faits, vous êtes maintenant prêt à pénétrer dans un monde d'horreur « oun-ter-na-zio-nal »



RESIDENT EVIL



NOTE : cette soluce a été réalisée à partir de la version américaine de Resident Evil. Les noms des objets (traduits ici) sont susceptibles de changer dans la version française définitive.

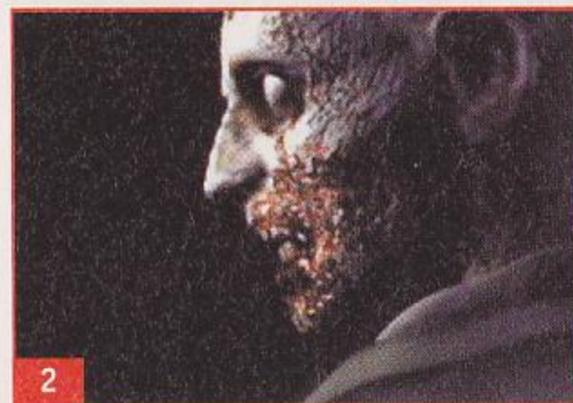
NOTE (2) : cette soluce convient autant à Chris qu'à Jill. Les quelques différences dans le déroulement du jeu seront mentionnées le cas échéant.

À LA DÉCOUVERTE DU MANOIR

L'aventure démarre. Toute l'équipe des S.T.A.R.S. se retrouve dans le hall du manoir. Toute l'équipe ou presque... Des bruits suspects attirent votre attention dans une pièce. À peine arrivé dans la salle à manger, récupérez les **Rubans encreurs** sur la table. Si vous incarnez Jill, vous retrouvez votre associé Barry en train d'inspecter une trace de sang suspecte (1). Repérez au passage le **Blason** au-dessus de la cheminée



(vous pourrez le récupérer plus tard). Décidez de lancer votre propre investigation et passez la porte, seul... Allez vers la fenêtre du corridor pour assister à une scène de cannibalisme à vous glacer le sang (2). Ne tentez pas le combat et faites un prompt demi-tour. Jill retrouvera Barry dans la salle à manger, qui réglera son compte à l'ennemi (3). De même

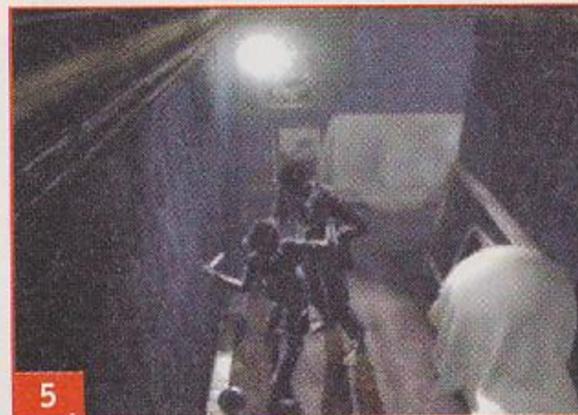


pour Chris, oubliez momentanément ce zombie et revenez rapidement sur vos pas, puis dans le hall d'entrée. Si vous incarnez Jill, visitez complètement le hall à la recherche de Wesker, puis rejoignez Barry pour lui annoncer qu'il a disparu. Vos chemins sont alors séparés ; il vous remet néanmoins un **Passé-partout**. Si vous incarnez Chris, vous vous retrouvez livré à vous-même : seul un **Pistolet** posé au bas des marches laisse penser qu'il y avait encore signe de vie il y a peu... Récupérez-le.

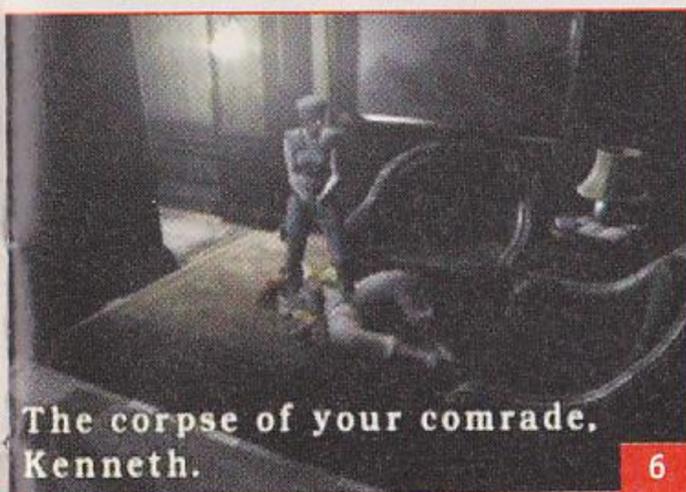
Restez à ce niveau et passez la double porte à droite des escaliers. Dans la salle, une statue attire votre attention : un objet scintillant s'y trouve perché. Poussez partiellement



la commode placée au fond par la gauche, puis passez derrière et poussez-la encore vers la statue (4). Hissez-vous dessus pour récupérer la **Carte du manoir 1F**. Visitez ensuite le couloir si vous le désirez, pour récupérer une première **Dague**. Un zombie débarqué de nulle part vous donnera aussitôt une occasion de l'étréner... (5)



Revenez expressément dans le hall, puis dans le corridor où avait lieu la scène de cannibalisme. Inspectez le corps de ce pauvre Kenneth et récupérez une **Cassette vidéo** (6), puis passez la porte d'à côté.



La flèche or

Approchez de la cage à oiseau pour récupérer un **Chargeur** pour revolver. Se trouvent ici les premières herbes vertes du jeu. Montez les escaliers et passez dans la salle suivante. Elle est occupée... Esquivez facilement le zombie ventru et filez rapidement au

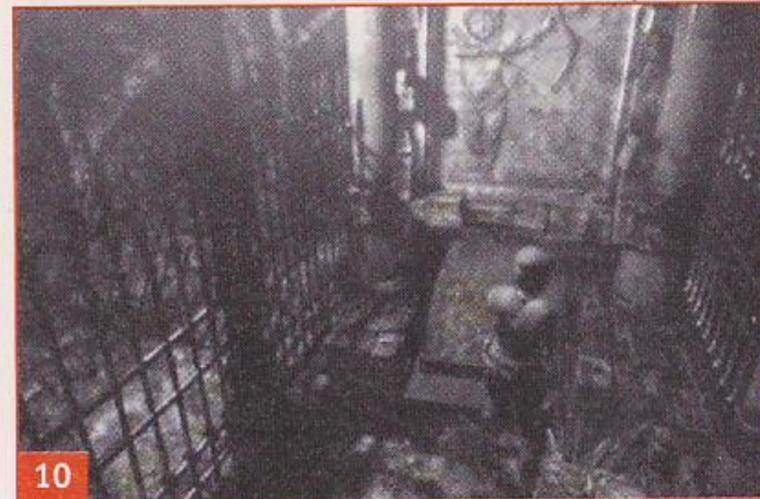


bout du passage pour récupérer une **Flèche or** sur une armure (7), à proximité d'un nouveau **Chargeur** (voire un zombie...). Déverrouillez la porte suivante pour vous trouver à hauteur de la salle à manger. Récupérez une nouvelle **Dague**, et tâchez de ne pas croiser le chemin du zombie qui circule sur la rampe. Profitez-en pour pousser la statue qui s'y trouve au niveau de la brèche, puis jetez-la en contrebas (8). Votre



travail fait, passez la double porte suivante et retournez dans la salle à manger pour constater les dégâts : parmi les débris de la statue, se trouve une **Gemme bleue** ; on saura l'utiliser plus tard.

Revenez vers les escaliers principaux pour passer une porte à mi-étage (9). Dans le cimetière, visitez prudemment les environs pour repérer par exemple des **Cartouches de fusil** dans un recoin herbeux. Frayez-vous un passage dans une étroite allée, qui mène à une tombe



présentant un bas-relief (10). Examinez-la pour remarquer une empreinte triangulaire. Dans votre inventaire, examinez la flèche or que vous venez de récupérer pour voir la tête s'en détacher (11).



Placez justement celle-ci sur l'encoche de la tombe : un passage secret s'ouvre. Dans la crypte, vous remarquez plusieurs sculptures de visages étranges, sur lesquelles manquent certaines caractéristiques. À l'opposé, récupérez le **Livre Maudit**. Examinez-le aussitôt dans l'inventaire et tournez-le pour apercevoir une clé (12) : c'est la



Clé du manoir, qui rejoint ainsi votre inventaire ; le livre lui-même vous en apprend plus long sur les visages que vous venez d'inspecter...



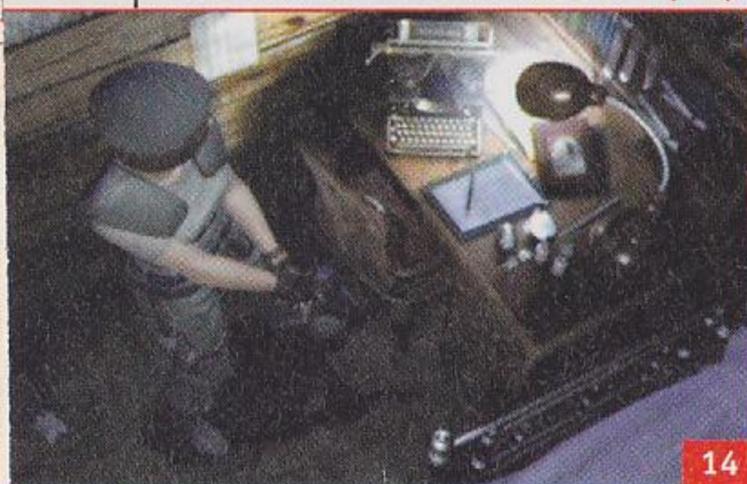
Vers les salles de repos

Revenez à l'intérieur du manoir. Remontez au niveau 2, à hauteur de la salle à manger, et déverrouillez la porte du fond avec votre clé fraîchement acquise (13). Longez le corri-



13 You used the Mansion Key.

dor jusqu'aux escaliers. Prenez garde aux zombies et descendez. La première porte vous donne accès à une bienveillante salle de repos, avec un coffre où vous pouvez stocker et gérer vos objets (s'y trouvent déjà quelques items complémentaires) ainsi qu'une machine à écrire pour sauvegarder votre progression (14).



14

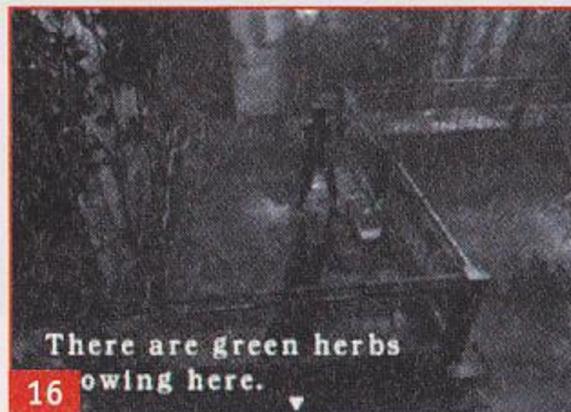
Vous trouvez également un manuel d'instructions sur la façon de vous débarrasser des éventuels cadavres de zombies. En effet, un bon zombie est un zombie totalement anéanti. Bref, pour le moment, passez dans la salle suivante. À noter que seule Jill peut en avoir l'accès dès maintenant, grâce au passe-partout ; Chris, quant à lui, devra dénicher une vieille clé pour entrer (cf. ci-dessous). Quoi qu'il en soit, vous récupérez ici une **Pile** pour Jill, qui vous permet d'alimenter son taser, électrocuteur pour zombies (15) ; Chris, lui, trouvera une **Grenade flash** en lieu et place. Inspectez également l'horloge pour récupérer un **Fusil cassé**, puis le tiroir pour des **Rubans encreurs**.



15 st some old furniture.

Vous remarquez à l'occasion un jerricane de kérosène.

Après cette visite, Jill pourra remonter les escaliers et passer l'issue qui mène sur le balcon, toujours grâce à son passe. S'y trouve un Plant d'herbes vertes, qui peut faire son office immédiatement en cas de dommages (16). Passez encore la



16 There are green herbs owing here.

porte suivante pour vous créer un raccourci vers le hall.

Restez au niveau 2 et déverrouillez la porte d'en face. Longez le corridor et examinez la petite table : vous récupérez dessus une **Brochure en bois**. Atteignez la porte du fond et entrez dans le bureau. Examinez le recoin à gauche pour trouver un **Chargeur** et un **Sifflet pour chien** (17), celui-ci accompagné



17

d'une note détaillant son utilité. Vous trouvez aussi un document précisant l'utilisation des herbes, et surtout le bienveillant **Briquet** (si vous incarnez Jill).

Passez l'issue suivante en vous

méfiant du zombie qui se tient prêt à vous sauter à la gorge, et contentez-vous de descendre les escaliers. Prenez la porte derrière le zombie suivant pour accéder à une seconde salle de repos. Vous y trouvez une **Fiole** et un nouveau **Chargeur** (18).



18



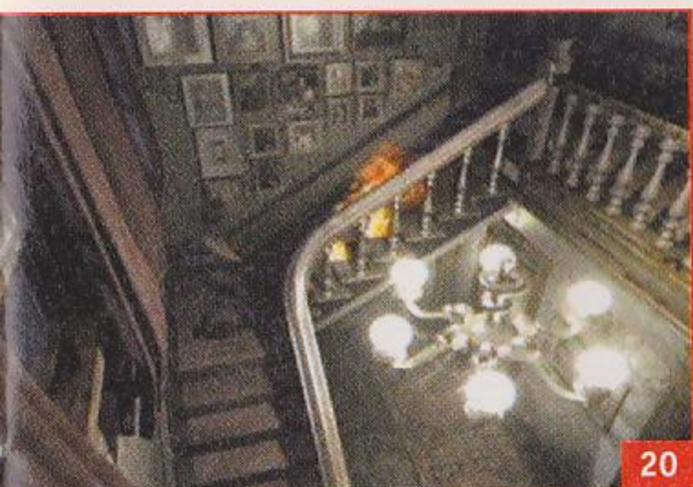
19

Examinez cette fois le jerricane placé à côté de la porte pour remplir votre fiole de kérosène (19). (Vous trouverez d'autres jerricanes de ce type dans le manoir ; leur usage est toutefois limité.)

• Note : Chris trouvera ici une Vieille clé près de la machine à écrire ; elle pourra ouvrir, pour commencer, la pièce où se trouve le fusil cassé, dans l'aile Ouest du manoir (cf. ci-dessus).

De l'usage du briquet

À présent, vous allez apprendre à brûler du zombie. Abattez-en un (au hasard celui qui se trouve devant la salle de repos), prenez votre briquet avec vous (Chris le possède par défaut dans son inventaire), puis utilisez votre fiole de kérosène sur son corps pour le réduire en cendres... (20) À savoir qu'il faudra



recourir à cette méthode pour chaque zombie que vous mettrez à terre par la suite. (Notez que si vous parvenez à les décapiter en leur tirant une balle de fusil dans la tête ou si vous les achevez avec une grenade incendiaire, cette manip ne sera pas nécessaire.) Après votre travail de pyromane, remontez et visitez la salle au fond du couloir. Vous trouvez des herbes, et pouvez même allumer un bon feu avec votre



briquet (21). Sur ce, utilisez votre brochure en bois trouvée récemment devant la cheminée pour reconstituer la **Carte du manoir 2F**.

Récupérer le Fusil

Revenez sur vos pas et descendez les escaliers. Passez la porte près de la salle de repos (à noter que la poignée, branlante au début, finira par casser et condamner la porte de ce côté ; dans ce cas, vous devrez revenir par le hall dans la partie Est du manoir). Dans le corridor, prenez immédiatement la double porte, puis



entrez dans le vestibule. Dans la salle suivante, un **Fusil** trône fièrement sur son présentoir (22). Retirez-le puis placez votre fusil cassé à sa place, sinon l'accès sera bloqué (à noter que Barry arrivera éventuellement à la rescousse de Jill, rendant l'usage du fusil cassé facultatif). Récupérez encore la **Dague** et les **Rubans encreurs** puis ressortez.

L'issue suivante est celle de la salle de bain. Examinez la baignoire et choi-



sissez de la vider (23). Son eau crasseuse laissait présager du pire... mais cette manip permet à Jill de récupérer une **Dague** supplémentaire, et à Chris de dénicher une nouvelle **Vieille clé** (elle servira notamment à ouvrir la porte du balcon extérieur où se trouve le plant d'herbes vertes ; cf. ci-dessus). À noter que Chris devra tuer le zombie par ses propres moyens. Empruntez le couloir suivant. Deux chiens surgiront éventuellement des fenêtres à votre passage. Tuez-les, afin de récupérer tranquillement un **Chargeur** et une **Dague**, cachés derrière deux commodes que vous pouvez pousser (24).

À présent, déverrouillez la porte suivante et revenez tranquillement dans le hall. Jill retrouvera Barry, qui



lui remettra à cette occasion des **Grenades à l'acide** (à condition d'avoir au moins un emplacement libre dans l'inventaire...) (25).



Le sifflet pour chien

Le moment est venu de s'occuper de la mission du sifflet pour chien. Comme précisé dans le document associé, rendez-vous sur le balcon extérieur, où se trouvent le plant d'herbes vertes et la fameuse porte décorée ; pour Chris, l'accès au balcon se fera grâce à la vieille clé trouvée récemment dans la baignoire. Là, placez-vous dans un coin (près des herbes vertes par exemple...) pour voir venir les événements. Lorsque vous utiliserez le sifflet, deux molosses se hâteront de vous sauter



LE COUP DE FIL QUI SAUVE !

0 892 705 222

les meilleures
ASTUCES & SOLUTIONS pour JEUX VIDÉO



0,34 €/min



à la gorge (26). Faites-en de la pâtée pour chat aussi vite que possible, puis ramassez le **Collier** tombé par terre. Examinez-le dans l'inventaire pour récupérer une pièce à l'intérieur. Examinez celle-ci à son tour en la retournant, pour qu'elle se transforme rapidement en **Imitation**



de clé (27).

À présent, revenez au second étage de l'aile Ouest, dans la salle où vous aviez déniché la flèche or. Prenez la porte menant à l'extérieur par une volée de marches. Un étrange mécanisme guère sécurisant se présente. Récupérez la **Clé du manoir** qui scin-



tille sur son plot (28), puis empresses-vous de la remplacer par votre « imitation de clé » pour éviter de passer dans le hachoir automatique.

Récupérer le Lance-grenades (Jill)

Votre nouvelle clé en poche, revenez dans le hall au second étage, et ouvrez la seule porte encore verrouillée. Passez sur la terrasse, et récupérez le **Chargeur** sur la table puis la **Dague** sur le banc. Vous trouvez aussi le corps inerte de Forest, un des membres des S.T.A.R.S. Si vous incarnez Jill, vous pouvez récupérer le **Lance-grenades** calé sous son bras (29). Tâchez de ne pas continuer plus loin, même si des herbes vertes vous attendent dans



un recoin, car son réveil serait terrible ! À présent, vous pouvez retourner dans la salle de repos de l'aile Est : Barry a déposé de précieuses munitions et soins pour Jill, et Wesker de même pour Chris.

Secourir Richard

Restez dans l'aile Est du manoir, au second niveau. Dans le grand couloir aux tentures, déverrouillez la première porte avec votre nouvelle clé. Derrière, vous trouvez Richard, de l'équipe des S.T.A.R.S., bien mal en point (30). Son avenir est entre vos



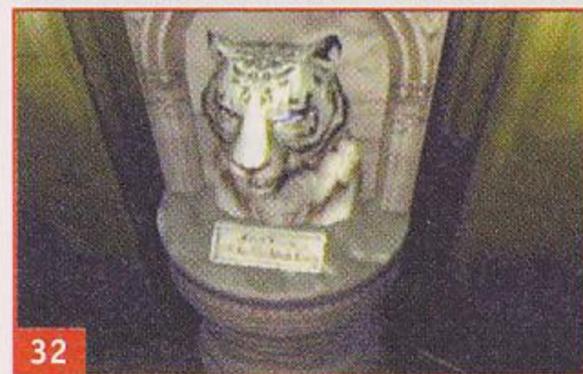
mains. Il vous confie une mission : lui apporter du sérum ; une partie de votre plan se met d'ailleurs en évidence. Tâchez de revenir dans cette partie du manoir, et récoltez le **Sérum** sur l'étagère (31), puis retournez sans traîner vers votre acolyte pour le soigner. Si vous sauvez Richard, il vous remettra sa **Radio** portative. Avec Chris, vous vous retrouvez dans



la salle de repos après les événements ; Rebecca pourra ainsi soigner vos blessures au besoin.

NOTE : le fusil d'assaut sera disponible pour Chris plus tard dans le jeu, à condition d'avoir rempli cette mission secondaire.

À proximité de la salle de repos de l'aile Ouest, déverrouillez la porte du fond avec votre clé du manoir. Derrière, vous récupérez une **Pile** (ou une **Grenade flash**) et une **Dague**. Le cagibi placé dans un recoin dévoile une tête de tigre. C'est là que vous pouvez utiliser la gemme bleue issue



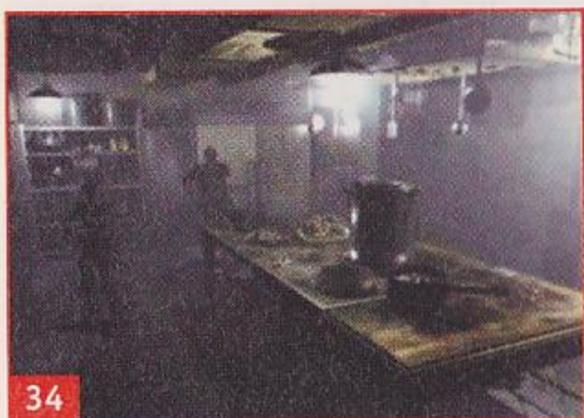
des débris de la statue dans la salle à manger (32) : vous récoltez ainsi des **Cartouches de fusil**. Dans une pièce annexe, une chambre, vous récoltez un **Chargeur** et pouvez lire un journal de bord. Au moment d'ins-



pecter la penderie, deux zombies viendront vous saluer... (33) À l'intérieur, une **Pile** pour Jill, ou une **Vieille clé** pour Chris, indispensable pour la suite. La porte du fond du corridor, elle, vous mène dans un jardinet avec une plante animée (nous y reviendrons le moment voulu). La dernière porte, quant à elle, vous ramène par un raccourci au corridor où gît le cadavre de Kenneth : déverrouillez-la.

La partition de piano

Une fois dans ce couloir, allez tout au fond pour descendre les escaliers dans



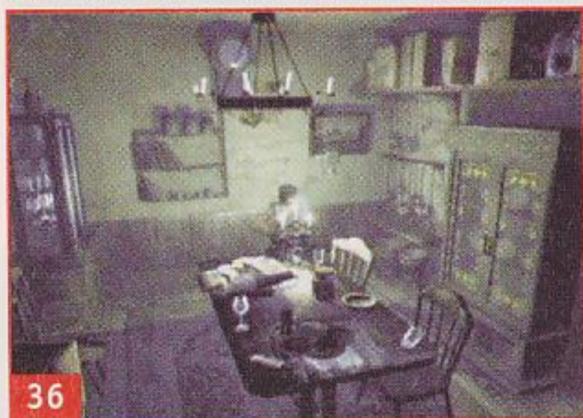
34

un premier temps. Vous pouvez déverrouiller la porte de la cuisine, où vous dénicher une **Dague** et un **Chargeur**, ainsi qu'une nouvelle **Vieille clé** pour Chris sur une étagère. Vous trouvez aussi un élévateur, non opérationnel pour l'instant. Au moment où vous tentez de ressortir, un zombie vous surprend, facile à esquiver (34). Revenu dans le couloir, utilisez votre clé du manoir sur la porte. Vous entrez dans une salle de bar. Après avoir récupéré les **Rubans encreurs** sur le comptoir, fouillez le recoin de



35

stockage et poussez l'armoire qui s'y trouve (35) : elle dévoilera une **Partition pour piano**. Vous ne pouvez pas l'utiliser sur le piano pour le moment, et pour cause : en l'examinant attentivement, on remarque une partie manquante. Ainsi, retournez à l'endroit où se trouvait Richard, et passez la porte suivante. Achetez l'ennemi et entrez dans la salle accessible. Allumez les bougies à l'aide de votre briquet pour tirer les choses au clair... et ramener



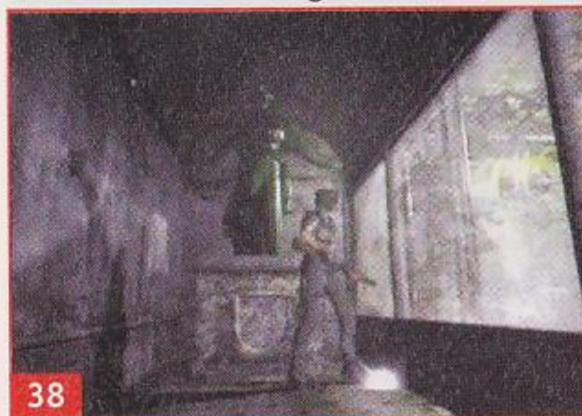
36

un zombie (36). Récupérez un **Chargeur** et poussez l'étagère par la gauche pour dévoiler un passage. Prudence, un nouveau zombie vous attend derrière, mais vous pouvez récupérer une **Partition** dans l'armoire. À présent, combinez cette partition avec sa partie complémentaire dans votre inventaire, pour obtenir une **Partition complète**. Retournez dans la salle du piano et



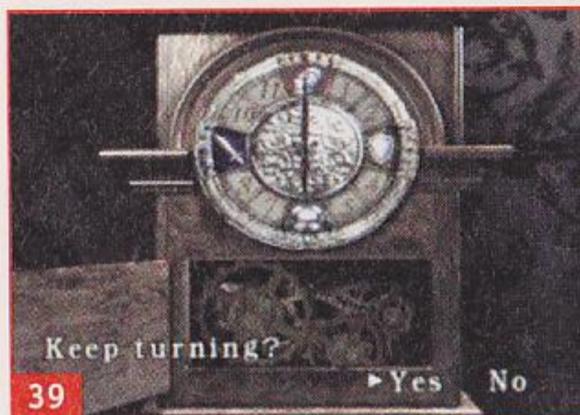
37

jouez votre morceau comme il s'entend (37). Jill l'exécutera correctement du premier coup. Quant à Chris, il aura plus de mal et devra compter sur l'aide de Rebecca ; il faudra alors la laisser s'entraîner un moment (par exemple en s'occupant d'une autre tâche), puis retourner la voir... Lorsque la mélodie aura fait son effet, un passage secret se dévoilera. Assurez-vous d'avoir récupéré le **Blason** au-dessus de la cheminée dans la salle à manger avant de vous



38

y engager. Récoltez le **Blason or** sur le piédestal de la statue (38), et replacez aussitôt votre blason basique pour rouvrir la voie. Lisez le journal de bord, puis ressortez. Revenez dans la salle à manger et placez votre blason or à son tour sur l'encoche. Le mécanisme de l'horloge s'ouvre alors. Il s'agit de tourner les aiguilles pour que le cadran affiche 6 heures (39). Faites donc tourner la petite aiguille deux fois vers la droite pour qu'elle pointe sur le bon



39

chiffre. L'horloge s'escamotera, et vous pourrez récupérer une nouvelle **Clé du manoir** dans la cachette.

L'écusson du vent

Rendez-vous dans l'aile Est, à proximité de la salle de repos. Une nouvelle porte est à déverrouiller à l'étage. Entrez d'abord dans la pièce de gauche, une chambre, où vous récoltez des **Rubans encreurs** et une **Trousse de premiers soins** ; Chris y trouvera en prime une **Vieille clé**.

Visitez ensuite la pièce d'à côté. Elle présente une collection d'insectes ; Jill y rencontra éventuellement Barry. Inspectez chacun des tableaux pour récupérer successivement un **Leurre abeille**, un **Spécimen abeille** et un **Hameçon**. Examinez le leurre abeille (jaune) pour remarquer qu'il manque un crochet. Dans l'inventaire, associez donc votre hameçon avec le leurre pour ne



40

faire qu'un (40). Placez alors cet objet précis sur le tableau à gauche de la porte, puis le spécimen abeille (rouge) sur celui placé à droite. Actionnez ensuite le bouton de ce tableau pour qu'il laisse apparaître un **écusson** (41)... et une abeille, véritable cette fois, qui s'anime pour le défendre. Récupérez rapidement l'**Écusson du Vent** et ressortez.



41

Les 4 Masques de la Mort

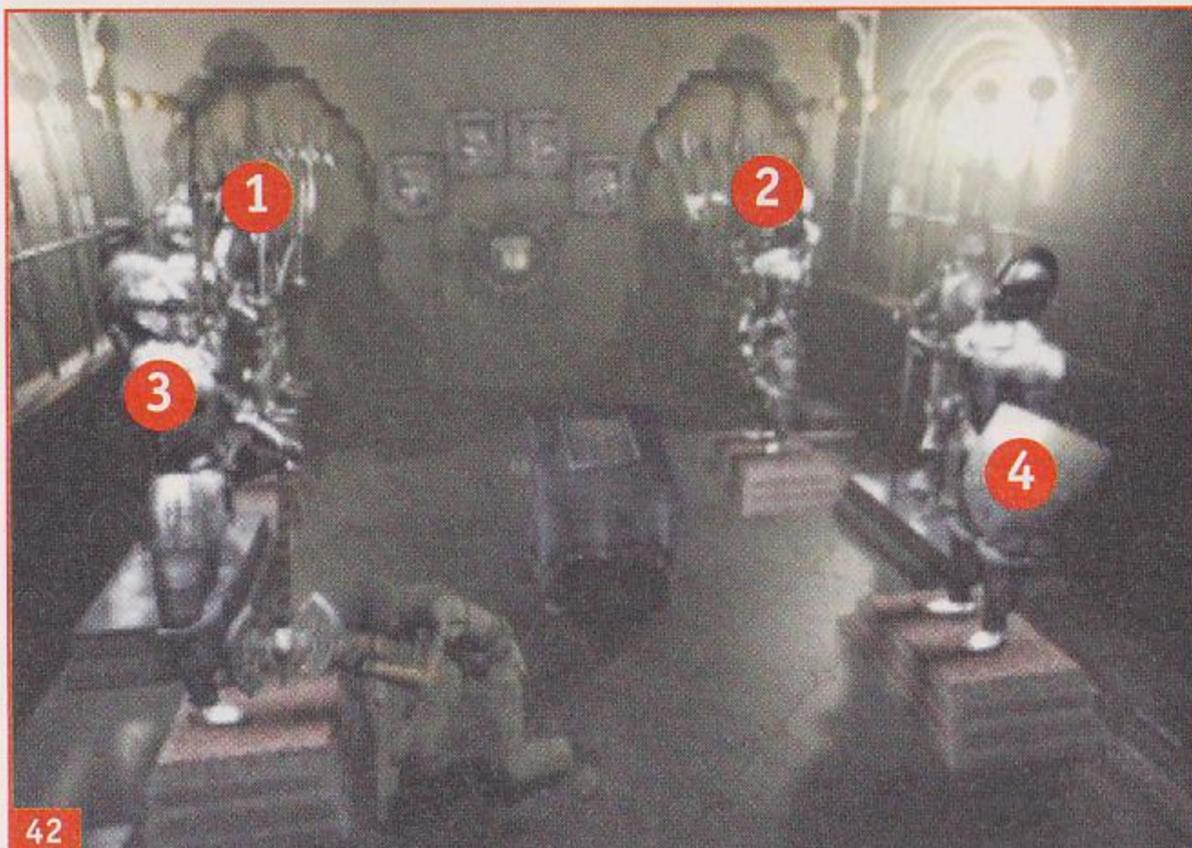
Revenez dans le long couloir aux tentures du niveau 2. Déverrouillez la double porte pour atterrir dans une salle où des armures exposées se mettent à bouger dès votre arrivée. Il s'agit de repositionner celles-ci tour à tour à leur place initiale, mais il convient de le faire dans un ordre précis (42).

En vous basant sur le numéro des armures sur notre photo, voici l'ordre dans lequel les pousser : 1, 4, 2, 1, 3, 2, 4, 3, 4. Une fois placées correctement, appuyez sur le bouton de la plaque centrale : une **Boîte à bijoux** se dévoile. Récupérez-la et examinez ses deux versants pour remarquer deux boutons (43). Actionnez-les tour à tour, pour la voir s'ouvrir sur un premier **Masque de la Mort**.

Toujours dans l'aile Est, descendez au niveau 1F, à proximité de la sortie secondaire du manoir. Une salle peut être ouverte avec votre récente clé. Vous y trouvez des tableaux exposés sous des corbeaux, inoffensifs à condition de ne pas utiliser d'arme à feu... ni d'actionner le bouton du tableau de Lisa. Contentez-vous ainsi d'inspecter ce dernier pour remarquer des couleurs sur chacun de ses bijoux : la couronne est verte, le collier violet et le bracelet rouge. Dans la galerie, il y a trois tableaux en tout, vus en transparence de chaque côté. Vous



43



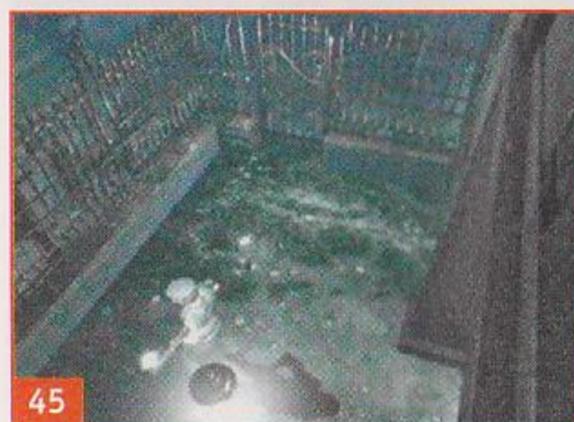
42

devez leur donner une couleur précise en utilisant les interrupteurs, de façon à ce qu'ils se coordonnent avec les couleurs de Lisa. Le brave porte un bracelet : il devra être rouge ; le sage porte un collier : il devra être violet ; le saint porte une couronne : il devra être vert. Ainsi, commencez par actionner le bouton du tableau du brave placé à côté de la porte : il devient rouge (44). De l'autre côté de la galerie, actionnez le bouton placé sous le tableau du saint : il devient vert. Actionnez enfin le bouton placé sous le tableau du sage juste à côté : il devient violet. Il ne reste plus qu'à actionner le bouton du tableau de Lisa : un pan de mur se dérobe, vous dévoilant votre second **Masque de la Mort** (45). Vous pouvez ensuite déverrouiller la grille du cimetière, soit avec le passe-partout, soit avec une vieille clé.

À présent, allez ouvrir la porte du patio situé dans l'aile Est, à proximité du couloir aux chiens (Chris utilisera une vieille clé). Vous trouvez un



44



45

jerricane de kérosène, des herbes et surtout un sac de **Dés herbant** (46). Récupérez-le, puis revenez dans la partie du manoir où se trouvait la plante « vivace », au niveau 1 de l'aile Ouest. Placez votre sac dans le



46

réservoir, puis actionnez la valve rouge (47). Cela aura pour effet d'anéantir le nuisible végétal (48). Vous pouvez ainsi récupérer diverses herbes, et surtout votre troisième **Masque de la Mort** sur son encoche (49). Prudence, sur le chemin du retour, quelques zombies pourraient vous procurer quelques frayeurs...



Revenez maintenant à l'endroit où se trouvait Richard. Déverrouillez la porte aux toiles d'araignées grâce à votre clé du manoir. Dans le grenier, vous faites une bien mauvaise rencontre : un énorme serpent vient vous surprendre (50). Tâchez de l'esquiver comme il se doit et récupérez rapidement le quatrième **Masque de la Mort** au fond de la pièce. Si vous incarnez Jill et que



vous avez réussi à sauver Richard, il viendra vous seconder durant l'affrontement... mais pas pour longtemps. Vous pourrez néanmoins récupérer son **Fusil d'assaut** au sol. Tirer sur le serpent est facultatif, il ne ferait que retourner dans sa tanière. Reste que des **Cartouches de fusil** vous attendent sur l'étagère.

NOTE : Si vous êtes empoisonné, il faudra vous soigner avec du sérum. Dans le cas de Chris, vous devrez prendre brièvement le contrôle de Rebecca, et aller récupérer du sérum dans la salle de repos de l'aile Ouest, puis revenir l'administrer à Chris.

Lorsque vous serez en possession de vos 4 masques, retournez au cimetière et descendez dans la crypte. Il s'agit alors de placer vos masques sur chacun des visages. Examinez-les dans votre inventaire pour déterminer l'élément manquant, et posez-les ainsi, tour à tour, sur les visages correspondants (51). Le cercueil suspendu se détachera progressivement, jusqu'à tomber avec grand fracas... Lorsque vous l'approchez, un



zombie furieux en sort (52).

• Note : Étant donné la place limitée de l'inventaire de Chris, mieux vaut ne pas inspecter le cercueil immédiatement après avoir posé le 4e masque, mais plutôt retourner au manoir chercher de l'équipement, car un combat vous attend... Après le combat, récupérez les

BOSS : CRIMSON HEAD

Un affrontement facile. Placez-vous suffisamment à l'écart et faites usage de votre fusil sans interruption. Notre ennemi tombe au bout de trois balles ; profitez-en pour recharger par l'inventaire et replacez-vous dans son dos pour limiter la portée de ses futures attaques. Tenez-vous prêt à tirer dès qu'il se relève, et vous l'achèverez facilement après plusieurs tentatives ininterrompues (53).



Cartouches, puis inspectez le cercueil pour actionner le bouton qui ouvrira la grille. Vous récoltez à cette occasion un **Objet de pierre et de métal** (54).



Toutes les
nouvelautés...
Et même + !

SUR LE...

3615



CHEAT

Astuces & Solutions

0,34 €/min



Vers la cour du manoir

En possession de cet objet, rejoignez la sortie secondaire du manoir, à proximité de la salle aux tableaux. Un chien se lancera à vos trousses : empresses-vous de le tuer et repérez l'empreinte murale à côté de la porte. Placez dessus votre objet pour vous ouvrir la voie (55). Entrez dans la

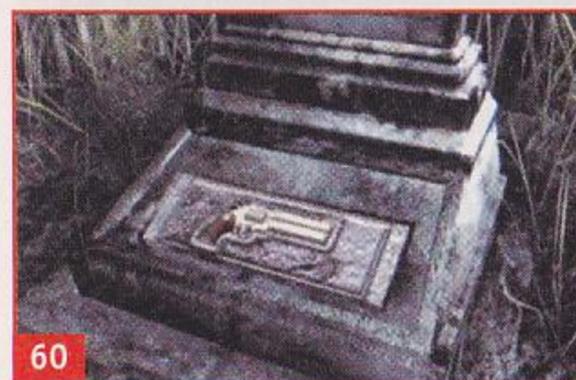


réserve et récoltez les **Cartouches de fusil**, la **Pile** (ou **Grenade flash**) et le **Spray de soins**.

Récupérer le Magnum

La petite porte vous mène sur un chemin herbeux où sont disposées deux girouettes, que l'on peut orienter. Inspectez les deux statues de « cerbères » devant la grille. Calez la girouette rouge sur Ouest (W) et la bleue sur Nord (N) (56), de façon à ce que les statues tournent finalement le dos à la grille. Vous ouvrirez ainsi l'accès au cimetière.

Dans le cimetière, repérez les stèles du fond (57) : elles comportent des empreintes hexagonales. Tâchez



d'avoir votre **Écusson du vent** avec vous et placez-le sur la tombe de droite (58), pour faire basculer un mécanisme qui vous en présente 3 autres : les **Écussons Lune, Étoile** et **Soleil**. Récupérez-les rapidement pour échapper aux assauts des corbeaux, puis examinez chacun des trois dans votre inventaire. Tournez-les et examinez leur verso pour découvrir un bouton sur chacun d'eux (59). Lorsque vous les aurez tous déclenchés, remplacez ces trois écussons sur les empreintes de la stèle de gauche. Vous récupérez ainsi l'indispensable **Magnum**, l'arme ultime du jeu ! (60) À ce propos, ne commencez pas à l'étreindre dès maintenant, ce serait une grosse perte...

La grange

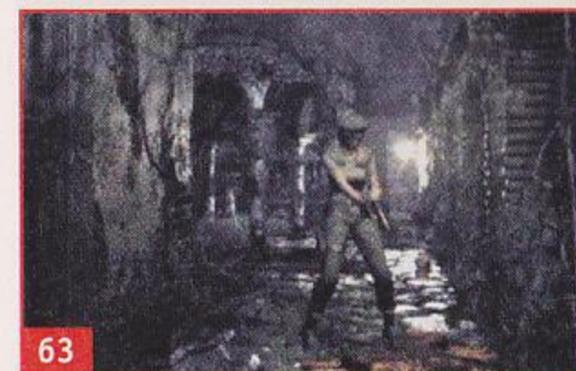
Ouvrez la grille suivante et suivez la voie. Au bout de ce chemin tortueux, se dresse une grange guère rassurante. Fouillez l'intérieur pour trouver la **Carte** des lieux, puis un document à côté de la machine. Repérez aussi un coffre de stockage, puis descendez la



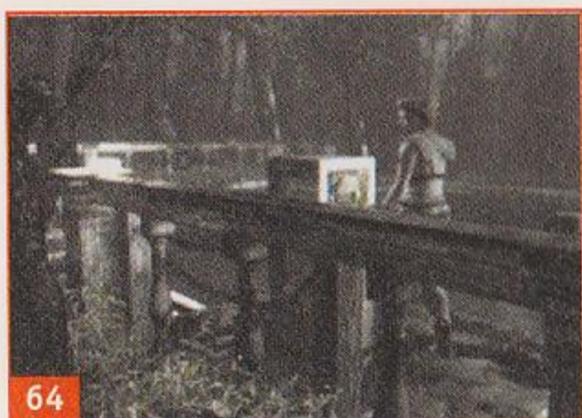
marche (avec la touche « A ») pour avoir accès à une **Manivelle** (61). Surprise, lorsque vous remontez, un bruit sinistre vient rompre le silence... À peine quelques pas de plus, et voilà qu'un ennemi non identifié vous assène un coup qui vous met K.-O. Quelques secondes plus tard, vous retrouvez vos esprits ou presque... Face à la créature, ne tentez pas le combat, c'est inutile (62). Tâchez de l'esquiver et de



rejoindre à la hâte la sortie de la grange. Sur le chemin du retour, méfiance, quelques zombies pourraient bien traîner dans les bois... Retournez dans la réserve et passez la double porte. Derrière, quelques chiens se tiennent sur leurs gardes (63). Éliminez-les comme il se doit,



puis franchissez la grille pour atterrir devant un bassin. Vous repérez une borne, qui est prête à accueillir votre manivelle (64). Utilisez-la pour vider le bassin, puis descendez l'échelle et suivez le chemin jusqu'à l'élévateur. En bas, méfiez-vous des



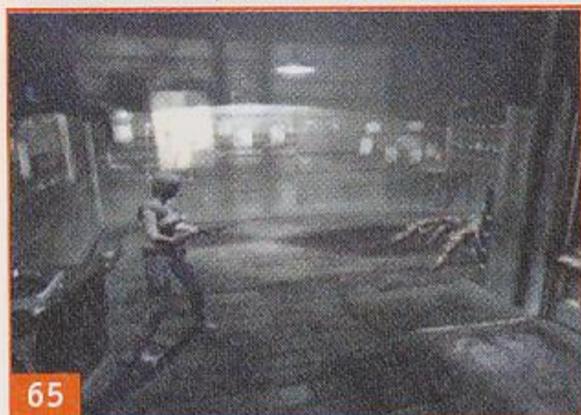
64

corbeaux vindicatifs, et repérez un nouvel élévateur, auquel il manque une source d'énergie. Passez la grille accessible et suivez le chemin sans interruption pour échapper à la menace des serpents.

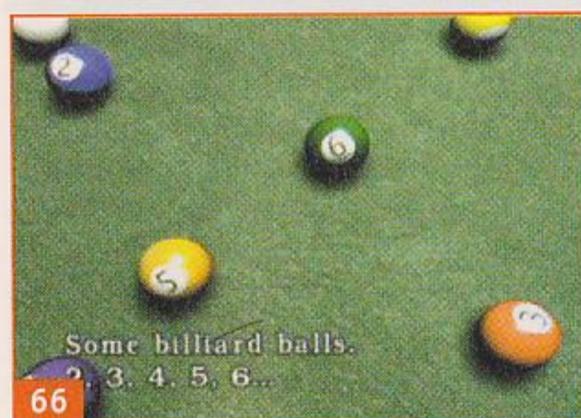
LA RÉSIDENCE

Vous finissez par entrer dans une bâtisse. Dans la salle de repos, récupérez les **Rubans encreurs**, le **Spray de soins** et la **Pile** (ou **Grenade flash**). Repérez aussi un jerrycane de kérosène.

Ressortez et passez la double porte,



65



66

pour trouver une araignée peu accueillante (65). Faites-lui sa fête au fusil, et ne vous préoccupez pas de la seconde. Montez les escaliers et inspectez la table de billard ; la couleur et les numéros des boules vous serviront plus tard (66). Remarquez aussi trois photophores de couleur placés à différents endroits de la pièce et allumez-les

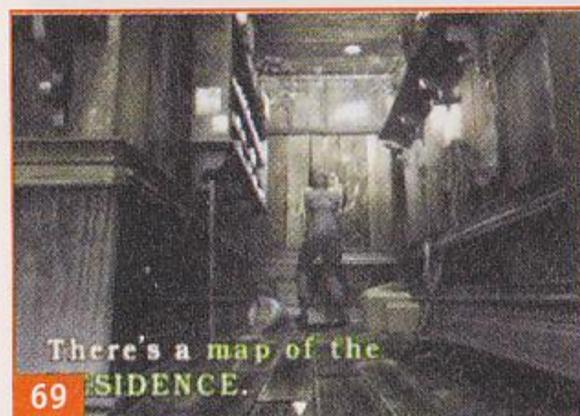


67

avec votre briquet : ils dévoilent chacun un œil distinct (67). Récupérez encore un **Livre Rouge** sur le comptoir, ainsi que la **Trousse de premiers soins** et les **Cartouches de fusil**, et ressortez. Dans le couloir, repérez la caisse en évidence. Poussez-la vers l'empilement de caisses du couloir adjacent



68



69

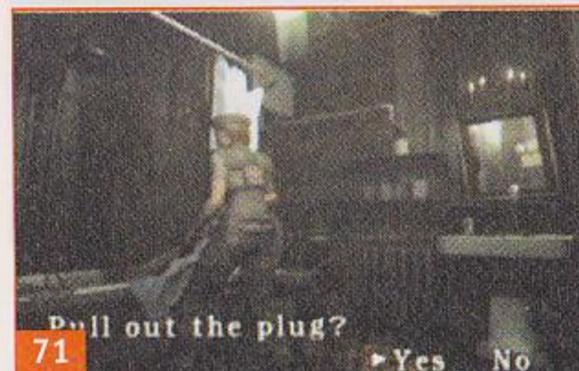
pour pouvoir escalader ce dernier (68), et ainsi atteindre la porte suivante sans subir les assauts d'un tentacule d'origine indéterminée... Visitez le couloir suivant. Vous pouvez récupérer une **Carte de la résidence** au bout d'un passage (69) (n'inspectez pas le trou par la suite, car des guêpes se déchaîneraient sur vous). Si vous incarnez Jill, placez-vous devant la porte 002 pour entendre une conversation mystérieuse, puis entrez pour retrouver Barry, qui n'a pas l'air dans son assiette. Dans cette chambre, inspectez le bureau et récupérez un document sur Plant 42, à lire attentivement. Vous remarquerez



70

aussi des étagères, qui peuvent être poussées tour à tour pour dévoiler une échelle (70). Ne descendez pas pour le moment. Visitez plutôt la salle de bain : la **Clé de la résidence** vous attend sur l'étagère, mais gare au zombie...

Ressortez et revenez dans le hall d'entrée. Là, utilisez votre clé sur la porte 001... la chambre du pendu. Inspectez le bureau pour trouver un **Pistolet d'autodéfense** et deux **Chargeurs**. Passez dans la salle de bain et videz une nouvelle fois la baignoire pour dénicher la **Clé de la salle de contrôle** à l'intérieur (71). Attention, le réveil du zombie est imminent...



71

Aqua Ring

À présent, retournez dans la chambre 002, où se trouve l'échelle, et descendez. Dans le souterrain, repérez trois caisses et poussez-les l'une après l'autre vers la partie inondée, en commençant bien sûr par la dernière caisse trouvée, pour former un passage (72). Vous avez ainsi



72



73

accès à un large bassin où deux requins se déchaînent à votre arrivée. Si vous incarnez Chris, vous retrouvez ici même Richard... mais pas pour longtemps. Quoi qu'il en soit, tâchez de rejoindre au plus vite l'issue suivante en évitant leurs assauts (soignez-vous au moindre choc) et utilisez votre clé (73).

En bas de l'échelle, récupérez la **Trousse de premiers soins**. Inspectez le mur près de la table pour trouver une **Carte de l'Aqua Ring** (74), puis lisez l'avertissement



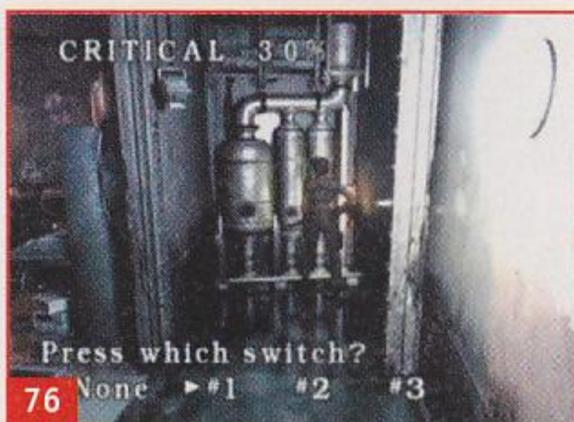
74

concernant le contrôle de la pression. Repérez les trois tables de commande distinctes dans la salle de contrôle. Commencez par actionner le bouton de l'ordinateur où se trouve le message « Error » (75), puis le



75

bouton de la table de commande à sa droite pour enlever la sécurité. Utilisez ensuite le levier de la dernière table de commande pour abaisser un rideau. Passez dans le recoin pour trouver un régulateur de pression et actionnez la valve 1 (pour Jill) ou 3



76



77

(pour Chris) (76). À présent, enlevez de nouveau la sécurité, puis réutilisez le levier pour abaisser définitivement les deux rideaux métalliques et arrêter le processus d'urgence (77). Enfin, utilisez une dernière fois l'ordinateur central pour vider totalement le bassin. La voie ainsi dégagée, passez l'écouille. Parmi les caisses de dynamite, récupérez les **Grenades** (ou **Cartouches de fusil** pour Chris). Passez la double porte qui vous mène au niveau B2 du bassin. Si vous incarnez Chris, inspectez le sol à proximité du premier requin pour récupérer le **Fusil d'assaut** (à condition d'avoir rencontré Richard tout à l'heure...). Atteignez le fond de la salle et montez sur la plate-forme de commande, à gauche du gros requin (78). Au moment où vous tentez de récupérer l'objet scintillant qui s'y trouve, le requin s'anime ! Ne retournez pas à l'eau avant sa mort. L'éliminer avec des munitions se



78

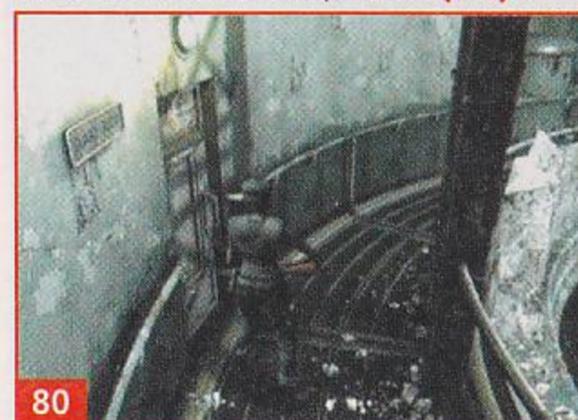


79

révélera long et fastidieux. Aussi, poussez la console de commande placée devant vous à l'eau, puis actionnez le levier pour libérer le courant... tout ça pour électrocuter ce monstre marin (79). Récupérez maintenant la **Clé de la résidence** qui était tombée à l'eau.

Revenez sur vos pas et franchissez la grille. Ramassez les **Balles de magnum**, puis montez les échelles pour retourner dans la chambre.

- Note : Si vous retournez dans la partie principale du bassin (B1), vous pouvez atteindre la porte de la salle de garde : c'est là que se trouvent les racines de plante (80).



80

Plant 42

À l'aide de votre nouvelle clé, déverrouillez la seule porte encore fermée du couloir. Dans la salle d'expérimentation, allez trouver le cadavre près du nid d'abeilles, et récupérez un **Spray Insecticide** en l'inspectant (81) (inutile d'éliminer les abeilles



81



82

si vous êtes suffisamment rapide). Revenez de ce pas dans le couloir et placez-vous devant le trou que cachait la carte des lieux. Utilisez votre spray pour défaire définitivement le nid d'abeilles qui se trouve derrière, puis retournez dans la salle (un **Chargeur** vous attend). Au bout du passage, vous pouvez maintenant récupérer une nouvelle **Clé de la résidence (82)**. Utilisez-la dès maintenant sur la porte de la salle 003. À l'intérieur, récupérez les **Rubans encreurs**, puis examinez le rayonnage de livres sur l'étagère **(83)**.



83

Retirez l'ouvrage mis en évidence et lisez attentivement les informations sur Plant 42. Remplacez ensuite votre propre livre rouge (trouvé dans la salle aux araignées) pour combler l'espace manquant. Vous devez maintenant reconstituer une image à partir de la tranche de chacun des livres. Il s'agit d'invertir les ouvrages pour reconstituer au final un corps de femme nue (est-il besoin de vous faire un dessin ?) **(84)**. Une porte cachée se dévoilera alors. Derrière, vous trouvez la fameuse Plant 42. L'issue est bloquée, il vous faut rejoindre la double porte suivante en évitant ses lancers de poison.



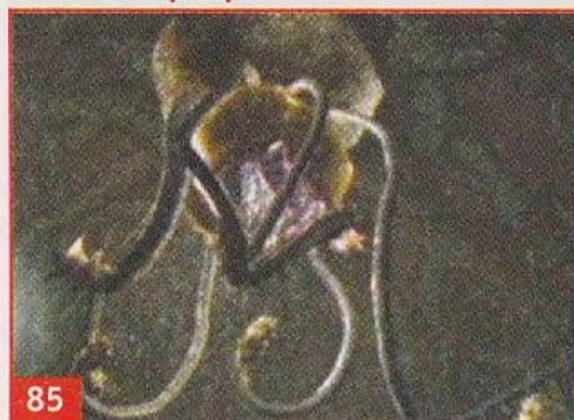
84

Pour éliminer Plant 42, il existe deux méthodes :

- La première est de l'attaquer aux armes :

Il s'agit alors de tirer au bon moment au bon endroit. Pour cela, montez sur la rambarde, à la hauteur de sa base violacée, et attendez que sa corolle s'ouvre pour que vos tirs soient réellement efficaces. Utilisez par exemple le fusil d'assaut ou le lance-grenades pour en finir au plus vite, et évitez autant que possible ses lancers de poison.

Seul inconvénient : vous utilisez des munitions et risquez d'être empoisonné... **(85)**



85

- La seconde méthode consiste à élaborer une solution chimique, le **V-Jolt** :

NOTE : Cette méthode fonctionnera pour Chris sous certaines conditions (ne pas avoir sauvé Richard, par exemple) ; c'est Rebecca qui se chargera alors d'effectuer le mélange.

Si vous avez lu attentivement vos documents, vous savez que vous

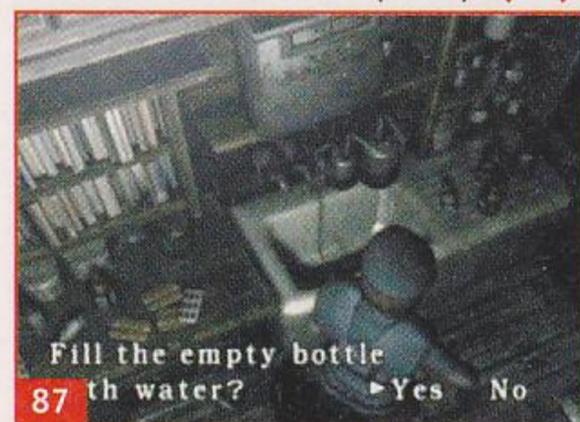
pouvez élaborer une solution chimique qui permettra d'éradiquer Plant 42 « par la racine ». Pour concocter cette solution, vous devez rejoindre la salle d'expérimentation dont l'entrée est verrouillée par un digicode. La clé de cette énigme ? Évidemment les boules de billard que vous avez aperçues tout à l'heure dans la salle aux araignées ; les trois photophores que vous avez allumés dévoilaient des signes en forme d'œil, vous permettant de faire le lien avec les chiffres et les couleurs des boules **(86)**. Voici donc le code d'accès : Rouge = 3, Orange = 5, Vert = 6.



86

Dans la salle d'expérimentation, vous avez à votre disposition des bocal vides, qui vont vous permettre de faire le mélange. Comme indiqué dans votre document sur les expériences chimiques, la potion V-Jolt doit avoir une apparence marron foncé. Pour l'obtenir, vous devez faire des mélanges de solutés UMB.

Ainsi, commencez par remplir un flacon avec de l'eau (évier) **(87)**.



87

Récupérez de l'UMB 3 dans un autre flacon, puis combinez les deux par l'inventaire pour obtenir un mélange NP-004. Prélevez maintenant de l'UMB 6 et mélangez-le avec le NP-004 pour

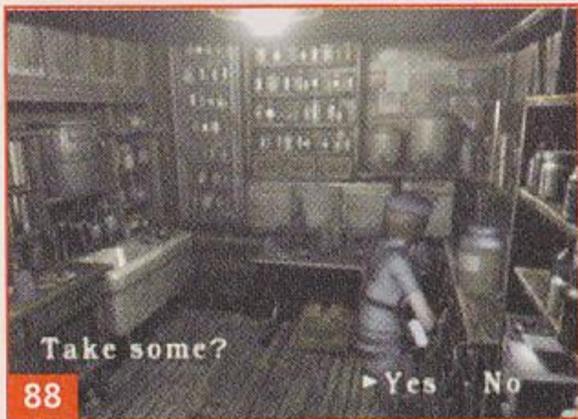
BEÛOIN DE SE
DEBLOQUER ?

0 892 705 222

les meilleures
ASTUCES & SOLUTIONS pour JEUX VIDÉO



0,34 €/min



88



89

obtenir l'UMB 10. Reprenez de l'eau et de l'UMB 6 dans deux flacons distincts, et mélangez-le tout pour obtenir de l'UMB 7 (88). Combinez celui-ci avec l'UMB 10 pour obtenir le VP-017. À présent, reprenez de l'UMB 3 dans un flacon et mélangez-le avec le VP-017 (89) : vous obtenez le très attendu V-Jolt.

En possession de votre mélange fatal, redescendez dans l'Aqua Ring et entrez dans la salle de garde au niveau B1 : c'est là que vous trouvez les racines de Plant 42. Utilisez aussitôt votre solution pour voir ses racines se détruire petit à petit... (90) Revenez maintenant à l'étage,



90

dans la salle où se trouvait Plant 42... Un dernier sursaut avant la mort ? Bref, rien de bien inquiétant... Lorsque Plant 42 ne sera plus qu'un vilain souvenir, récupérez la **Clé du Manoir** devant la cheminée (91). En revenant dans le couloir, vous rencontrez Wesker, en pleine séance de tir aux abeilles. Après votre entrevue,



91

retournez dans la salle de repos pour faire tous les préparatifs qui s'imposent avant votre retour au manoir...

RETOUR AU MANOIR

Un demi-tour total s'impose, donc. Dans la réserve, Barry et Wesker ont déposé à nouveau des munitions et soins pour Jill et Chris. Dès votre entrée dans le manoir, une surprise à vous glacer le sang vous attend... Tuez le hunter comme il se doit, et ce sans perdre une seconde (92).



92

Il est fort probable que d'autres ennemis de ce type aient investi le manoir par endroits, mais remplaçant quelques zombies, c'est déjà ça... Comment ça c'est pire ?

Retournez dans le hall d'entrée (RDC) pour utiliser votre clé sur la porte simple. Dans la salle, lisez le document, prenez les **Rubans encreurs** dans le tiroir et passez la porte suivante... Prudence, ami zombie derrière ! (93) Débarrassez-vous de ce gêneur et récupérez la **Dague** ainsi que la **Boîte à bijoux** dans l'armoire ; examinez-la aussitôt pour remarquer une empreinte ronde sur un de ses versants.

La Clé de l'Emblème

Retournez à proximité de la salle de repos de l'aile Ouest du manoir. En haut des escaliers, une nouvelle



93

porte peut être déverrouillée avec votre clé. Dans la pièce, une sculpture de hibou pivote au gré de vos déplacements. Récupérez les **Grenades (Cartouches de fusil pour Chris)** et la **Dague**, et lisez le document sur la table. Poussez chacune des commodes vers les deux trophées d'animaux exposés au mur. Vous pouvez maintenant actionner l'interrupteur pour plonger la pièce dans le noir. Vous remarquez alors une gemme dans l'œil du trophée taureau et dans l'œil du trophée cerf (94). Monter sur les commodes



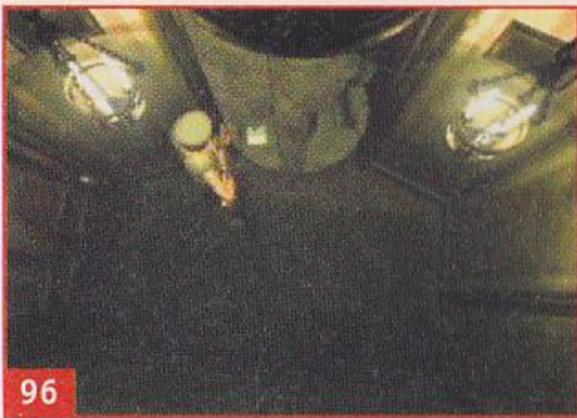
94

permet de les atteindre. Seulement, vous devez les récupérer au moment où le hibou ne vous « regarde » pas ; ainsi, allez de l'un à l'autre assez rapidement pour qu'il n'ait pas le temps de pivoter suffisamment, et récupérez ainsi la **Gemme jaune**, puis la **Gemme rouge** (95).



95

Redescendez et passez la porte du fond pour retrouver le petit cagibi où se trouvait la tête de tigre. Placez votre gemme jaune sur l'œil



96

gauche du tigre et récupérez un **MO Disk (96)**. Quant à la gemme rouge, vous devez l'utiliser en chœur avec la boîte à bijoux récupérée récemment. Combinez donc les deux dans votre inventaire pour former un puzzle composé de cinq morceaux distincts. Vous devez les placer correctement pour reformer l'octogone, en les faisant pivoter au besoin avec les touches L et R (97) (attention, les



97

morceaux doivent épouser parfaitement les bords de l'empreinte pour être validés). Une fois la figure recomposée, le coffret s'ouvrira, dévoilant une broche qui ne tardera pas à se transformer en **Clé de l'emblème (98)**.



98

La salle qui trouvera son utilité se trouve à côté de la galerie aux tableaux, dans l'aile Est du manoir. Entrez et allumez la lumière sur le bureau (99). Récupérez le **Médailon** et la **Pile** (ou **Grenade flash**) sur la commode, ainsi que les **Cartouches de fusil** dans le tiroir.



99

There's a switch here.
Press it? ▶ Yes No

NOTE : Si vous incarnez Chris, vous entendrez retentir un cri une fois entré dans cette salle. C'est celui de Rebecca. Il s'agira alors de rallier en vitesse la salle où vous aviez trouvé le sifflet pour chien (à l'étage du dessus donc), pour sauver Rebecca de la menace d'un terrible hunter.

Les deux Livres Ultimes

Retournez à proximité de la salle de repos de l'aile Est. En haut des escaliers, prenez à gauche et ouvrez la porte du fond avec votre nouvelle clé. Là, une énigme se présente. Poussez la statue vers le fond de la salle, jusqu'à être bloqué par les murs (100). Pour les faire reculer, utilisez



100

l'interrupteur et remettez-vous au travail. Le tout est de placer la statue sur la base carrée au sol à gauche, pour qu'elle se niche automatiquement dans son alcôve (101). Un pan



101

de mur se soulèvera alors. Passez, récupérez la **Pile** (ou **Grenade flash**) et inspectez le trou. Descendez en contrebas pour ramasser un ouvrage,



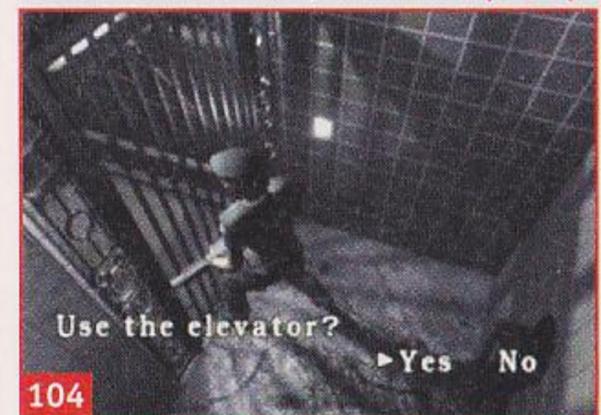
102



103

The main fuse has blown out.
Switchover? ▶ Yes No

le **Livre Ultime Vol. 1 (102)**, puis lisez les inscriptions de la stèle suivante. Un interrupteur se dévoile juste après : l'actionner permet de faire apparaître une échelle ; vous ne pouvez de toute façon pas remonter... En bas, prenez garde aux araignées et filez récupérer la **Carte du manoir B1**, ainsi que les **Cartouches de fusil**. Passez l'issue suivante, éliminez les deux zombies, et ramassez la **Dague**. Allez trouver le dispositif électrique dans un recoin et réactivez le courant (103). À présent, allez déverrouiller la porte du fond du couloir, qui vous ramène à la cuisine. Vous venez de remettre en marche l'ascenseur qui s'y trouve (104).



104

Allez donc l'utiliser, en déjouant la menace de quelques zombies. Arrivé à l'étage, méfiez-vous des nouveaux occupants et entrez dans le cagibi : à l'intérieur, une **Batterie (105)**, une **Pile** (ou **Grenade flash**), des **Balles de Magnum** et des **Grenades** (ou **Cartouches de fusil** pour Chris). Ressortez ensuite par la porte d'à côté pour vous créer un raccourci.



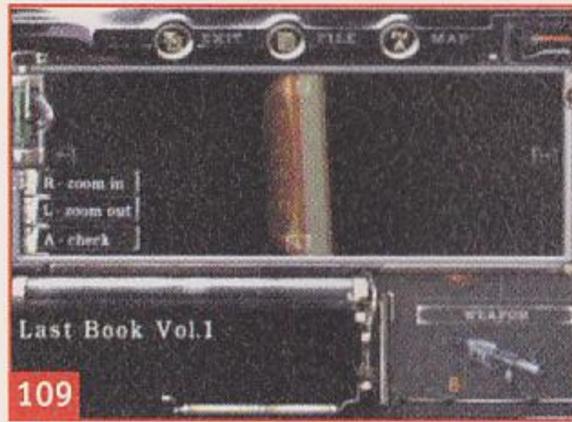
Rendez-vous dans l'aile Ouest, et revenez sur la terrasse où vous aviez posé votre imitation de clé. Déverrouillez la porte en utilisant une dernière fois votre clé du manoir, et visitez le couloir... Vous avez à nouveau rendez-vous avec un énorme serpent (106). Le lance-



grenades se révélera une arme particulièrement efficace pour Jill ; le fusil sera lui aussi relativement rapide (107). Au besoin, tirez parti des divers éléments du décor (couloirs, échelle, etc.) pour l'esquiver au mieux. Après l'affrontement, récupérez le **Livre Ultime Vol. 2**



108



dans le fatras de bouquins (108). Examinez maintenant vos deux livres dans l'inventaire. Zoomez sur la tranche et faites Action pour les ouvrir l'un après l'autre (109) : ils contiennent respectivement une **Médaille d'Aigle** et une **Médaille de Loup** (110).



La cour du manoir

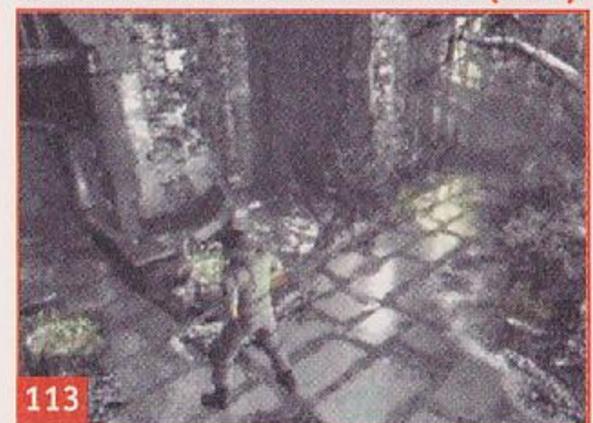
Il s'agit de retourner dans la cour du manoir. Prenez dans votre inventaire la batterie trouvée récemment et votre manivelle. Repassez la zone du bassin dégorgée et hâtez-vous de rejoindre l'élévateur après les serpents ; si vous êtes empoisonné, utilisez les herbes bleues placées de façon providentielle en bas (111). Éliminez les chiens, puis repérez l'emplacement de batterie à côté de l'élévateur suivant. Placez votre objet dessus (112), et empruntez l'élévateur maintenant opérationnel. Il vous ramène dans la cour intérieure. Repassez la grille pour vous retrouver devant le bassin. Utilisez à



111



nouveau votre manivelle pour le remplir, et retournez utiliser l'élévateur. À l'étage inférieur, la cascade a alors stoppé son cours, vous permettant d'accéder à une entrée... (113)



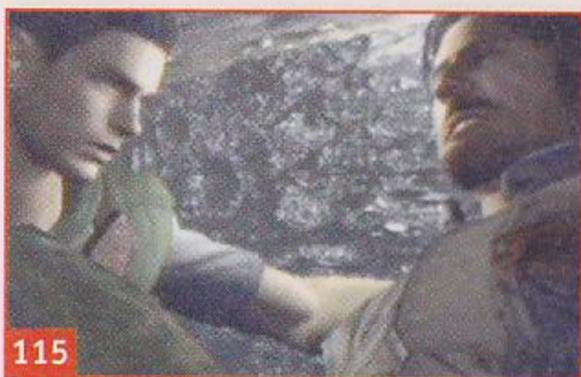
113

LES CATACOMBES

Descendez l'échelle, puis visitez la galerie pour trouver un point de sauvegarde avec des **Rubans encreurs** et un coffre de stockage. Vous ne pouvez pas aller plus loin, mais remarquez une plaque avec une indentation hexagonale. Passez la porte en fer, et récupérez les **Grenades à l'acide** près du gros rocher (ou **Cartouches de fusil** pour Chris). Prenez la porte suivante ; des **Chargeurs** vous attendent dans cette zone. Inspectez également la borne de commandement pour récupérer un **Pignon** (114). Passez la porte du fond pour atterrir dans une galerie où vous trouvez Enrique, qui vit ses derniers instants (115). Méfiance... Inspectez ensuite son corps pour



114



115

recupérer une nouvelle **Manivelle**, puis revenez sur vos pas, en éliminant les divers hunters qui vont croiser votre route...

À proximité du point de sauvegarde, utilisez votre récente manivelle sur la plaque murale (116). Une partie

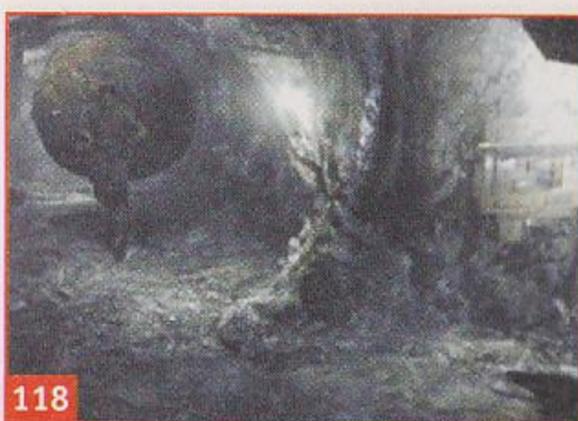


116



117

de la galerie pivote, vous donnant accès à la porte suivante. Chris trouvera derrière un **Lance-flammes** posé sur des crochets (117) (le récupérer bloque alors la porte ; il suffira, pour repasser, de reposer le lance-flammes). Dirigez-vous vers le rocher. Au moment où vous rebroussez chemin, il se libère et manque de vous écraser. Courez vous réfugier dans le recoin, le temps qu'il se fracasse contre une partie de la galerie... (118) Récupérez ensuite les **Cartouches de fusil**, puis franchissez la double porte qui s'est dévoilée.



118

BOSS : ARAIGNÉE

Chris aura tout usage de son lance-flammes au cours de cet affrontement (119). En ce qui concerne Jill, les grenades acides se révéleront particulièrement efficaces et rapides ici. Avoir de l'herbe bleue dans son inventaire est un plus durant ce combat, car l'araignée lancera du poison. Une seconde araignée viendra éventuellement la seconder, pas trop inquiétante néanmoins.



119

Après la confrontation, récupérez le **Couteau de survie** posé au fond de la pièce. Équipez-le, et placez-vous devant l'issue couverte de toiles d'araignée. Armez votre couteau et donnez quelques coups (touche A) pour couper, tour à tour, les fils indésirables (120). Passez la porte, récu-



120



121

pérez la **Carte de la cour B1**, et des herbes qui peuvent éventuellement vous secourir. Derrière la porte suivante, repérez une nouvelle plaque murale et utilisez votre manivelle, et ce à trois reprises... (121) Au dernier coup de cric, un lourd rocher viendra encore s'abattre, vous obligeant à faire un demi-tour rapide (stick analogique C) pour courir vous mettre à l'abri... (122) Récupérez la



122

Trousse de premiers soins, puis passez la porte dans le recoin. Une nouvelle énigme s'offre à vous. Repérez le plot rectangulaire marron dans le mur et tâchez d'amener la statue juste devant. Utilisez ensuite votre manivelle sur l'indentation, pour voir le plot pousser la statue (123). Faites-le à nouveau rentrer dans le mur en actionnant votre manivelle, puis amenez la statue sur



123

Tu cherches
la solution
de ton jeu ?

3615  CHEAT
Astuces & Solutions



124

la plate-forme centrale pour qu'elle tourne une fois. Ôtez-la de la plate-forme, puis replacez-la dessus pour qu'elle achève de s'orienter correctement (124). Ne reste plus qu'à la loger dans son alcôve, à droite sur le mur du fond. Vous pourrez ainsi récupérer un **Cylindre** dans une cachette. Vous avez à présent un cylindre et un pignon dans votre inventaire : combinez les deux pour obtenir un **Pignon cylindrique**. Examinez ensuite votre pièce, pour remarquer qu'on peut faire coulisser le barillet. Tournez-le autant de fois que nécessaire, jusqu'à reconstituer une combinaison de chiffres romains : IV, II, III, I (125).

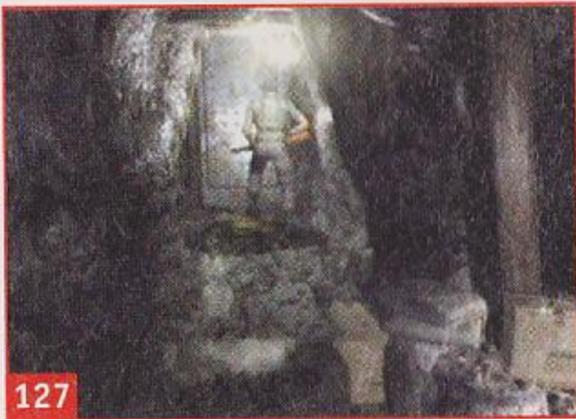


125



126

À présent, revenez à la borne où vous aviez trouvé le pignon. Placez votre pièce dessus, puis tapez la bonne combinaison : 4, 2, 3, 1 donc (126). Un élévateur arrivera à votre niveau : empruntez-le (Barry se joindra à ce moment à Jill). Dans la zone suivante, passez la porte et parcourez la



127

galerie... pour vous trouver nez à nez avec l'entité informe rencontrée dans la grange ! La fuite est encore la meilleure solution. Empruntez les chemins successifs pour éviter les mauvaises rencontres. Allez trouver la porte au bout de l'un d'eux (127). Dans la salle, montez en premier sur l'empilement de caisses pour récolter une **Pile** (ou **Grenade flash**), un **Chargeur** et surtout des **Balles de Magnum** (128). Poussez ensuite la



128



129

caisse vers l'élévateur et actionnez le bouton pour la voir transportée en contrebas (129). Ressortez prudemment et tâchez de revenir à l'élévateur.

Vous n'avez alors d'autre choix que de descendre l'échelle (un **Chargeur** et un coffre se trouvent à proximité). En contrebas, vous retrouvez votre caisse. Poussez-la encore une fois vers la gauche, jusqu'à la fosse placée sous la presse (130), puis actionnez le bouton pour la briser. Vous pouvez ainsi récupérer un



130

Press it? Yes No

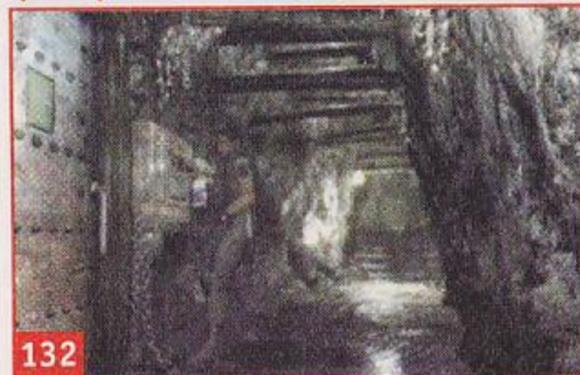
Lance-flammes cassé.

Revenez dans la galerie de la créature, et mettez-vous en quête d'un levier mural (131). Lorsque vous



131

l'actionnez, deux crochets s'avancent sur un présentoir, à côté d'une porte. Tâchez de le trouver rapidement dans la galerie : c'est là que vous devez poser votre lance-flammes cassé (132). Attention, si vous n'êtes pas



132

assez rapide, vous devrez à nouveau actionner le levier.

Une fois le lance-flammes posé correctement, passez la porte. Circulez rapidement pour échapper aux serpents, et atteignez la chambre. Là, récupérez la **Dague** et la **Boîte à bijoux**. Examinez aussitôt celle-ci dans l'inventaire pour actionner le bouton et récolter un **Anneau de pierre** à l'intérieur (133). Ressortez par l'échelle, récupérez les herbes, puis remontez totalement pour vous retrouver... dans la grange près du cimetière. Récupérez le **Médillon**, théoriquement dans le coffre de rangement, et associez-le dès maintenant à votre anneau de



133



134

pierre pour reconstituer un **Objet de pierre et de métal (134)**.

Revenez à présent vers le manoir. Devant la porte d'accès à la cour, où vous aviez déposé un premier **Objet de pierre et de métal**, récupérez ce dernier de son emplacement. Vous en avez maintenant deux dans votre inventaire. Leur destination ? La fameuse porte grillagée située dans le hall du manoir, au bas des marches (135). Placez tour à tour vos deux sceaux octogonaux



135

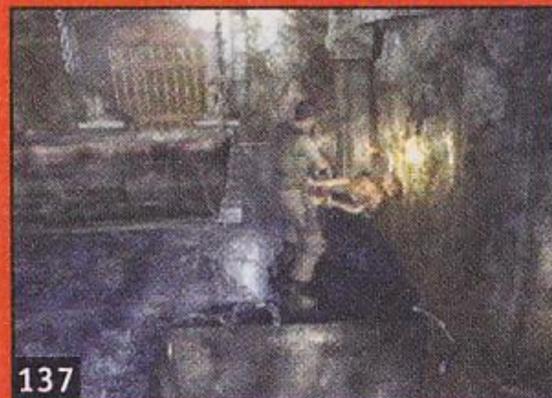
pour pouvoir ouvrir celle-ci. Pas de panique, vous trouverez une machine à écrire juste derrière, ainsi qu'un coffre de rangement. Parcourez la galerie et descendez l'échelle. Jill aura affaire à Barry, tandis que Chris retrouvera Wesker... (136) À peine le temps de discuter que l'entité informe revient vous menacer...



136

BOSS : LISA

Si vous incarnez Jill, vous aurez à faire un choix : rendre ou non son magnum à Barry. Si vous choisissez de le garder, vous devrez combattre seul. Si vous choisissez de lui rendre, Barry aura la vie sauve et vous secondera durant l'affrontement. Pour Chris, le choix ne se posera pas. (À noter que le Magnum de Barry est infiniment plus puissant que celui récupéré au cimetière ; il n'est cependant pas compatible avec les recharges pour magnum trouvées au cours de l'aventure.) Quoi qu'il en soit, vous avez deux possibilités dans cet affrontement. Ou bien tirer sur la créature jusqu'à la faire céder et l'envoyer dans le vide lorsqu'elle se retrouve accrochée à la bordure (137) ; vous devrez



137

ensuite pousser les rochers. Ou bien pousser immédiatement chacun des 4 rochers dans le vide, en esquivant les assauts de la créature... pour la voir finalement faire de même (138). La grille et le cercueil



138

s'ouvriront alors. Inspectez ce dernier pour en apprendre plus long sur cette entité informe, du nom de Lisa...



139

Au-delà de la grille, utilisez l'élévateur. Vous atteignez une fontaine entourée de deux sculptures qui présentent deux empreintes rondes. Ces emplacements peuvent accueillir respectivement vos médailles Aigle et Loup (139), issues des deux Livres Ultimes. Le bassin se dégorgera alors, vous donnant accès à un élévateur.

(passage au CD 2)

LE LABORATOIRE



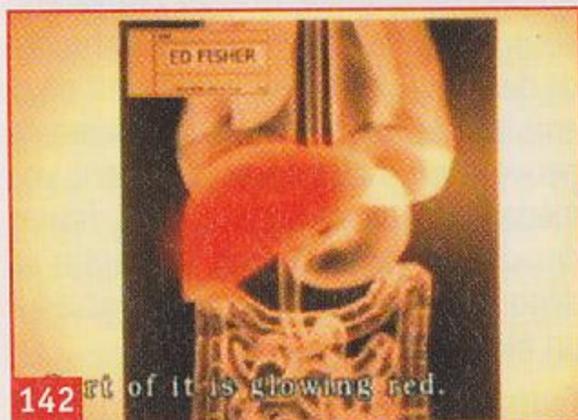
140

Dans le sous-sol, abattez les zombies et récupérez le **MO Disk** au bout du couloir (140). Descendez les escaliers et éliminez les nouveaux ennemis dans le corridor.

Passez la première porte, puis celle d'à côté pour entrer dans une salle de visionnage de rayons X. Ramassez la **Radio**, puis consultez le document sur le bureau : il y est question d'indices concernant l'usage d'un terminal (les noms de John et Ada), ainsi que d'un mot de passe en rapport avec les radios. Récupérez précisément une seconde **Radio** accrochée sur le mur de gauche, ce qui vous permet de découvrir un nouveau document. On y précise que les radios doivent être alignées par ordre alphabétique sur la table de visionnage. Examinez donc vos deux radios dans l'inventaire pour savoir à qui elles appartiennent, et placez-les correctement sur la table de visionnage

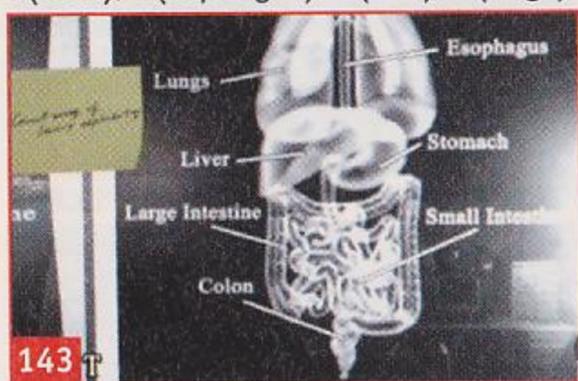


141



142 It of it is glowing red.

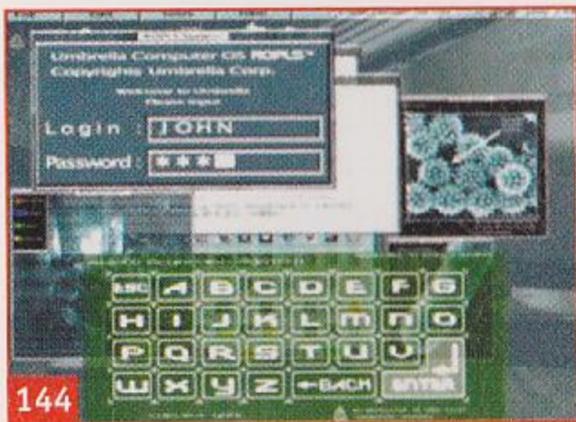
(141). Vous devez en fait aligner les initiales ABCDEFGH à partir des 4 prénoms et noms des radios. Une fois posées, actionnez l'interrupteur pour passer en mode de visionnage et voir des organes se mettre en évidence sur les photographies (142). Reportez-vous alors au schéma du mur de gauche, et repérez les noms des différents organes aperçus (143). Il suffit de retenir les initiales ; pour la version anglaise, ça donnait en l'occurrence : C(olon), E(sophagus), L(iver), L(ungs).



143 ↑

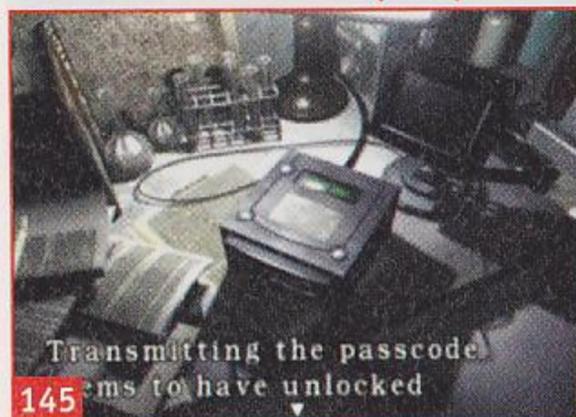
NOTE : Si les noms venaient à changer dans la version française (chose peu probable), il suffirait de noter leur initiale pour reconstituer le mot de 4 lettres.

Ressortez et revenez dans le corridor principal. Récupérez une **Dague** et un **Chargeur**, puis entrez dans le laboratoire. Ramassez les **Balles de Magnum** près de la table d'opération, ainsi que la **Pile** (ou **Grenade flash**) et la



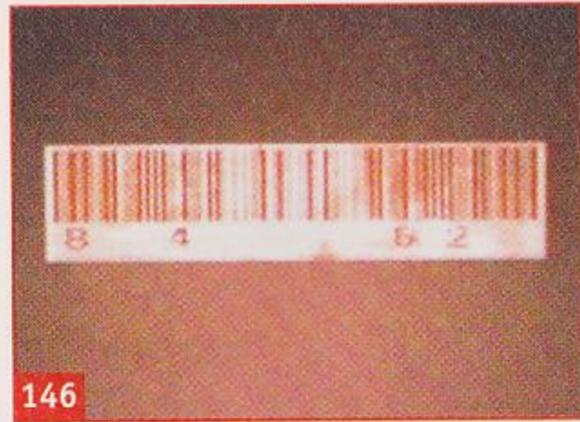
144

Trousse de premiers soins dans la pièce annexe. Intéressez-vous ensuite au terminal. Le login, comme précisé dans le document du chercheur, est le prénom « John », et le mot de passe « Ada » (144). Déverrouillez ainsi les portes de l'étage B-3F, puis de l'étage B-2F en entrant le mot de passe « CELL » (trouvé avec les radios). Revenez à proximité de la salle des rayons X, et passez la porte suivante. Récupérez les **Rubans encreurs**, les **Grenades au napalm** (ou **Balles Magnum** pour Chris) et surtout le **Filtre pour projecteur**. Repérez également une porte de sécurité, inutile pour l'instant. Éliminez le zombie qui fait le pied de grue et lisez le document. Placez ensuite un premier MO Disk dans le lecteur (145) : une



145

première lumière s'allumera à côté de la dernière issue du couloir. Remontez au niveau B-2. La salle aux doubles portes déverrouillée, entrez et récupérez un dernier **MO Disk**, un **Spray de soins**, des **Cartouches**, la **Carte du laboratoire**, puis lisez le document sur le système de sécurité. Vous pouvez aussi visionner des diapositives sur les créatures issues du laboratoire... La dernière image est un code-barres. Réutilisez aussitôt votre filtre pour les visionner à nouveau. Cette fois, il ne reste que quatre chiffres du code-barres : 8462 (146). Il s'agit du code à composer sur le digicode placé à proximité. Une cellu-



146

le de visionnage s'ouvre alors, où vous pouvez revivre les derniers instants de Kenneth grâce à la cassette vidéo récupérée en début d'aventure... Après cette mise en bouche, ramassez la **Clé du laboratoire** et ressortez (147).



147

Redescendez et allez utiliser votre clé sur la double porte dans un premier temps. À l'intérieur de la salle, poussez l'étagère vers le fond. Récupérez les **Cartouches de fusil**, puis montez sur le plan de travail pour passer à l'intérieur de la gaine d'aération du mur (148).



148

Dans la salle suivante, vous risquez d'en découdre avec une créature tentaculaire. Passez plutôt dans la gaine d'aération à droite pour accéder à un nouveau chargeur de disque, prêt à recevoir un second MO Disk (attention, une créature va encore débarquer) (149). Poussez enfin la nouvelle étagère pour ressortir dans le couloir.

Déverrouillez la dernière porte avec votre clé. Dans le couloir, la première



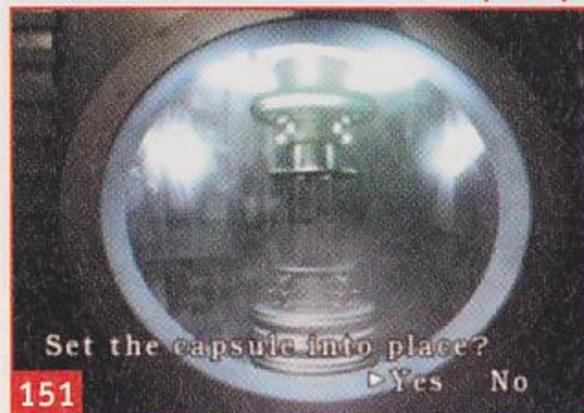
149

pièce accessible est une salle de repos ; diverses munitions, soins et rubans vous y attendent. La double porte suivante vous mène à la salle des machines. Prenez immédiatement à droite en arrivant et récupérez la **Capsule** sur le panneau de commande au bout du passage (150). Attention



150

aux créatures qui vont surgir des gaines d'aération. Ressortez et retournez dans la salle où se trouvaient le zombie et le premier lecteur de disque. Là, approchez de la porte bleue et placez votre capsule pour la voir remplie de combustible (151).



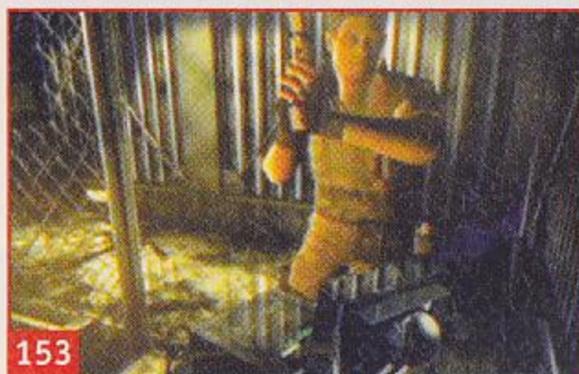
151

Examinez-la ensuite dans votre inventaire pour apprendre qu'il ne vaut mieux pas courir avec... Oubliez donc momentanément la touche B, le temps du transport. Revenez ainsi posément vers la salle où vous l'avez récupérée, et replacez votre capsule pleine sur le panneau de commande. Traversez rapidement les salles

suivantes, en tuant les monstres tentaculaires qui n'auront de cesse de débarquer par les conduits. Dans la salle du fond, rendez-vous à la table de commande pour remettre l'ascenseur en marche (152). Dans la salle du milieu, inspectez le recoin pour trouver le troisième lecteur de disque et y insérer un



152



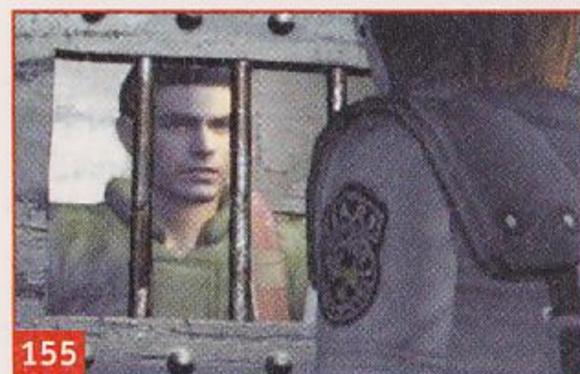
153

dernier MO Disk (153) (rappelons qu'un des trois MO Disks a été trouvé au manoir et ne provient pas du labo).

Rejoignez maintenant l'issue dont vous avez activé les trois leviers (154). Actionnez-les l'un après l'autre, puis passez. Dans la cellule au bas des marches, vous trouvez Chris ou Jill emprisonné(e) (155). Impossible de les sortir d'affaire pour le moment. Remontez et rejoignez l'ascenseur, dans la partie Est du laboratoire, à proximité de la salle de repos. Mettez-le en marche à l'aide de l'interrupteur et



154



155

empruntez-le. Si vous incarnez Chris, Rebecca vous rejoindra à l'intérieur ; de même pour Jill avec Barry (à condition bien sûr de les avoir sauvés à ce stade du jeu...). Dans la salle d'expérimentation, vous retrouvez Wesker. Séquence trahison... (156)



156

BOSS : TYRANT (1)

Loin de vous l'idée de subir le même sort que Wesker. Tâchez d'avoir le magnum avec vous, ainsi qu'un ou deux sprays (soignez-vous au moindre dommage si vous incarnez Jill). Cinq balles viendront rapidement à bout de Tyrant (157). Les lance-grenades et fusil pourront faire leur office, mais beaucoup plus lentement... Utilisez au besoin les divers embranchements du labo pour échapper à la menace de Tyrant, mais gare au cul-de-sac.



157

S.O.S. JEUX VIDÉO

0 892 705 222

les meilleures
ASTUCES & SOLUTIONS pour JEUX VIDÉO



0,34 €/min

Débloquez-vous sur un simple coup de fil

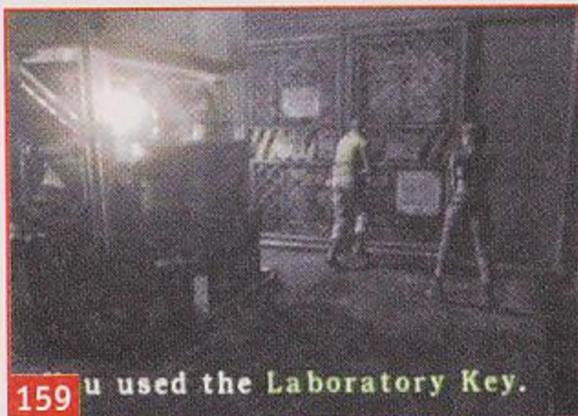


Après le combat, inspectez le corps de Wesker pour trouver un document. Si vous incarnez Chris, allez voir Rebecca pour vous informer de son état de santé ; de même pour Jill avec Barry. Si vous n'avez pu les sauver à ce stade du jeu, vous devrez ramasser la **Clé du laboratoire**. Atteignez ensuite le terminal au fond du labo et désactivez le processus de fermeture de sécurité (158).



158

Retournez maintenant à la cellule de Chris ou Jill (méfiez-vous des démons tentaculaires qui vont vous surprendre sur le chemin) et sortez-les de là (avec la clé récemment récupérée, au besoin). Remontez et revenez à l'étage B2 en compagnie de votre partenaire, puis utilisez l'échelle de sortie. En haut, Chris et Barry ouvriront la voie à Jill vers la sortie d'urgence. Si vous incarnez Chris, vous devrez ouvrir cette porte vous-même (159). Dans la zone suivante, des items se trouvent à votre portée. Récupérez notamment les **Fusibles** en évidence sur la passerelle (160) et placez-les dans l'em-

159 **u used the Laboratory Key.**

160



161

placement à côté de la dernière sortie d'urgence. Vos chemins se séparent alors... et un décompte commence. Arrivé sur l'héliport, ramassez les **Fusées de détresse** et utilisez-les (161). La fin du jeu est imminente. Chris et Barry (ou Jill et Rebecca) vous rejoignent expressément, mais un nouveau combat vous attend...

NOTE : cette seconde confrontation n'a pas lieu si, à ce stade de l'aventure, vous n'avez pas réussi à sauver Barry (pour Jill) ou Rebecca (pour Chris).

BOSS : TYRANT (2)

Efforcez-vous d'être mobile un maximum au cours de l'affrontement, pour échapper aux charges furieuses de Tyrant. Une fois de plus, le magnum causera des dégâts efficaces et rapidement (162). Tâchez aussi d'attirer l'attention de Tyrant sur vous, pour éviter qu'il ne s'acharne sur votre associé. Au



162



163

bout de quelques tirs, Chris (ou Brad) larguera le Lance-roquettes sur l'héliport, qu'il faudra s'empresser de récupérer (163). Équipez-le et tirez en direction de Tyrant... Une seule roquette bien ajustée saura faire éclater cette créature putride en morceaux (164)...



164

LES DIFFÉRENTES FINS :

Une douzaine de fins différentes vous attendent pour Jill et Chris. Elles dépendent essentiellement des personnages que vous avez réussi à sauver ou non au cours de l'aventure : Rebecca et Jill pour Chris, Barry et Chris pour Jill. Ne pas en sauver un seul, en sauver un des deux ou sauver les deux vous mèneront ainsi à des dénouements différents (165). Par exemple, le manoir sera détruit à la fin du jeu si



165

vous avez réussi à sauver Barry ou Rebecca, ou bien Tyrant sera encore en place si vous n'avez pas su préserver ces personnages précis... (vous ne l'avez pas affronté une seconde fois) (166). Délivrer Chris ou Jill, et sauver Rebecca ou Barry, mène théoriquement à la meilleure fin.



166



PLUS LOIN :

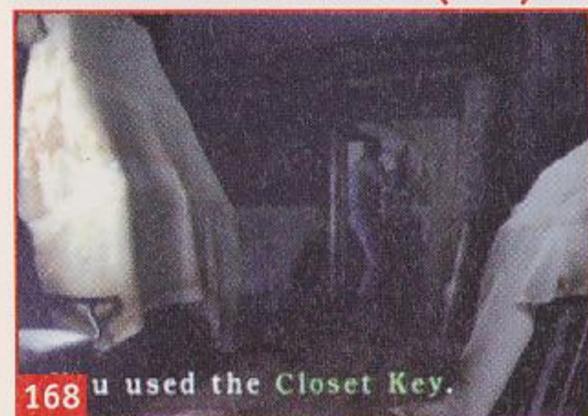
• **Les nouvelles tenues :**

Après le générique de fin, vous obtenez une clé spéciale, la **Clé du vestiaire**, qui vous permet d'accéder à de nouveaux costumes pour votre personnage (167). Sauvegardez alors votre

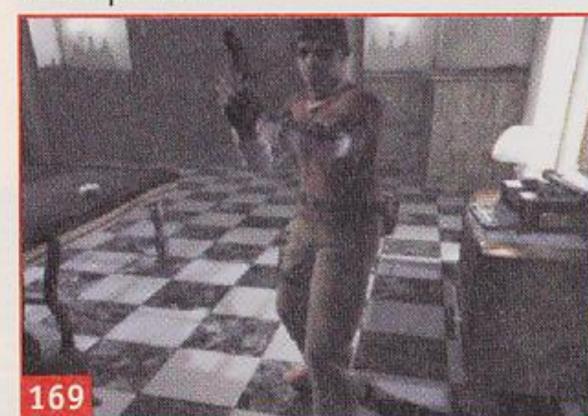


partie en 00 et relancez-la, puis choisissez un niveau de difficulté.

Vous trouverez la clé du vestiaire dans le coffre d'une salle de repos. Retournez ensuite dans la salle de la statue qui porte le plan 1F du manoir et passez dans le couloir. Inspectez le tableau posé verticalement pour déverrouiller le vestiaire secret (168) : à



l'intérieur, inspectez les vêtements pour vous voir revêtir une tenue spéciale... très spéciale (arf) (169/170). Ah, on ne se moque pas, il s'agit de références cinématographiques : saurez-vous les trouver ?... Sachez qu'en finissant l'aventure une seconde fois, vous aurez accès à un nouveau costume optionnel pour votre perso.



• **Les nouveaux modes de jeu :**

Vous avez la possibilité de refaire le jeu en Easy, Normal ou Hard.

Pour débloquent le mode « **Survival** », relancez une partie à partir d'une sauvegarde 00 (jeu fini une première fois) en Normal ou Hard, et finissez le jeu. Dans ce mode, le contenu des coffres de rangement est distinct pour chaque coffre, et la visée est manuelle.

Pour obtenir le mode « **Ennemis invisibles** », finissez une partie en « Survival » ou bien achevez le jeu avec les deux personnages à la suite à partir d'une sauvegarde 00, en Normal ou Hard. Dans ce mode, les ennemis sont... invisibles.

Le mode « **Zombie dangereux** », lui, sera ouvert en rejouant les deux scénarios de Chris et Jill d'affilée à partir d'une sauvegarde 00. Un zombie sera alors lancé à vos trousses tout au long de l'aventure...

• **Les armes inédites :**

Pour obtenir le pistolet « **Samurai Edge** », finissez le jeu en moins de 5 heures en mode Normal ou Hard à partir d'une sauvegarde 00. Pour obtenir le **Lance-roquettes**, mêmes conditions, mais en finissant le jeu en moins de 3 heures... Ces deux armes très puissantes bénéficient de munitions infinies. Enfin, si vous voulez battre tous les records de durée, sachez que consulter l'inventaire, ouvrir les coffres ou faire des pauses comptent comme temps de jeu. Vous voilà prévenu ! Bon courage...

• **SECRET** : Grenades en grande quantité pour Jill
Note : Nécessité d'avoir le lance-grenades. Accessible à tout moment de l'aventure.

Voici une petite manip qui vous permet d'avoir tôt dans le jeu un inventaire bien garni en grenades diverses :

Videz la totalité de votre inventaire dans un coffre de stockage. Récupérez le lance-grenades dans le premier emplacement de l'inventaire, puis des munitions associées de votre choix dans le second (grenades à l'acide, au napalm...). Sortez de « l'item box » et ouvrez votre inventaire. Équipez votre lance-grenades. Ressortez de l'inventaire et ouvrez à nouveau le coffre de stockage. Ne choisissez pas votre ligne de « rangement » et sélectionnez immédiatement vos munitions de la partie inventaire (à droite donc), pour les remettre aussitôt dans le premier emplacement du coffre qui se présente (même si vous récupérez un objet quelconque à cette occasion). À présent, re-sélectionnez ces mêmes munitions dans la partie coffre et faites-les coïncider avec le lance-grenades de votre inventaire : vous avez alors un nombre élevé de munitions équipées dessus. Vous pouvez ensuite refaire cette dernière manip (touche « A » plusieurs fois) un nombre incroyable de fois pour voir votre inventaire rempli de grenades en très grosse quantité ! (171) Et cela fonctionne pour tout type de grenades. Évidemment, si nous annonçons ce secret à la fin du booklet, c'est pour vous permettre de jouer le jeu sur une base relativement normale ; ce serait dommage d'avoir les dents longues dès votre première partie de Resident Evil, non mais...



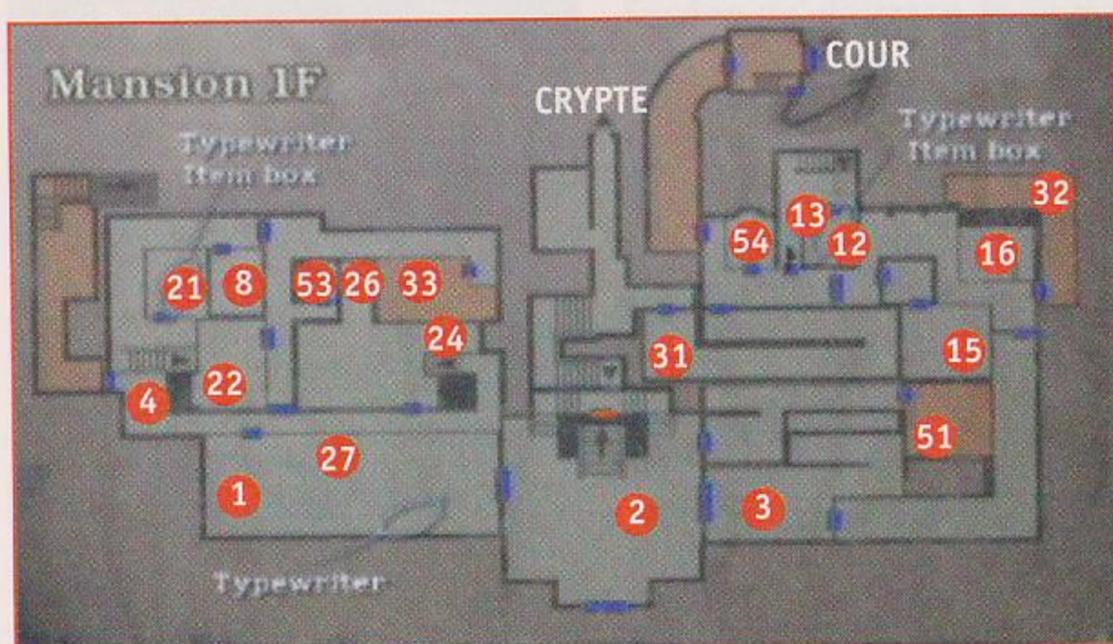


LES CARTES

NOTE : les numéros des objets correspondent à l'ordre dans lequel vous les trouvez avec notre soluce.

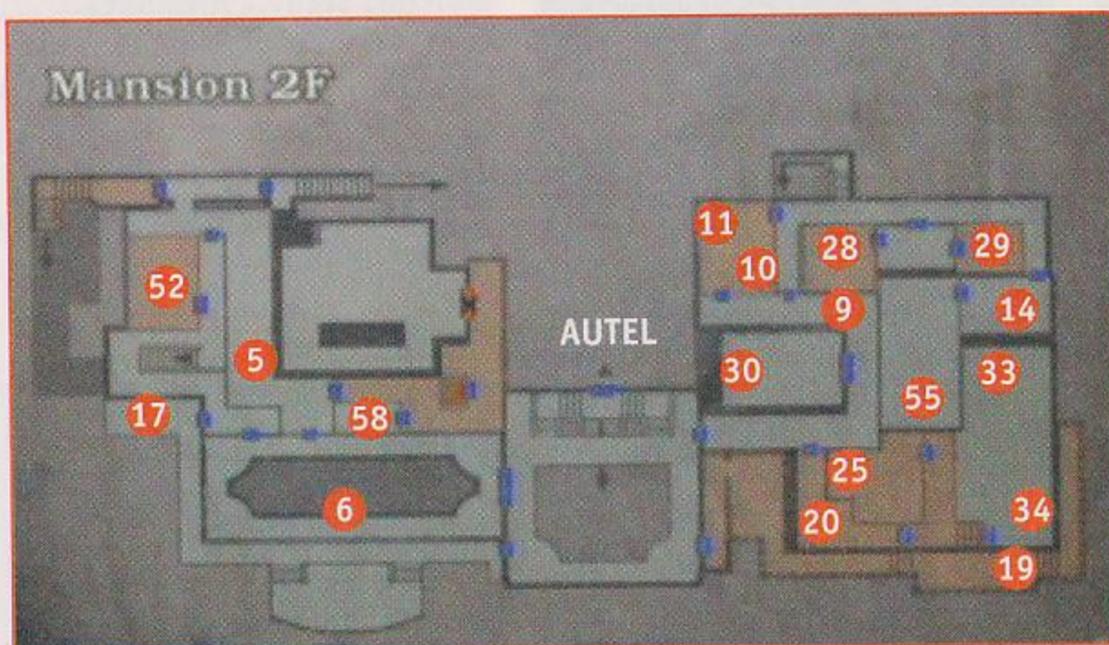
MANOIR

(MANSION 1F - MANSION 2F - MANSION 3F - MANSION B1)

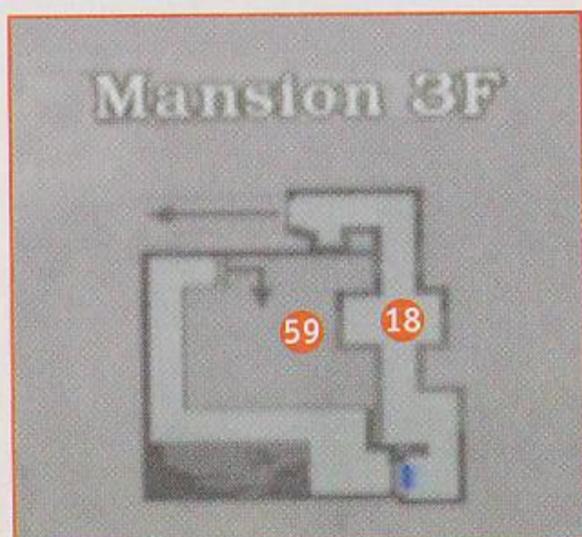


- | | |
|-------------------------|---------------------------------------|
| 1) Blason | 26) Blason or |
| 2) Pistolet (Chris) | 27) Clé du manoir |
| 3) Carte manoir 1F | 31) Masque de la mort |
| 4) Casette vidéo | 32) Désherbant |
| 8) Fusil cassé | 33) Masque de la mort |
| 12) Fiole | 51) Boîte à bijoux (Clé de l'emblème) |
| 13) Vieille clé (Chris) | 53) MO Disk |
| 15) Fusil | 54) Médaille |
| 16) Vieille clé (Chris) | |
| 21) Sérum | |
| 22) Vieille clé (Chris) | |
| 24) Partition piano | |

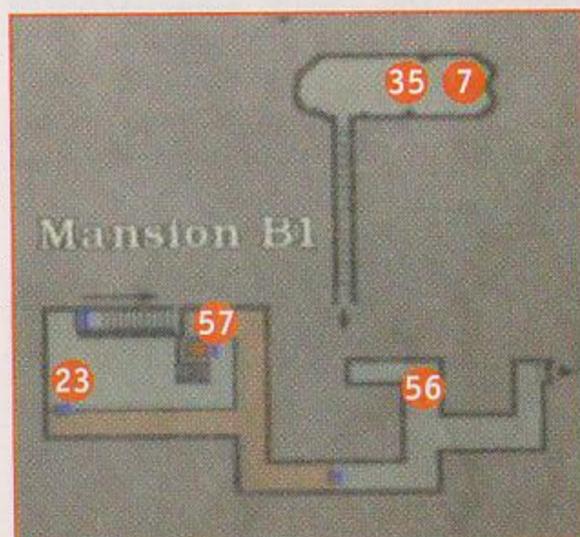
- | | |
|--------------------------------|---|
| 5) Flèche or | 28) Vieille clé (Chris) |
| 6) Gemme bleue (statue) | 29) Leurre abeille Spécimen abeille Hameçon |
| 9) Brochure en bois | ↳ Écusson du vent |
| 10) Sifflet pour chien | 30) Boîte à bijoux (Masque de la mort) |
| 11) Briquet (Jill) | 34) Fusil d'assaut (Jill) |
| 14) Carte manoir 2F | 52) Gemme jaune Gemme rouge |
| 17) Collier (Imitation de clé) | 55) Livre ultime Vol.1 (Médaille aigle) |
| 19) Lance-grenades | 58) Batterie |
| 20) Richard | |
| 25) Partition piano | |



- | |
|-------------------------------------|
| 23) Vieille clé (Chris) |
| 7) Livre maudit (Clé du manoir) |
| 35) Objet de pierre et métal |
| 56) Carte manoir B1 |
| 57) Générateur électrique ascenseur |



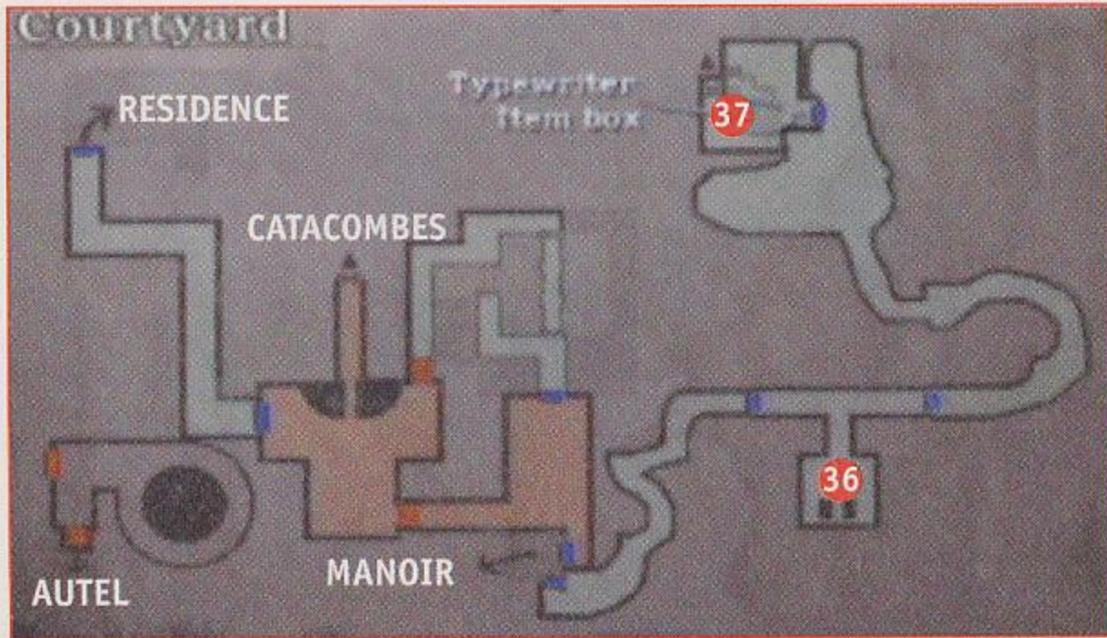
- | |
|---|
| 18) Clé du manoir |
| 59) Livre ultime Vol. 2 (Médaille loup) |





COUR

(COURTYARD)

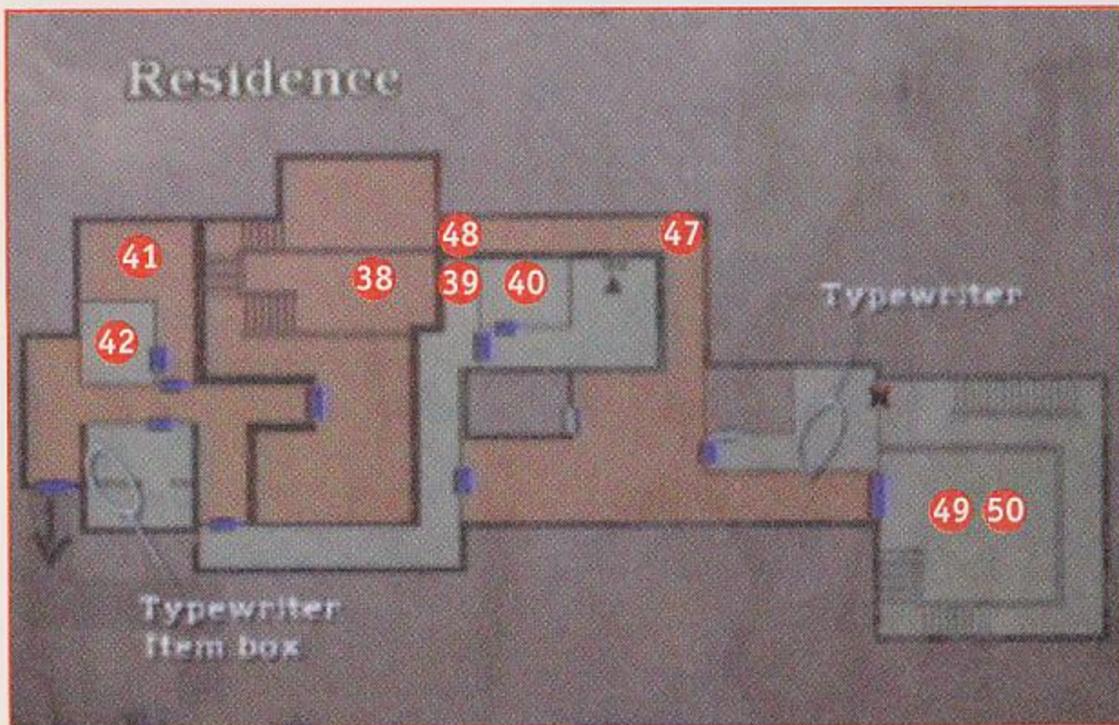


- 36) Écusson lune
Écusson soleil
Écusson étoile
↳ Magnum
- 37) Manivelle



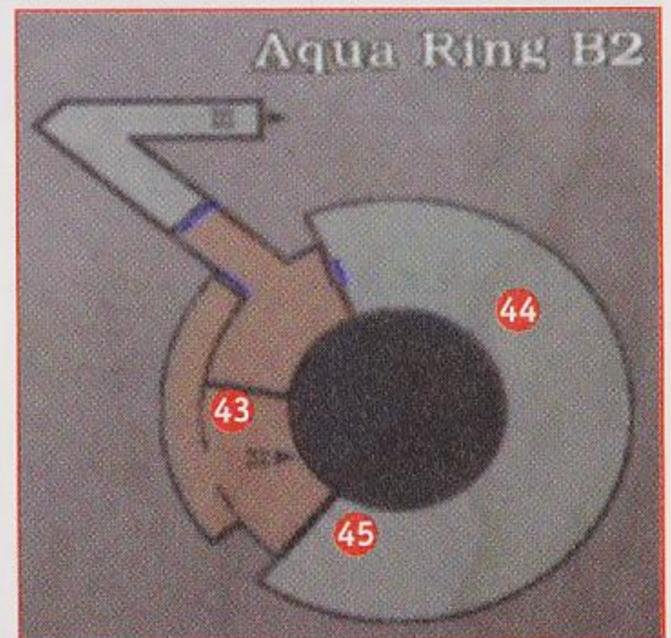
RÉSIDENCE

(RESIDENCE - AQUA RING B1 - AQUA RING B2)



- 38) Livre rouge
- 39) Carte résidence
- 40) Clé de la résidence
- 41) Pistolet d'autodéfense
- 42) Clé de la salle de contrôle
- 47) Spray insecticide
- 48) Clé de la résidence
- 49) Plant 42
- 50) Clé du manoir

- 43) Carte Aqua Ring
- 44) Fusil d'assaut (Chris)
- 45) Clé de la résidence



**ASTUCES
& SOLUCES
À GOGO !**



RÉSIDENCE

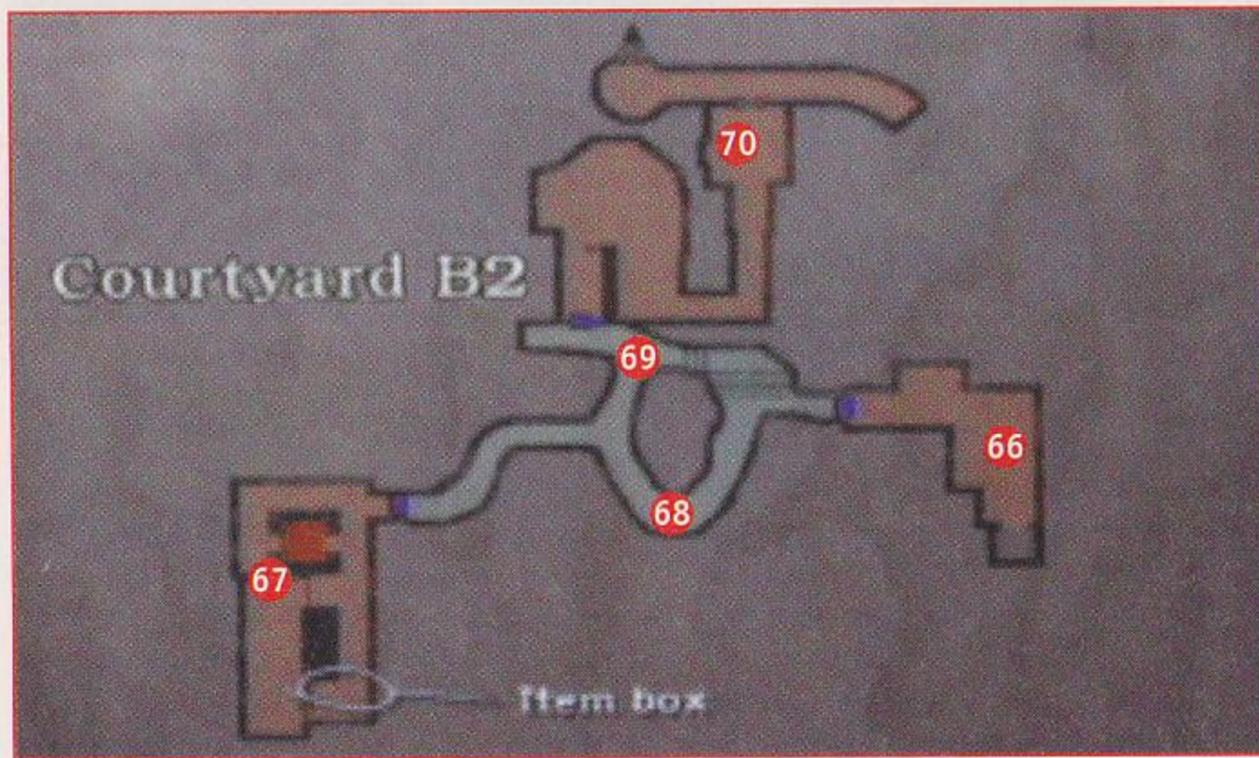
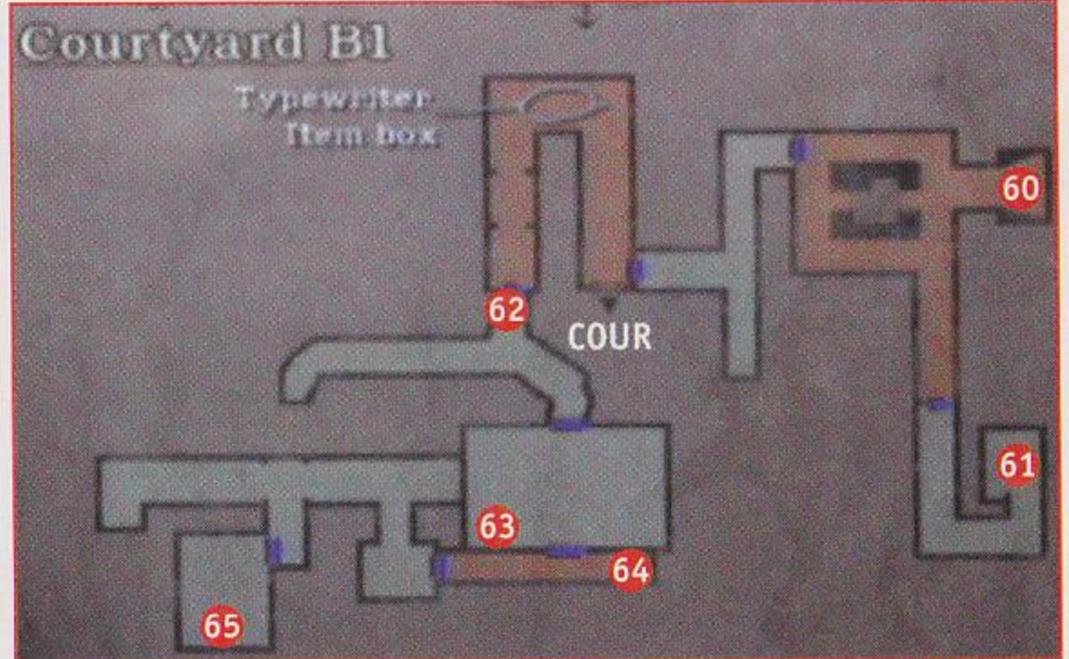
SUITE (AQUA RING B2)



46) Racines Plant 42

CATACOMBES

(COURTYARD B1 - COURTYARD B2)



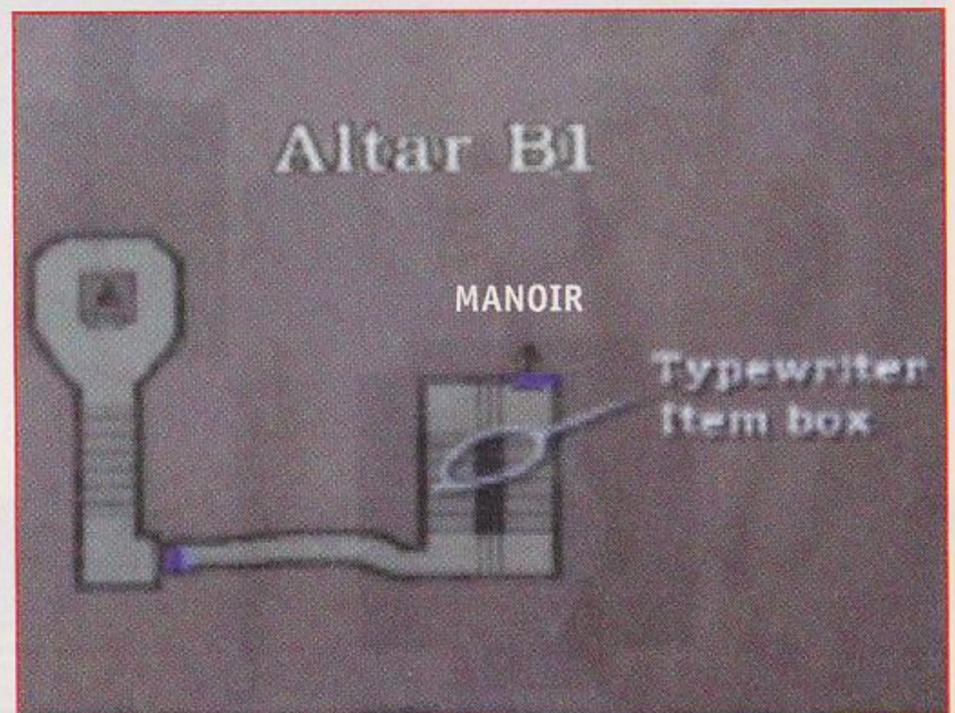
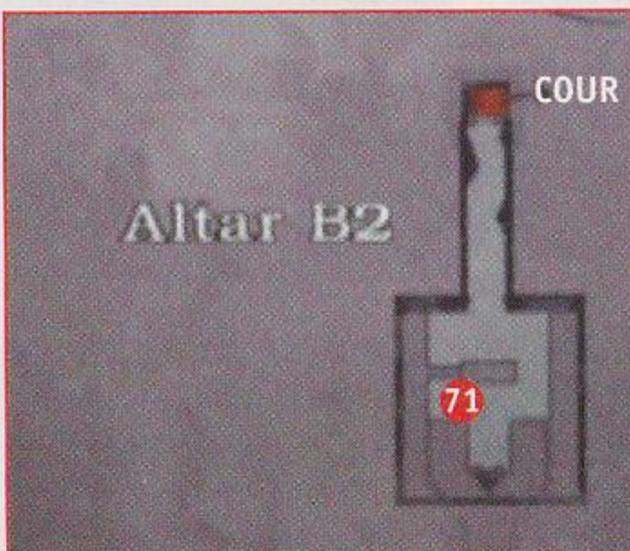
- 60) Pignon
- 61) Manivelle
- 62) Lance-flammes (Chris)
- 63) Couteau de survie
- 64) Carte cour B1
- 65) Cylindre

- 66) Caisse
- 67) Lance-flammes cassé
- 68) Levier
- 69) Emplacement lance-flammes cassé
- 70) Boîte à bijoux (Anneau de pierre)

AUTEL

(ALTAR B1 - ALTAR B2)

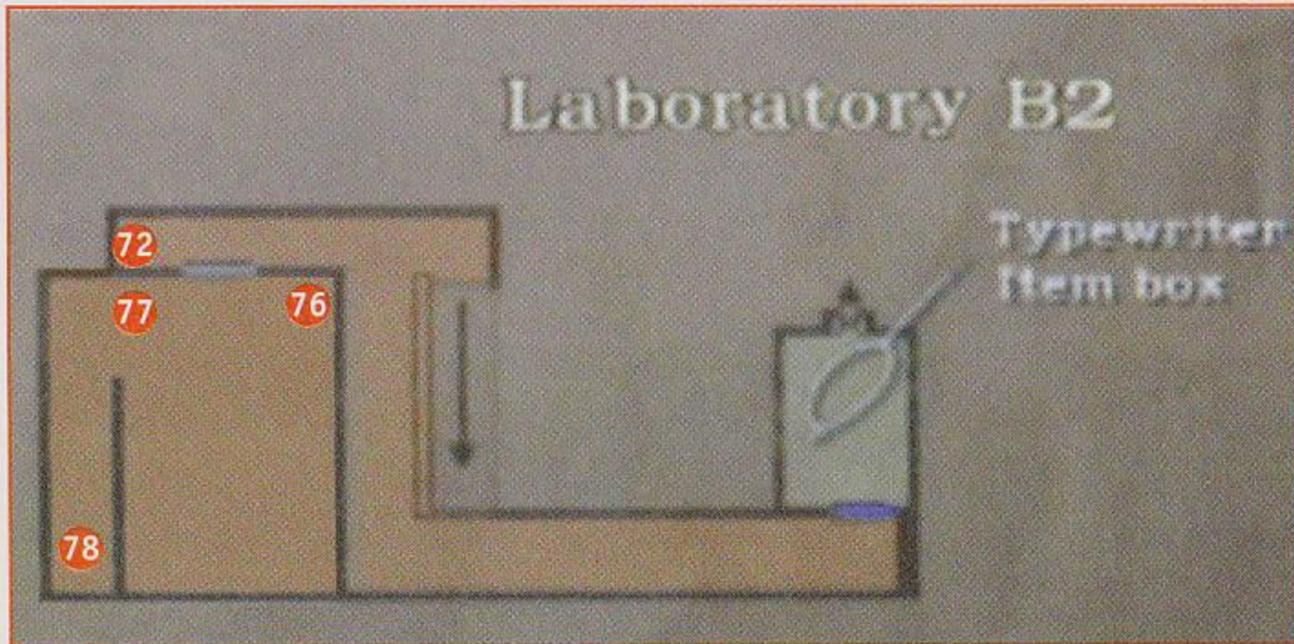
- 71) Magnum de Barry (facultatif) (Jill)





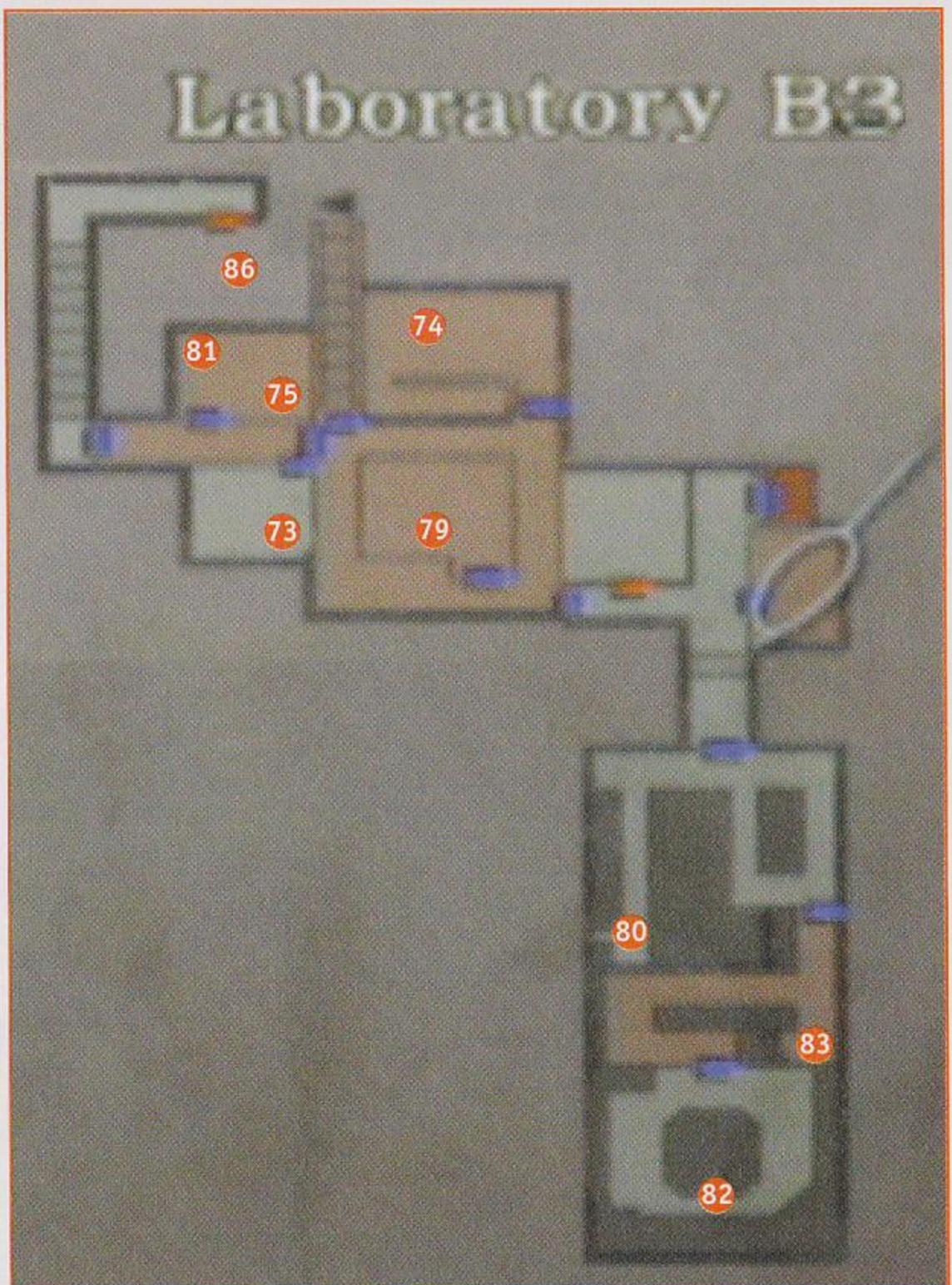
LABORATOIRE

(LABORATORY B2 - LABORATORY B3 - LABORATORY B4)

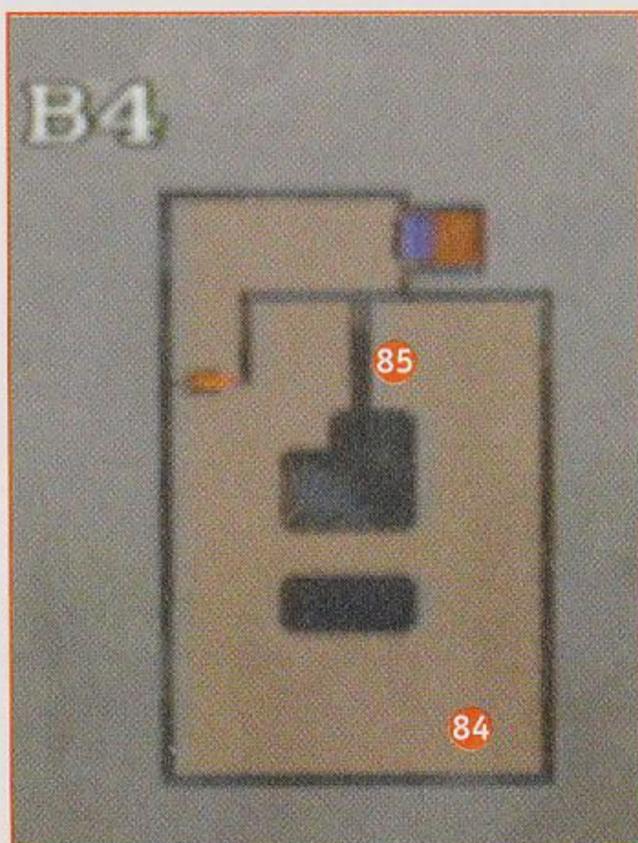


- 72) MO Disk
- 76) MO Disk
- 77) Carte laboratoire
- 78) Clé du laboratoire

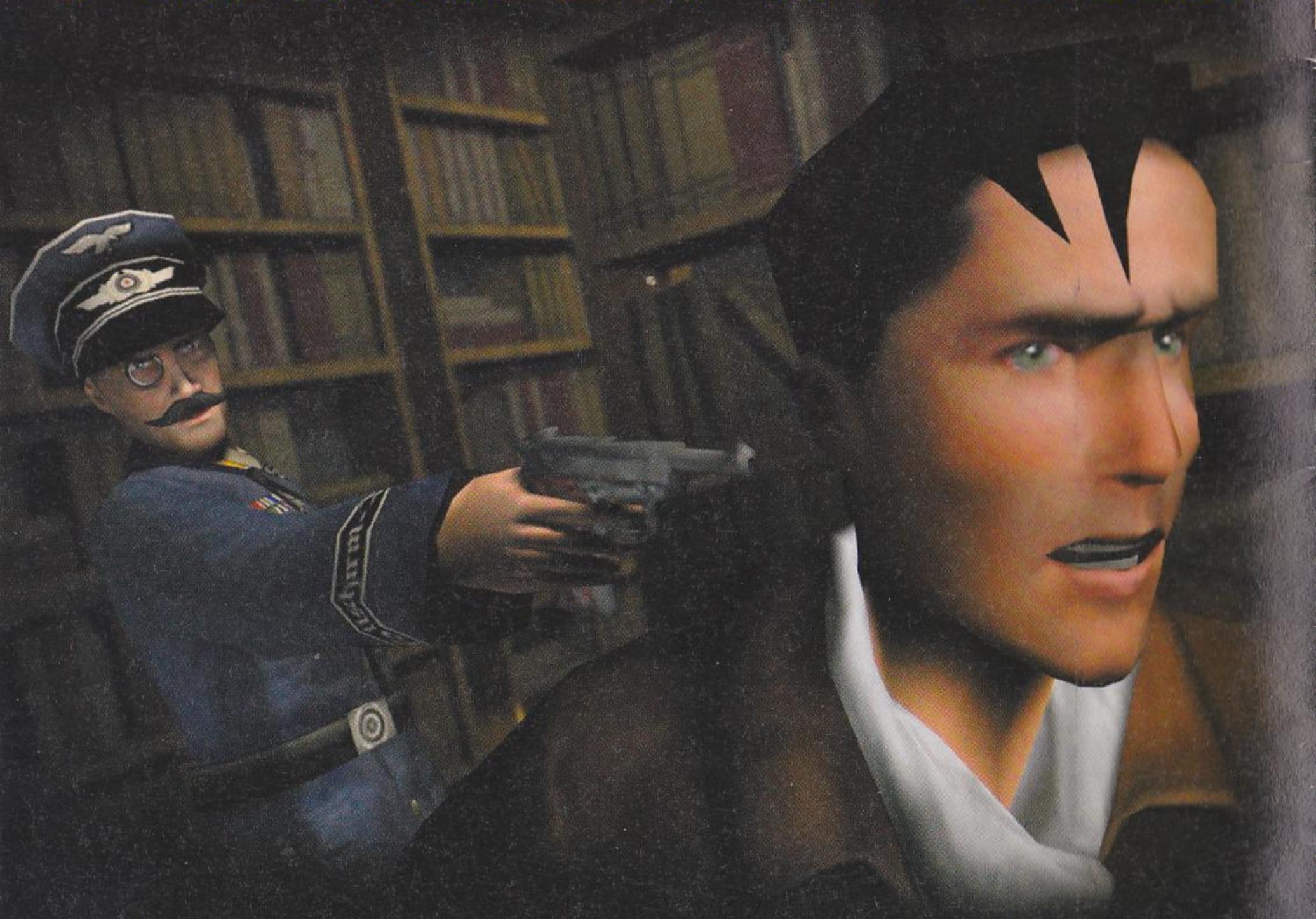
- 73) Radios
- 74) Terminal de sécurité
- 75) Filtre projecteur
- 79) Lecteur disk
- 80) Capsule
- 81) Combustible
- 82) Générateur électrique élévateur
- 83) Lecteur disk
- 86) Cellule Chris/Jill



- 84) Clé du laboratoire (facultatif)
- 85) Terminal de sécurité



PRISONER OF WAR



La solution complète !

SUR LE...

3615  **CHEAT** 0,34 €/min
Astuces & Solutions

POUR VOS JEUX VIDÉO, DES CENTAINES DE TITRES
ANCIENS ET RÉCENTS ARCHIVÉS