

Dans cette solution, nous allons vous permettre de terminer le jeu avec Léon ou Claire. Comme le gros du scénario ne diffère pas beaucoup entre les deux, vous trouverez des paragraphes spécifiques à eux tout au long de la solution.

Raccoon City

Foncez sans vous arrêter parmi les zombies qui bordent la rue sans vous embêter à les tuer. Allez jusqu'à l'armurerie où vous trouverez deux boîtes de balles sur les étagères. Quand les zombies arrivent, tuez-les et récupérez le fusil à pompe sur le cadavre du gérant. Sortez ensuite par la porte de derrière. Dans l'allée, avancez jusqu'à la grille et tirez tranquillement sur les zombies, prenez les balles à l'arrière du camion au bout de la ruelle, les zombies en profitent pour casser la grille. Tuez-les. Traversez le terrain de basket et frayez vous un chemin jusqu'au bus où vous pénétrez. Dépêchez vous de ramasser les balles à l'intérieur et de tuer les deux zombies qui approchent. Ressortez à l'avant du bus. Là encore, quelques zombies à éviter pour arriver jusqu'aux portes du commissariat de police.

Le commissariat

Dans le hall principal, prenez le ruban encreur et les balles. Une seule porte est ouverte, parlez au policier blessé à l'intérieur. Il vous donne une carte bleue et vous demande de vous en aller. Retournez à l'ordinateur et utilisez la carte bleue dessus. Passez la porte qui vient de s'ouvrir et prenez le mémo de police dans la pièce. Dirigez vous vers la porte à côté de la fenêtre pour entrer dans un corridor avec un policier sans tête. Fouillez le deux fois. En continuant dans le couloir, vous arrivez devant une mare de sang. Attention au monstre qui va vous tomber dessus, tirez en pointant votre arme vers le bas. Récupérez l'herbe verte. Au bout du couloir se trouve une porte que vous empruntez. Avancez et ouvrez les doubles portes un peu plus loin sur la droite. En entrant à gauche, vous trouvez le rapport de mission 1.

Léon :

Au fond à gauche en partant de l'entrée, une petite pièce, allez-y. Utilisez votre briquet sur la cheminée pour y allumer un feu et récupérer un rubis.

Ressortez de la pièce de briefing et continuez plus loin dans le corridor. Derrière la porte, éliminez les zombies et prenez l'escalier à gauche. Avancez dans le couloir jusqu'à la statue. Poussez la statue de gauche sur la marque au sol à droite et poussez la statue de droite sur la marque au sol à gauche. La statue centrale lâche un rubis. Prenez la porte à droite et avancez tranquillement dans le couloir jusqu'à la première porte rencontrée, pénétrez alors dans le bureau des S.T.A.R.S. Prenez le journal de Chris et la médaille licorne sur son bureau et allez prendre l'arme dans le casier. Sortez et revenez dans la salle principale du commissariat.

Allez jusqu'à la fontaine et utilisez la médaille licorne sur celle-ci. Vous récupérez la clé pique. Reprenez la porte d'où vous venez et allez jusqu'au policier sans tête. Là, utilisez votre nouvelle clé sur la porte pour accéder à la salle des archives. Vous y trouverez le rapport de patrouille, un ruban encreur. Poussez l'escabeau contre l'étagère et récupérez la manivelle. Sortez de la pièce et montez à l'étage. Descendez le couloir, passez les statues et ouvrez la porte.

Claire :

Sauvez la petite fille et récupérez les munitions dans la petite table au fond du couloir.

Avancez et allez à droite puis prenez la porte à gauche au fond. Arrivé à la bibliothèque, prenez l'escalier à droite et avancez sur la corniche jusqu'au bout. Vous tombez, regardez le tableau au mur. Appuyez sur le bouton rouge et refaites la séquence du tableau avec les étagères de la bibliothèque.

Léon :

Vous récupérez au niveau du tableau la prise fou.

Claire :

Vous récupérez au niveau du tableau la pierre serpent.

Sortez par les doubles portes et aller à l'autre bout du balcon en vous débarrassant des zombies. Arrivé de l'autre côté, passez la porte. Prenez la petite clé sur la banquette, le ruban encreur et le journal n°1 du secrétaire.

Claire :

Vous trouverez aussi le briquet. Sortez par la porte en face, avancez sur le balcon, enclenchez l'échelle de secours et empruntez-la. Allez dans la salle de briefing et entrez dans la petite pièce au fond. Là, utilisez le briquet sur la cheminée et vous récupérez le second rubis. Revenez dans la pièce où vous avez récupéré le briquet et prenez la porte opposée. Avancez dans le couloir et ouvrez la porte juste en face.

Léon :

Ouvrez la porte en face et avancez vers la droite jusqu'à la porte. Prenez la porte et courez pour ouvrir la porte juste en face. Descendez les escaliers et prenez la porte.

Dans le hall, passez la porte ouverte à votre gauche puis celle ouverte à votre droite. Vous voilà dans un bureau, prenez les plantes vertes derrière le bureau et ouvrez le coffre grâce à la combinaison 2236. Dedans, des cartouches et le plan du commissariat. Revenez sur vos pas, remontez l'escalier et prenez la porte en haut. Allez alors à droite et foncez en évitant les corbeaux jusqu'à la porte au fond. Passez à côté de l'hélicoptère et descendez les escaliers pour ouvrir la porte tout au fond. Prenez les balles, le ruban encreur et le volant de valve. Remontez par l'escalier et dirigez vous vers la grille à côté de la porte. Là, utilisez le volant de valve sur le système de pression d'eau. Une fois l'hélicoptère éteint, allez-y pour prendre les munitions. Ressortez par le couloir aux corbeaux et foncez jusqu'à la porte de droite. Là, suivez le couloir jusqu'à l'avant de l'hélicoptère, contournez le et ouvrez la porte à droite. Dans cette pièce, prenez la clé carreau et utilisez vos deux rubis sur les bustes de pierre.

Claire :

Cela vous donne une partie de la pierre bleue.

Léon :

Cela vous donne la prise roi.

Redescendez au rez-de-chaussée. Utilisez la clé carreau pour entrer dans la salle des preuves qui se trouve à gauche sur la carte au premier étage (elle a une porte violette et une porte jaune). Occupez vous des zombies et prenez le film photo.

Claire :

Trouvez aussi le plastic.

Sortez par l'autre porte et entrez dans la pièce du policier blessé. Tuez le. Sur le bureau, vous trouverez la clé coeur. Dans la grande pièce, vous trouverez des balles pour le pistolet dans un casier et un petit mot pour Léon. Allez ensuite dans la salle d'interrogatoire grâce à la clé carreau (c'est l'autre pièce à porte violette au 1er étage).

Claire :

Récupérez la pierre aigle et le cordon.

Léon :

Prenez la prise tour et le cordon.

Dégagez rapidement de la pièce pour éviter le monstre. Revenez dans la pièce où vous avez trouvé le mémo pour Léon et utilisez la clé coeur pour ouvrir la porte (porte rouge sur le plan). Courez ensuite vers les escaliers et descendez-les. Faites attention aux chiens, avancez et prenez la première à droite et ouvrez la première porte sur votre droite. Dedans, prenez l'herbe verte et le plan de l'étage B1 du commissariat. Allez en direction du panneau de contrôle des réserves d'énergie. Mettez les boutons en haut, bas, haut, bas, haut. La porte à carte magnétique va alors s'enclencher.

Claire :

Ressortez et allez à gauche. Ne vous souciez pas de la porte à droite et continuez jusqu'à la porte au fond. Traversez le couloir et prenez l'escalier. Là, à gauche, une porte menant à un point de sauvegarde. Une fois sortie de la pièce, vous trouvez Sherry.

Léon :

Ressortez de la pièce et prenez tout de suite à droite jusqu'à la porte marquée Parking. Faites la connaissance d'Ada Wong. Aidez la à pousser la camionnette qui bloque le passage puis utilisez la porte ainsi dégagée. Allez jusqu'à la cellule de Ben en suivant le couloir jusqu'à une grille avec un bouton. Ouvrez la grille sans vous soucier du bouton et c'est la deuxième cellule au fond. Après une brève conversation, regardez l'étagère de droite pour trouver le levier plaque d'égouts (c'est la traduction !). Utilisez ce levier dans la pièce indiquée par le plan et descendez. Foncez sans vous occuper des araignées et prenez l'escalier. Là une petite salle sur votre droite avec des munitions et une caisse. Continuez tout droit jusqu'à une porte. Entrez dans la pièce et ressortez aussitôt. Vous vous retrouvez dans les baskets d'Ada.

Ouvrez la porte en face, courez en évitant les chiens, prenez alors la première à droite et foncez vers la porte à gauche. A l'intérieur, prenez sur votre droite le plan des égouts et allez descendre dans la fosse. Là poussez les caisses pour faire un pont quand l'eau montera. Remontez et allez appuyer sur le bouton au niveau du panneau de commande. Traversez le pont de caisses et allez récupérer sur les étagères la clé trèfle. Ressortez et foncez tout droit puis aller à gauche jusqu'à l'élévateur et l'actionner. Prenez les munitions puis remontez. Revenez sur vos pas jusqu'au point de départ. Elle ne peut passer et vous donnera les objets.

Descendez les escaliers, passez les araignées, remontez l'échelle, repartez du chenil et allez dans la pièce opposée à la porte à carte magnétique. Dans la morgue, prenez la carte rouge et sortez pour utiliser la carte sur la porte. Dedans, ramassez les munitions. Repartez et reprenez l'escalier. Ouvrez la porte à côté de l'escalier (porte verte sur la carte). A l'intérieur, récupérez le magnum, le journal du veilleur de nuit et des munitions. Allez ensuite dans la seule pièce du premier étage que vous n'ayez pas encore visitée. Là, aller au mur du fond pour allumer l'autel avec votre briquet. Retournez vous et allez les tourner dans l'ordre suivant : 12, 13 et 11. La roue dentée dorée tombe du tableau derrière vous. Ramassez la et sortez. Rendez-vous à la bibliothèque pour monter au dernier étage.

Montez à l'étage et ouvrez la porte sur votre gauche. Allez à droite et ouvrez la porte. Utilisez la manivelle sur le trou pour faire descendre l'escalier. Allez vers les engrenages et utilisez la roue dentée dorée sur ceux-ci. Appuyez sur le bouton rouge et allez à droite où la porte s'est ouverte.

Claire :

Prenez la seconde partie de la pierre bleue et combinez les pour obtenir la pierre jaguar. Descendez par la porte qui s'est ouverte et allez au bureau du Capitaine. Derrière son bureau, appuyez sur le bouton sur la peinture. Utilisez vos trois pierres. Cela ouvre une porte, allez-y prenez le courrier du Capitaine et utilisez l'élévateur. Parlez au Capitaine, prenez les munitions. Tuez le monstre et revenez récupérer Sherry. Retournez sur la scène de votre combat et descendez l'échelle après avoir appuyé sur le bouton.

Léon :

Récupérez la prise cavalier. Descendez par la gaine d'aération et allez jusqu'à la cellule de Ben. Prenez le courrier du Capitaine et repartez dans les égouts. Allez jusqu'à la porte ouverte rapidement de tout à l'heure et continuez à avancer jusqu'à rencontrer une redoutable monstre, battez le et allez brancher les quatre prises sur le mur.

Les égouts

Claire :

Sherry tombe dans une bouche d'égout et vous vous retrouvez dans sa peau. Avancez, entrez dans la première pièce et sortez par la gaine d'aération. Evitez les chauve-souris et prenez la pièce en argent au fond. Sherry tombe et vous redevenez Claire. Continuez dans les égouts et ouvrez la première porte. Dedans récupérez le ruban et le reste. Descendez par l'échelle dans l'entrepôt pour y récupérer du matériel. Remontez et prenez l'élévateur.

Léon :

Une porte s'ouvre et vous avancez jusqu'à vous retrouver dans une salle. Vous pouvez prendre le ruban encreur et le fax manager égouts et aller dans l'entrepôt en poussant l'armoire et en allumant les deux lampes avec votre briquet. Ensuite, descendez grâce à l'élévateur, vous vous faites tirer dessus et redevenez Ada. Suivez la laborantine sur l'échelle et à travers le système de ventilation. Une fois que vous avez discuté avec elle, avancez sur le pont suspendu et descendez l'échelle. Vous redevenez Léon. Avancez dans le couloir, décollez le plan des égouts et ouvrez la porte et allez à gauche puis au fond encore à gauche, montez sur la grande marche et fouillez les deux cadavres.

Claire :
Vous trouvez des cartouches.

Léon :
Vous trouvez la médaille loup.

Continuez à ouvrir les grilles en évitant les araignées puis vous trouvez une porte. Ouvrez-la et entrez.

Claire :
Vous discutez avec Annette, la mère de Sherry.

Utilisez le volant de valve au niveau du bouton rouge clignotant pour faire descendre le pont. Traversez le et réutilisez le volant de valve sur l'autre trou où un bouton vert clignote, le pont remonte. Continuez à avancer jusqu'au bout du tunnel. Dès que l'alligator géant vous attaque, revenez sur vos pas jusqu'à la lumière rouge sur le mur. Appuyer sur le bouton pour laisser tomber l'extincteur. L'alligator va alors prendre l'extincteur dans sa gueule et vous n'aurez plus qu'à lui tirer dessus pour le faire exploser. Avancez dans le couloir jusqu'à la porte, ouvrez la en la réenclanchant et entrez.

Claire :
Retrouvez Sherry et la pièce en argent.

Montez à l'échelle puis à gauche.

Claire :
Récupérez la pièce en or.

Léon :
Récupérez la médaille aigle.

Prenez le journal du responsable des égouts. Allez à droite et utilisez la manivelle de valve sur la lumière en dessous du système de ventilation. Vous pourrez alors monter à l'échelle et traverser la ventilation. Suivez les égouts jusqu'à une cascade. En dessous regardez et utilisez vos deux médailles. L'eau s'arrête, ouvrez la porte et avancez jusqu'au trolley. Allez à droite du trolley et enclenchez le bouton sur le panneau de contrôle. Ceci active le trolley. Entrez dedans.

Léon :
Faites attention au monstre. Quand il attaque, tirez lui sur le bras.

Une fois de l'autre côté, sortez et juste à gauche, utilisez le briquet sur la fusée éclairante pour que la clé casier arme scintille dans la lumière. Prenez la clé et dirigez vous vers la porte. Avancez dans le couloir en dessoudant quelques zombies. Arrivé à la première intersection, allez à gauche et fouillez le cadavre.

Claire :
Vous trouvez le pistolet d'alarme.

Léon :
Vous trouvez les morceaux qui, une fois assemblés au fusil donneront le super fusil.

Allez à droite et escaladez l'échelle. Dans la pièce, vous trouverez un ruban, des balles pour le magnum et des cartouches. Une fois dehors, allez dans la salle avec la grosse machine. Dedans, vous trouverez la clé pour activer la plate-forme et des munitions. Prenez la clé et insérez là dans le panneau de contrôle devant la grosse machine, utilisez-la et appuyez sur le bouton pour l'activer. Une fois à l'intérieur, William (le monstre) vous attaque. Sortez du véhicule et combattez le. Une fois William vaincu, retournez dans le camion sur la plate-forme.

Le laboratoire

Allez dans l'aile rouge, puis à la porte tout à droite et prenez les consignes de sécurité ainsi que le numéro d'utilisateur. Utilisez l'ordinateur et allumer les systèmes anti-ABO. Allez dans le couloir bleu puis tout au fond et entrez dans la chambre froide. Récupérez le fusible de la machine avec le bras mécanique et le caisson à fusibles sur les étagères. Mettez le fusible dans le réacteur entre les deux ailes rouge et bleue. La porte de l'aile rouge est maintenant disponible. Tirez sur la plante avec des cartouches de flammes ou avec le lance-flammes récupérées dans le casier. Grimpez dans la gaine d'aération et prenez le ruban et les munitions en tuant les deux bestioles.

Maintenant, ouvrez la porte à droite, des créatures végétales vous attendent derrière la porte. Tuez-les et dirigez vous vers la porte. Continuez et descendez l'échelle à côté de la grosse plante. Ouvrez la porte et continuez jusqu'à trouver plein d'écrans qui clignotent. Cherchez en dessous de tous les écrans pour trouver la carte du niveau.

Claire :
Allez jusqu'à la lourde porte et utilisez la clé casier arme pour prendre les munitions dans le casier avec la lumière bleue au-dessus dans le laboratoire. Entrez et tuez les zombies, récupérez la carte d'accès laboratoire ainsi que la boîte pour le sérum. En sortant, vous serez confrontée à Annette. Prenez les instructions pour le sérum sur elle.

Léon :
Allez jusqu'à la lourde porte et utilisez la clé casier arme pour prendre les parties du magnum dans le casier avec la lumière bleue au-dessus dans le laboratoire. Entrez et tuez les zombies, récupérez la carte d'accès laboratoire.

Dirigez vous ensuite vers la porte avec les gros oeufs devant. Utilisez la carte magnétique pour entrer et tuez le papillon géant. Puis, allez vers l'ordinateur et débarrassez la table de tous les petits insectes. Utilisez l'ordinateur et entrez le mot de passe "guest". Enfin, retournez dans l'aile bleue et utilisez la clé sur la porte. Entrez, tuez les zombies et allumez la lumière.

Claire :
Prenez le disque MO. Allez vers l'ordinateur et utilisez la boîte à sérum. Après, allez utiliser l'interrupteur à droite et récupérez le sérum ainsi créé. Redescendez l'échelle à côté de la grosse plante et retournez dans le laboratoire où vous avez pris la clé d'accès laboratoire. Utilisez le sérum sur la grosse machine à gauche.

Léon :
Prenez la bombe de premiers soins, les munitions pour le magnum et le disque MO. Quand vous sortez, vous récupérez le Virus-G.

recuperez le virus G.

Continuez votre chemin jusqu'à la porte qui vous demande le disque MO. Entrez et préparez vous pour la bataille finale avec William...

La suite dans Code Veronica et Resident Evil 4^^

Modifié d'après la soluce de jeuxvideo.com.

Solution Resident Evil 2 | Astuces

1/ Classements

Rang A : Terminez le jeu en moins de 3 heures avec pas plus de 3 sauvegardes (6 si vous n'utilisez pas de spray) et en utilisant 1 spray (2 sans sauvegarde).

Rang B : Terminez le jeu entre 3 heures et 5 heures 30 minutes avec entre 3 et 5 sauvegardes et en utilisant entre 2 et 3 sprays.

Rang C : Terminez le jeu entre 5 heures 30 minutes et 7 heures 30 minutes avec 9 sauvegardes ou plus et en utilisant 5 sprays.

Rang D : Terminez le jeu entre 7 heures 30 minutes et 9 heures 30 minutes avec 9 sauvegardes ou plus et en utilisant 6 sprays.

Rang E : Terminez le jeu en 9 heures 30 minutes ou plus avec 9 sauvegardes ou plus et en utilisant 7 sprays ou plus.

2/ Armement

Le lance roquettes : pour l'obtenir avec les munitions infinies, il faut terminer le jeu en rang A ou B en moins de 2 heures 30 minutes.

La sulfateuse : pour l'obtenir, il faut terminer le deuxième scénario en rang A ou B et en moins de 2 heures 30 minutes.

La dot 380 : pour l'obtenir, il faut terminer le deuxième scénario en rang A ou B et en moins de 3 heures.

3/ Tenues vestimentaires

Pour changer de tenue vestimentaire, il vous faut commencer une nouvelle partie en mode "Normal" puis vous rendre jusqu'au commissariat à travers les rue de Raccoon sans prendre aucun objet (ni armes ni munitions). Arrivé au commissariat, descendez les escaliers pour passé sous le passage afin de croiser Brad Vickers (le pilote de l'équipe Alpha du S.T.A.R.S.) infecté par le Virus-G. Remontez en haut de l'escalier pour récupérer une herbe verte afin de vous soigner, entrez dans le commissariat pour récupérer les balles de pistolet sur le comptoir puis retourner vous occuper Brad.

Une fois mort récupérez la clé spéciale sur son cadavre puis allez dans la chambre noir (dans le commissariat en bas de l'escalier ouest) et utilisez la clé sur le casier pour changer de vêtements. Claire aura droit à des bottes de cow boy genre Santiag, un jean et un blouson avec des flammes dessus (tenue de biker, ça colle à Claire quoi...) ainsi qu'un Colt SAA utilisant des balles de pistolet classique. Quand à Léon il aura droit à un treillis avec un débardeur et une casquette du RPD (avec cette tenue il pourra d'ailleurs tenir son flingue d'une seule mains pour faire style) ou un blouson à tête de mort avec un jean.

4/ Scénario de Hunk

Pour incarner Hunk, l'un des soldats des forces spéciales d'Umbrella chargé de récupérer le Virus-G, vous devrez terminer le scénario de Claire et Léon en moins de 2 heures 30 et avec moins de 12 sauvegardes (c'est à dire en rang A). Une fois le scénario B terminé, vous aurez la possibilité d'effectuer une sauvegarde spéciale servant à jouer avec Hunk.

5/ Scénario de Tofu

Pour incarner Tofu, une chose étrange puisqu'il est en fait un cub blanc avec un béret, vous devrez terminer le scénario de Claire et de Léon en rang A puis terminer le scénario de Hunk, recommencer encore les scénario A et B (l'inverse de la première fois) et les terminer également en rang A. A la fin du scénario B, vous aurez la possibilité d'effectuer une sauvegarde spéciale afin de jouer avec Tofu.