

Solution Resident Evil Director's Cut avec Jill Valentine

Le manoir.

Votre premier adversaire vous attend après la salle à manger, en train de décapiter le pauvre Kenneth J. Sullivan, de l'équipe Bravo des S.T.A.R.S.. Vous pouvez ne pas l'abattre, en revenant sur vos pas. Dans le Hall d'entrée de la maison, prenez LE PASSE-PARTOUT et ramassez LE RUBAN MACHINE (3 sauvegardes) à côté d'une machine à écrire. Prenez LES 2 CHARGEURS (15 coups chacun) sur le corps de Kenneth. Dans la galerie de portraits, prenez LE PLAN DU RdC sur la sculpture «Femme puisant de l'eau», tuez les 2 morts-vivants et obtenez LE RUBAN MACHINE. Dans le couloir qui suit, vous serez attaquée par 2 chiens - des Cerbères - que vous devrez tuer pour ramasser LE CHARGEUR. Passez la porte et ramassez L'HERBE VERTE. En entrant dans la première pièce, abattez le mort-vivant avant de prendre LE CHARGEUR.

Prenez ensuite la porte située sur la droite de Jill au fond du couloir et tuez les 3 morts-vivants. Vous pouvez déverrouiller la porte en direction du DEBARRAS RdC puis entrer dans la pièce au fond à droite pour tuer les 2 chiens qui s'y trouvent. C'est dans cette pièce que se trouve «La porte de la nouvelle vie», que vous ne pourrez ouvrir qu'après avoir récupéré tous les Symboles. La porte située à l'opposé recèle une énigme qu'il vous faudra résoudre si vous voulez récupérer LE SYMB. VENT sans être réduite en charpie par des corbeaux. L'ordre des tableaux, «Du berceau à la tombe», est le suivant : «Un nouveau-né», «Un bébé», «Un garçon joyeux», «Un jeune homme», «Un homme entre 2 âges fatigué», «Un vieil homme chauve», et «La fin de la vie». De l'autre côté de la porte déverrouillée, vous attendent 2 morts-vivants. Tuez-les et ramassez L'HERBE VERTE. Passez la porte du DEBARRAS RdC, ramassez LE FUSIL CASSE et LES 2 CHARGEURS. Ensuite, revenez sur vos pas jusqu'à la porte restée fermée. Dans le boudoir, se trouvent 3 morts-vivants (laissez-en vivre 1, il n'est pas près de vous attraper si vous êtes malin) et LE FUSIL. mettez LE FUSIL CASSE à la place.

Retournez au HALL RdC et montez le grand escalier. Au premier étage, derrière la porte la plus à droite, examinez les traces de sang et passez la porte au fond. Ramassez LE BAZOOKA et LA CLE ARMURE. Empruntez maintenant la porte à gauche. 3 morts-vivants vous attendent, tuez-en 2 seulement (ceux du côté de la statue) pour économiser les balles et évitez le troisième. Poussez la statue - votre prochain passage dans la salle à manger vous permettra de récupérer LE SYMB. ETOILE -, passez à la pièce suivante. Tuez les 3 morts-vivants, en économisant vos munitions le plus possible. Revenez au Hall 1er étage. Il vous reste une porte à ouvrir, derrière laquelle se cachent 3 morts-vivants. Dans la bibliothèque (porte au fond du couloir) se trouve un OUVRAGE DE BOTANIQUE (DOSSIER). 3 autres morts-vivants vous attendent tranquillement de l'autre côté, mais seuls 2 d'entre eux représentent un danger (le dernier aura disparu en temps utile). La Clé Armure vous permet de visiter deux pièces séparées par une troisième dans laquelle se trouve 1 mort-vivant (l'esquiver est relativement aisé; laissons-le vivre, le pauvre !). A droite, on obtient LE BRIQUET, LE CHARGEUR, L'HERBE ROUGE; à gauche, on trouve LE RUBAN MACHINE, le TESTAMENT DU CHERCHEUR (DOSSIER), LE SYMB. LUNE (ou plutôt un fragment).

Revenez dans le couloir où l'on pouvait contempler une double porte verte. A l'intérieur, Déplacez les statues pour boucher les orifices si vous ne voulez pas mourir gazée, appuyez sur le bouton et emparez-vous du BLASON. Une porte est restée fermée dans le couloir. Dans cette pièce, vous trouverez Richard Aiken, de l'équipe Bravo des S.T.A.R.S.. Pour aller chercher LE SERUM dans la CHAMBRE RdC - l'emplacement du pointeur rouge sur le PLAN -, avec en prime LE RUBAN MACHINE, traversez le Hall 1er étage vers le balcon qui surplombe la salle à manger puis descendez le petit escalier. 3 chiens peuvent vous surprendre mais vous pouvez les éviter en demeurant prudent. Richard mort, ramassez LES 2 HERBES VERTES et LE CHARGEUR. Puisque vous aurez besoin de munitions, il est conseillé de revenir là où se trouvent les 3 chiens (en allant chercher Le Sérum), en prenant soin d'esquiver leurs attaques jusqu'à la petite pièce du fond ; le joueur pourra y trouver LE CHARGEUR, LES CARTOUCHES (une boîte de 7 cartouches), et LE COLT PYTHON (avec Les 6 Cart. Magnum chargées), sauf si le joueur le détient depuis le début de la partie (avec un nombre infini de coups). Il faudra veiller à économiser les munitions du Colt Python pour de futures rencontres. Par exemple, la porte du fond mène à un autre couloir, à l'entrée duquel Jill sera attaquée par un joyeux duo de morts-vivants; l'un des deux semble d'ailleurs particulièrement pressé de vous grignoter car il se déplace plutôt rapidement. Un troisième mort-vivant vous attend tranquillement au bout du couloir et vous empêche d'accéder à une pièce qui renferme de nombreux trésors, jalousement gardés par une plante contre laquelle les armes sont sans effet. Nous y reviendrons ultérieurement.

Faites demi-tour et ouvrez la porte rouge qui mène à la terrasse, avec une vieille chaudière. Tuez les 2 premiers chiens à votre portée, ramassez LES 5 HERBES VERTES et LE DESHERBANT ; en partant, contentez-vous d'esquiver le troisième chien avant que celui-ci ne vous saute à la gorge ! Vous pouvez revenir au rez-de-chaussée si vous le souhaitez. Utilisez à nouveau La Clé Armure pour pénétrer dans une pièce renfermant 3 morts-vivants, ainsi que LE CHARGEUR et LES CARTOUCHES. Passez la porte au fond. Vous êtes maintenant dans une pièce avec un grand miroir, et 1 mort-vivant qui s'y admire. Ramassez LES 2 HERBES VERTES, ainsi que LE RUBAN MACHINE. Dans les vestiaires, choisissez la tenue que vous préférez, votre choix n'ayant aucune incidence sur le déroulement de l'histoire.

Revenez dans la pièce où se trouve la plante. Utilisez Le Désherbant et prenez LES 2 HERBES ROUGES, LES 4 HERBES VERTES et LE SYMB. SOLEIL. Dans la pièce suivante, Jill prend LE CHARGEUR, LES CARTOUCHES et le JOURNAL DU GARDIEN (DOSSIER), ce après avoir abattu le mort-vivant qui se cachait. Ouvrez maintenant la porte au fond du prochain couloir juste à côté de la salle à manger. Prenez LES PARTITIONS et jouez du piano. Utilisez Le Blason pour prendre LE BLASON DORE. Utilisez ensuite Le Blason Doré dans la salle à manger pour récupérer LA PIERRE BLEUE. Visitez alors la petite pièce où l'on peut lire que «Certains tigres ont un oeil rouge et un oeil bleu». Utilisez La Pierre Bleue pour obtenir LA CLE BOUCLIER.

Passez le corps de Richard avec Le Colt Python. Abattez 1 des 2 morts-vivants avec 1 Cart. Magnum et l'autre avec l'arme de votre choix. La pièce du fond renferme des bougies qu'il faut allumer avec Le Briquet pour obtenir LES CART. ACIDE. Prenez également LE CHARGEUR et LE RUBAN MACHINE. Utilisez La Clé Bouclier pour entrer dans la grande pièce. Vous êtes maintenant prêt à compléter votre collection de Symboles. Le serpent géant qui a mordu Richard va vous attaquer. Ramassez LES CARTOUCHES, continuez à longer jusqu'à atteindre le trou par lequel la bête est entrée; prenez LE SYMB. LUNE (l'autre fragment : combinez les 2 et vous aurez LE SYMB. LUNE, l'unique) et prenez vos jambes à votre cou ! Si vous avez été empoisonné, revenez à la salle de repos où vous avez trouvé le sérum.

Maintenant, vous pouvez franchir «La porte de la nouvelle vie». Prenez LA MANIV. ANGLE, puis allez dans le Jardin. Tuez les 3 chiens, puis prenez LE PLAN DU JARDIN, LES 2 HERBES ROUGES, LES 3 HERBES VERTES, LES 2 HERBES BLEUES. Utilisez La Maniv. Angle et traversez le conduit d'eau, en faisant gaffe aux serpents qui tombent des

arbres (ne pas les tuer, de toute façon ils reviendront vous emmener à chaque passage). En descendant de l'ascenseur, le bruit des pas de 3 chiens vous parviennent. Passez la grille à droite, tuez les 3 chiens et ramassez LES 2 HERBES VERTES et LES 2 HERBES BLEUES. Entrez dans le POSTE GARDE.

Le poste de garde

A l'intérieur du POSTE GARDE, ramassez LES 3 HERBES BLEUES. Poussez la statue pour boucher les trous dans le plancher, entrez dans la pièce à droite. Prenez LES CART. EXPLO. (6 cartouches) et LE SPRAY 1ER SEC. En face, dans la chambre portant le numéro 001, 2 morts-vivants défendent LES CARTOUCHES. Dans la petite salle de bain conjointe, il y a une baignoire remplie d'eau boueuse. Sortez. Poussez la statue jusqu'au fond, passez la porte et foncez sur la droite vers la table (évitez les 2 araignées) pour ramasser LE LIVRE VIDE ainsi que LE RUBAN MACHINE. Le code de la porte est indiqué sur le billard : 958 (inutile d'y aller). Sortez. Allez à gauche (attention aux tentacules). Poussez la statue au fond du couloir et ramassez LES 3 HERBES VERTES. Passez par la porte sans numéro. LA CLE 002 est protégée par des guêpes venimeuses, aussi ne traînez pas !

Entrez dans la chambre 002, prenez LE PLAN DU DORTOIR, LES CARTOUCHES, le RAPPORT SUR LA PLANTE 42 (DOSSIER). La salle de bain annexe renferme 2 morts-vivants et LA CLE 003. Si vous descendez l'échelle et que vous poussez les caisses au sous-sol, vous pourrez avoir LES 2 HERBES VERTES. Dans la chambre 003, tuez le mort-vivant, prenez le RAPPORT «CHOC-V», utilisez Le Livre Vide et récupérez LE RUBAN MACHINE. Dans la salle de bain, il vous faudra abattre 1 mort-vivant pour récupérer LES CART. FLAMM. (6 cartouches).

Dans la pièce verrouillée (Code : 958), Jill a à sa disposition LES 4 BOUTEILLES VIDES, avec les éléments suivants à combiner pour obtenir le produit souhaité : L'EAU, UMB No.2, et UMB No.4. Grâce à ces produits, elle est à même de préparer du «CHOC-V», qu'elle versera sur les racines de la Plante 42, situées dans le sous-sol inondé, première pièce à droite de l'entrée. Cela fait, vous pouvez tuer la Plante 42. Vous pouvez aussi aller affronter la plante mano à mano, même si elle vous attrape, Barry interviendra avec son lance-flammes. Vous avez mérité LA CLE PIECE C. Redescendez l'échelle menant au sous-sol inondé et foncez vers la droite, puis continuez sur votre gauche; esquiviez les 3 requins - Neptunes - (2 petits et 1 plus grand) jusqu'à la porte fermée à clé. Videz la salle inondée de son eau, ouvrez la porte de la pièce voisine et allez y ramasser LES 2 CHARGEURS, 2 fois LES CARTOUCHES et LA CLE CASQUE. Revenez sur vos pas en niant les 3 requins (1 Cart. Magnum suffirait à en tuer 1, mais quel intérêt?). Quittez le POSTE GARDE et retournez dans le manoir. A l'entrée du Jardin, vous rencontrerez à nouveau 2 chiens.

Le manoir

Après avoir passé «La porte de la nouvelle vie», traversez le couloir. Vous allez affronter la plus vicieuse des créatures : le Hunter. Ouvrez la porte restée fermée jusqu'alors. Allumez et prenez LES CART. MAGNUM (6 cartouches par chargeur) et LE DISQUE MO. Sortez et prenez la porte juste à côté. Tuez les 2 Hunters et entrez dans le DEBARRAS RdC. Ramassez LE SPRAY 1ER SEC, LES CARTOUCHES et LES CART. ACIDE (pensez à remercier Barry). Empruntez l'escalier et tuez le Hunter qui va vous poursuivre (courez d'abord un peu dans le couloir pour esquiver sa première attaque). Laissez l'autre Hunter tranquille. Passez la porte au fond du couloir et prenez L'HERBE VERTE et LE PLAN DU 1ER ETAGE grâce au Briquet.

Puisque vous aurez besoin de munitions, rejoignez le HALL RdC. Le chemin suggéré est le suivant :

Revenez sur vos pas, jusqu'au lieu de votre première rencontre avec un Hunter. Continuez du côté est de la maison, vous rencontrerez 1 Hunter sur votre chemin (au niveau du tableau couleurs chaudes). Passez le couloir suivant en courant pour éviter les 2 araignées. Montez ensuite au 1er, empruntez la porte à gauche (au-dessus de la salle à manger). Abattez le Hunter du fond et laissez l'autre en vie (à l'avenir, contournez-le). Passez la porte au fond, attendez le premier Hunter dans un coin et tuez le second à distance. Utilisez La Clé Armure et entrez dans la pièce voisine de l'escalier, puis prenez-y LES CART. MAGNUM, les ORDRES (DOSSIER), LES CARTOUCHES, LA PIERRE ROUGE.

Revenez ensuite sur vos pas - c'est moins dangereux - jusqu'au HALL RdC. Traversez la salle à manger, passez la porte en face du couloir (attention aux 2 araignées). 2 Hunters s'approchent à pas lents, mais un troisième va surgir dès que vous arriverez au niveau de la petite pièce à la statue de tigre. Esquivez son attaque et entrez-y immédiatement. Grâce à La Pierre Rouge, récupérez 3 fois LES CART. MAGNUM. Revenez ensuite dans le HALL RdC, pour regagner le DEBARRAS RdC par où vous êtes venu. Passé le couloir avec les 2 araignées - ne pas tirer -, 1 autre Hunter apparaît près de la porte rouge : avancez d'un pas pour bien le voir et tirez-lui dans le dos. Avec Le Colt Python, montez au 1er étage, puis au fond du couloir là où vous avez eu Le Plan du 1er Etage. Utilisez La Clé Casque une dernière fois et entrez dans un lieu apparemment paisible, du moins jusqu'à l'apparition du serpent géant de tout à l'heure! Tuez-le (Le Colt Python est l'arme la plus appropriée). Barry arrivera lorsque vous n'aurez plus besoin de lui, descendez dans le trou et attendez qu'il revienne. Déplacez la pierre tombale.

En bas de l'échelle, il y a 3 Hunters, et un choix à faire : soit vous tuez - avec Le Colt Python - celui en face de vous avant de courir jusqu'au fond de la pièce pour sortir, soit vous les tuez tous les trois - en économisant - et vous ramassez LES CARTOUCHES. En traversant le couloir suivant, ramassez LES 2 HERBES VERTES, puis dépassez les 2 morts-vivants en train de dîner (ils ne sont pas dangereux). Entrez dans la cuisine. Si une Cart. Magnum suffit pour achever le mort-vivant couché à droite, il vous en faudra plus pour tuer celui qui apparaît près de la porte à gauche, laquelle est une porte de sortie vers le rez-de-chaussée, dans le couloir pris d'assaut par les 2 araignées de tout à l'heure (esquivez-les).

Prenez l'ascenseur. Tuez les 2 Hunters, ramassez L'HERBE VERTE, puis entrez dans la petite pièce juste à droite de l'ascenseur pour avoir 2 fois LES CART. EXPLO.. Entrez ensuite dans la pièce voisine; on peut y voir 3 morts-vivants; tuez celui qui en mange un autre, les deux autres étant complètement inoffensifs; ramassez 2 HERBES VERTES et L'HERBE BLEUE. Passez maintenant la troisième porte. Tuez les 3 morts-vivants qui vous attaquent, puis prenez LES CART. MAGNUM et les COUPURES DE JOURNAUX (DOSSIER). Du côté droit, trouvez LE LIVRE MAUDIT1/LA MEDAIL. AIGLE; du côté gauche, prenez LA BATTERIE - sans passer devant la fenêtre, sous peine d'être attaqué par des corbeaux -, LE RUBAN MACHINE et LE CHARGEUR. A présent, retournez à «La porte de la nouvelle vie» sans croiser d'ennemis autres que des araignées; vous trouverez dans ce couloir un Hunter à abattre. Retournez dans le Jardin, utilisez La Batterie et La Maniv. Angle. Descendez l'échelle vers la COURS B1, passez la porte.

Les sous-sols

Vous retrouvez Barry, dites-lui de vous accompagner. Allez jusqu'au transformateur et prenez LES CART. EXPLO. et LE SPRAY 1ER SEC. Vous rencontrez finalement Enrico. Prenez LA MANIV. CROIX sur sa dépouille et revenez en arrière. Au niveau du transformateur, il y a plusieurs Hunters, aussi partez directement sur votre gauche pour

Utilisez La Maniv. Croix pour passer. Le rocher évité, tuez les 2 Hunters et prenez LES CART. FLAMM.. Passé la porte, affrontez l'araignée grise (3 coups de Colt Python et c'est fini). Morte, celle-ci laisse la place à ses petits, aussi vaut-il mieux sortir de la pièce tout de suite pour ne pas les avoir sur le dos. Pour passer ensuite, utilisez LE COUTEAU que vous venez de ramasser. N'oubliez pas LE RUBAN MACHINE (2 sauvegardes au lieu de 3 !) sur l'autre tonneau. A gauche se trouve une pièce avec une machine à écrire et un coffre. Vous y trouverez L'HERBE BLEUE, LE SPRAY 1ER SEC ainsi que LE RUBAN MACHINE. A droite, utilisez 3 fois La Maniv. Croix, évitez le rocher et prenez LE PLAN DU SOUS-SOL ainsi que LE LIVRE MAUDIT2/LA MEDAIL. LOUP. Entrez dans la pièce à côté. Prenez LA CLE PIECE. Sortez et prenez l'ascenseur vers le Jardin. Utilisez la Médail. Aigle et la Médail. Loup puis ramassez LES 2 HERBES VERTES et LES 2 HERBES BLEUES.

Le laboratoire

Descendez et prenez l'échelle qui mène à une pièce avec un coffre. Passez la porte et tuez les 3 morts-vivants avant de prendre LES 2 HERBES VERTES et LES DIAPOS. Empruntez l'escalier qui vous conduit du LABO B2 au LABO B3. Dans ce couloir rectangulaire errent 4 morts-vivants; ces mangeurs d'hommes sont en fait plus nombreux, vu qu'ils réapparaissent régulièrement ; tuez-en donc seulement s'il(s) vous bloque(nt) le passage. Sachez également qu'un trou sombre dans le mur, visible à proximité de l'escalier, cache LE RUBAN MACHINE. Passez la première porte à droite, puis la porte à gauche. Tuez le mort-vivant et prenez LES 2 CHARGEURS, L'HERBE VERTE et la LETTRE DU CHERCHEUR (DOSSIER), laquelle vous permet d'obtenir les codes de déverrouillage des portes : John...ADA...MOLE. Retournez dans le couloir rectangulaire et passez la porte au fond à gauche de l'escalier. Prenez LE DISQUE MO et allumez l'ordinateur pour introduire les codes de déverrouillage des portes. Retournez à l'étage B2 et entrez dans la Salle de Données Visuelles. Là-bas, utilisez Les Diapos et prenez SYSTEME DE SECURITE (DOSSIER) et LE DISQUE MO. Allez à nouveau dans le petit couloir juste à droite de l'escalier et ouvrez la porte de droite. Tuez les 5 morts-vivants pour récupérer la TELECOPIE (DOSSIER) ainsi que LE CODE D'ACCES 01 (DOSSIER) et LE RUBAN MACHINE.

A l'opposé, dans le couloir rectangulaire, se trouve une porte avec un drôle de symbole sur son seuil. Ouvrez-la avec La Clé Pièce et entrez. Tuez les 3 morts-vivants puis passez par la porte juste à côté de l'entrée. Prenez L'HERBE ROUGE et LES CARTOUCHES, puis poussez les caisses pour ne pas mourir gazée. Passez par le conduit d'aération, tuez le mort-vivant couché près de l'étagère - laissez l'autre tranquille - et prenez LES CART. MAGNUM et obtenez LE CODE D'ACCES 02 (DOSSIER). Quittez la morgue et entrez à nouveau dans la grande pièce au symbole rouge. La porte en face contient un coffre et une machine à écrire, ainsi que LE RUBAN MACHINE, LES CART. FLAMM., L'HERBE VERTE et L'HERBE BLEUE.

Prenez maintenant la direction du Central Electrique. A l'intérieur se cachent 3 spécimens d'un nouveau type d'ennemi : les Lab Monsters peuvent vous lacérer du plafond comme du sol. Dès que vous êtes entré, foncez à droite pour activer le panneau électrique, puis courez vers l'autre côté pour passer à la salle suivante sans être trop gravement blessé et sans gaspiller de munitions (regardez le Plan). Dans cette salle, utilisez Le Disque MO pour avoir LE CODE D'ACCES 03 (DOSSIER). La troisième et dernière salle renferme 3 autres Lab Monsters. Ramassez LA BATTERIE et branchez l'ascenseur au réseau via un interrupteur. Cela fait, sortez du Central Electrique par le même chemin. Sauvegardez.

Dirigez-vous vers l'ascenseur et appuyez sur le bouton. Barry viendra avec vous. Vous allez maintenant avoir l'immense privilège d'affronter «la forme de vie suprême» : le Tyran en personne ! Abattez-le en ne restant jamais trop prêt de lui, pas plus de deux mètres puis, allez-vous en. De retour dans le couloir rectangulaire, il ne vous reste plus qu'à partir, en esquivant les attaques des 3 Lab Monsters qui se sont échappés (courez tout droit en partant de la porte au symbole bizarre). Allez sauver Chris maintenant que vous avez les trois codes et que la prison est ouverte. Remontez les escaliers et tuez les 3 morts-vivants (les derniers du jeu) pour atteindre la pièce contenant un coffre. Prenez La Batterie, Le Colt Python (avec Les Cart. Magnum si nécessaire) et de quoi vous soigner. Gagnez l'héliport et prenez LA FLAMME pour avertir Brad Vickers, de l'équipe Alpha des S.T.A.R.S.. Affaiblissez Tyran un maximum avant de le finir au lance-roquettes.

Et voilà, c'est fini, ou peut être pas ?

- Si vous finissez le jeu avec Jill et que vous sauvez Barry et Chris, vous aurez le Colt Python et des munitions illimités.
- En finissant le jeu avec Chris tout en sauvant Barry et Jill, vous aurez la mitrailleuse.
- Finissez le jeu sans sauver celui qui se trouve enfermé pour récupérer le lance roquettes.

- Sur la version Director's Cut, au menu, placez-vous sur "avancé" et appuyer sur la droite pendant quelques secondes, lorsque le mot devient vert, cela signifie que tous les items ramassés multiplieront leur capacité par deux (valable pour les munitions et les rubans).

- Le rubis rouge déposé sur la statue du tigre donne accès à 3 chargeurs de magnum. N'en prenez qu'un seul, puis sortez de la pièce et retournez-y, il y a de nouveau trois chargeurs. Répétez l'opération jusqu'à ce que vous ayez obtenu 99 munitions.

Attention : le bug a été corrigé dans la version Director's Cut Dual Shock, cette astuce ne fonctionne donc pas dans cette version.

- Au début du jeu, lorsque Jill vient d'entrer dans la salle à manger, faites-la ressortir. Une scène avec Wesker s'enclenche ; une fois retourné dans la salle à manger, tentez une fois encore de retourner dans le hall. Ensuite, dirigez-vous vers le couloir en passant du côté où il y a l'horloge, le zombie qui était en train de dévorer Kenneth ouvrira la porte et Barry le tuera. A partir de cet instant le jeu sera plus facile et les zombies pourront être tués en trois coups. Regardez le corps de Kenneth : s'il a les jambes amputées, cela signifie que l'astuce a bien fonctionné. Ceci ne fonctionne pas avec Chris.