



### Sommaire Resident Evil 1

Manoir 1° Partie : La découverte

Cour / Labo

Manoir : 2 °Partie

Bunker : L'Affrontement final

Les armes

Les photos

### Remarques préliminaires

Cette solution a été faite pour Jill. Pour Chris, ce sont les mêmes énigmes mais avec des clés qui changent (c'est aussi plus difficile et on n'a pas de sauvegardes infinies). Seules les énigmes sont décrites (ce qu'il faut faire et où il faut aller) : donc il faut que vous preniez vous-même les munitions et vies nécessaires et que vous alliez aux points de sauvegardes et aux coffres quand vous en aurez besoin. Il ne s'agit pas de la meilleure façon de terminer le jeu (il y a huit fins différentes) mais, ça permet de connaître parfaitement le jeu quand vous le referez (style on met sept heures la première fois et plus que trois après !) Enfin, pour faciliter les recherches, les noms des objets à trouver sont en majuscule

### Manoir 1°Partie : La découverte

Prendre **PLAN RDC** avec passe-partout dans la salle à gauche du hall (en poussant l'escalier). Récupérer le **BAZOOKA** dans la salle du premier étage à l'extrême droite. Prendre **BLASON** dans la salle à manger, allez à la salle piano (dans le couloir annexe), prendre les **PARTITIONS**, les utiliser sur le piano. Prendre le **BLASON OR** dans le passage qui s'ouvre et poser l'ancien **BLASON**. Poser le **BLASON OR** à la place de l'ancien et récupérer la **CLE MANOIR** derrière l'horloge. Pousser la statue au premier étage à gauche, récupérer la **PIERRE BLEUE** en bas. Aller à la salle de statue de tigre (couloir annexe) et utiliser la pierre dessus : ça donne le **SYMBOLE VENT**. Aller à la salle de sauvegarde au **RDC** et prendre le **DESHERBANT** : filer vers la salle pleine de plantes (à côté de la salle du tigre) et utiliser le désherbant sur la pompe. Récupérer ensuite une autre **CLE MANOIR**. Prendre le **FUSIL CASSE** dans la salle à côté de celle de sauvegarde (avec une clé manoir), et foncer dans la salle à l'extrême bout du couloir à droite du hall (avec le passe-partout) : Prendre le **FUSIL** et poser le fusil cassé. Aller dans la salle aux corbeaux située en face de là où vous êtes, et regarder les tableaux par ordre chronologique (en appuyant à chaque fois sur les boutons) : vous récupérez alors le **SYMBOLE ETOILE**. Grâce à une clé manoir, aller dans la salle aux armures située dans le couloir à gauche des escaliers principaux : là vous récupérez le **SYMBOLE SOLEIL** en poussant les deux statues sur les trous et en appuyant sur le bouton. Avec une clé manoir, aller dans la salle à coté de la porte d'entrée du couloir (par le hall), parler à Richard et retourner dans la salle de sauvegarde du RDC pour prendre le **SERUM** : revenir alors vers Richard et lui parler encore. Monter alors les petits escaliers en bois et tuer le serpent géant, ce qui vous donnera le **SYMBOLE LUNE** (ne pas oublier de se refaire une santé grâce au sérum) Foncer dans le couloir en face de la salle aux corbeaux, et poser les quatre symboles sur la plaque : entrer, prendre la **MANIVELLE** (en poussant l'escalier) et sortir...

### Cour / Labo

Prendre **PLAN COUR** sur mur. Passez le portail et ouvrez l'écluse avec la manivelle ; avancez jusqu'à passer le deuxième portail et rentrez dans le labo. Poussez la statue sur le trou, entrez dans la salle de gauche pour récupérer la **CLE PIECE C** dans la salle de bain, et prendre le **LIVRE ROUGE** sur le lit. Allez dans la grande salle pleine de guêpes et récupérez la **CLE DORTOIR** sous le guêpier. Avec cette clé, ouvrez la porte au bout du couloir, récupérez le **PLAN DORTOIR** et descendez par le passage derrière l'armoire. Poussez les caisses pour passer et entrez dans salle contrôle grâce à la clé pièce C Appuyez sur tous les boutons ; enfin allez récupérer l'autre **CLE DORTOIR** dans la salle d'à côté. Revenez dans la salle aux guêpes et ouvrez la porte 2 avec une clé dortoir : prenez le livre blanc dans l'armoire et posez le livre rouge, ce qui ouvre une porte vers la plante 42 : tuez-la et récupérez une dernière **CLE MANOIR**.

### Manoir : 2° Partie

Revenir au manoir (**ATTENTION** aux nouvelles créatures !), et prendre la première porte à gauche grâce à une **CLE MANOIR**, et récupérez le **LIVRE MAUDIT 1**. Prendre les escaliers à côté de la salle de sauvegardes du **RDC** et entrez dans la première pièce en haut avec une **CLE MANOIR** : là, éteignez la lumière, poussez l'escalier et récupérez la **PIERRE ROUGE**. Allez ensuite de nouveau à la salle du tigre et utilisez cette pierre : ce qui vous donne le **PYTHON**. Avec une **CLE MANOIR**, allez dans la salle située au bout du couloir au-dessus de l'escalier partant de la deuxième salle de sauvegarde **RDC** (à côté de la sortie), tuez le serpent géant, descendre dans le trou, ouvrez la tombe et avancez jusqu'à l'ascenseur Prenez-le, prenez la **BATTERIE** dans la salle de droite en sortant, et la **DISKET** dans la bibliothèque à gauche (appuyez sur le bouton et poussez la statue sous le halo de lumière).

### Manoir : 2° Partie

Ressortir dehors, mettre la batterie dans l'ascenseur cassé, revenir, fermer l'écluse, redescendre grâce à l'ascenseur qui marche maintenant. Descendre dans les égouts en passant sous la fontaine (plus d'eau car écluse fermée) : avancez jusqu'à parler à Enrico (piquez une autre **MANIVELLE** au passage). Butez l'araignée géante et récupérez une autre **DISKET** derrière un rocher. Faire tourner le pan de mur grâce à une manivelle jusqu'à ouvrir un passage à gauche : allez-y et récupérez le **LIVRE MAUDIT 2** (en poussant la statue devant le mur et en faisant monter le mur grâce à la manivelle pour pouvoir bouger la statue sur le bouton). Prendre l'élévateur à proximité, et vous vous retrouvez devant un bassin : récupérez les deux **MEDAILLONS** dans les livres maudits (y faut les utiliser, les faire tourner jusqu'au centre et appuyer sur entrée). Mettre un médaillon de chaque côté du bassin, et prendre le passage qui vient de s'ouvrir, puis prendre l'ascenseur...

### Bunker : L'Affrontement final

Récupérez une **DISKET** dans le petit bureau au bout du premier couloir. Descendre, entrez dans la salle des ordinateurs, allumez l'ordinateur. Le login est JOHN et le pass ADA (pour débloquer le niveau 3) et le pass pour le niveau 2 est **MOLE**. Tout cela ouvre la salle du niveau 2 où vous récupérez la **CLE LABO**. Ensuite, ouvrez une porte au niveau 3 (avec un billard et des écrans à côté de la salle de sauvegarde) et prenez le conduit d'aération (il faut bouger les caisses pour boucher les trous puis pousser l'escalier). Vous arrivez alors dans une morgue ou vous utilisez une diskette sur la machine sur le bureau : vous obtiendrez un **CODE**. Filez ensuite dans le couloir en bas de l'escalier et prenez la première porte à droite : là, vous mettez la deuxième dis ket et vous récupérez un autre **CODE**. Allez ensuite dans la salle des machines (à droite de la salle de sauvegardes), activer les fils dans la première salle, mettre le dernier disk afin de récupérez un dernier CODE dans la deuxième salle, et activer l'ascenseur dans la dernière salle (ordinateur à gauche). Prendre l'ascenseur qui marche maintenant, tuez Tyrant, récupérez la **CLE**, ouvrir la porte avec l'ordinateur, et allez chercher Chris dans la salle au bout du couloir en bas des escaliers (que vous ouvrez grâce aux trois codes). Remontez au niveau 2, reprenez l'échelle, ouvrez la porte qui donne sur l'héliport, prendre la **BATTERIE** par terre, la mettre dans l'ascenseur qui suit, prendre l'ascenseur, récupérez le **FEU DE DETRESSE** en haut sur l'héliport, allez sur le H, utilisez le feu, et attendez que l'hélicoptère revienne..... Vous avez gagné ! Bravo ! Alors merci qui ?!

### Les armes



**Le Pistolet** : Equipement de base. A oublier le plus rapidement possible, au profit du fusil à pompe ou lance grenade. Néanmoins relativement efficace contre les Zombies (de 3 à 5 coups).



**Le Fusil à pompe** : Selon moi , une arme hétérogène. A utiliser surtout contre les Hunters (3 coups).

**ATTENTION!! : NE PAS S'EN SERVIR CONTRE ZOMBIES ET CHIENS (3 coups pour chacun). C'EST DU GASPILLAGE.**



Le Magnum : A utiliser contre zombies et chiens (1 seul coup suffit). Assez Redoutable.



Le Bazooka (gaz, feu...): L'arme la plus efficace et redoutable , contre tous les monstres.

### Photos



### Les monstres



Le hunter



Le tyran



Serpent boss



Le manoir