



Résident Evil Zéro

Sommaire

- 1) - Le train
- 2) - Le Centre De Formation d'Umbrella
- 3) - La Cathédrale et le Laboratoire Secret
- 4) -L'usine de traitement des déchets
- 5)-Les monstre
- 6-Les armes
- 7)-Bonus
- 8)-Les photos

Cette solution, réalisée depuis la version Française du jeu, vous indique comment le finir dans les meilleures conditions, elle ne précise pas comment gérer votre inventaire. Avec la disparition des coffres vous devrez trouver par vous-même les bons endroits pour déposer vos objets. Sachez toutefois que vous pouvez laisser n'importe quel objet n'importe ou. (le nombre d'objets laissés dans une pièce est néanmoins limité). Si vous avez "perdu" un objet, vous pouvez le retrouver grâce à la carte, en appuyant sur A. En espérant que cette solution te sera utile dans ton avancement du jeu...

Mini-DVD #1

1 - Le train

Après la séquence cinématique de début, Rebecca Chambers, nouvelle recrue des S.T.A.R.S part seule dans les bois et se trouve nez à nez avec l'Ecliptic Express... Vous avez dans votre inventaire, un pistolet, des balles, le manuel du joueur 1 et l'ordre de transfert. Entrez dans le train et prenez la porte située sur votre gauche, l'autre est fermée, continuez dans ce wagon (remarquez la fenêtre cassée près de la porte d'entrée, vous voyez une échelle), et suivez tout droit en prenant garde aux zombies. Passez la porte, dans la première pièce vous trouverez le Journal d'un Passager et des balles de pistolet, la seconde pièce est une salle de sauvegarde, avec une herbe verte, les directives d'enquête et un ruban encreur. Continuez à avancer dans le wagon, et récupérez la clé du wagon restaurant sur le cadavre au fond. Une cut-scène viendra vous présenter celui qui deviendra votre partenaire, Billy Coen un ex Marines condamné à mort pour 23 meurtres. Puis, sur le retour vous croiserez Edward Dewey, le pilote de l'équipe Bravo, salement amoché. Tuez les cerbères et vous pouvez ramassez des balles de pistolet sur le corps du malheureux Edward. Revenez dans le wagon par lequel vous êtes entré et suivez tout droit, déverrouillez la porte qui était fermée et entrez dans le Wagon restaurant. Vous retrouverez à nouveau Billy. Après la cut-scène, ramassez l'Avis aux Superviseurs sur la petite table, empruntez les escaliers en face de vous, la porte blanche est fermée. Une séquence cinématique vous présente l'un des ennemis les plus dangereux du jeu : Le Leech-Zombie. Pour éviter de l'affronter et de gaspiller inutilement des munitions, fuyez et une autre cinématique viendra clore cet affrontement. Vous récupérez le Manuel du joueur 2, qui vous présente le fonctionnement du partenariat, ainsi que les principales caractéristiques des personnages.

Le Partner Zapping Commence Ici.

Prenez Rebecca, allez au bout du wagon et prenez l'échelle qui mène sur le toit. Avancez sur le toit du train jusqu'au bout puis retranchez le câble d'alimentation électrique. Une séquence cinématique vous montre le choc électrique qui vous fait tomber dans le trou du toit. Vous êtes dans la cuisine du bar de l'étage. La porte de sortie est bloquée, et demande un objet pointu pour l'ouvrir. Prenez l'herbe si besoin est, les balles de pistolet, ainsi que la clé du bureau du contrôleur que vous devrez envoyer à l'étage inférieur à l'aide de l'ascenseur de service au fond. Laissez Rebecca, et prenez maintenant le contrôle de Billy. Descendez les escaliers, prenez la porte coulissante blanche qui mène à la cuisine du rez-de-chaussée et allez chercher la clé que Rebecca vous fait parvenir. Repartez à l'avant du train, dans le couloir du cadavre d'Edward. Utilisez la clé sur la porte de gauche, celle de la cabine du contrôleur. A l'intérieur, vous trouverez la carte du train, la sacoche du contrôleur dans le placard, des herbes et un message du contrôleur sur le bureau. Appuyez sur le bouton à côté de la porte. Montez à l'échelle une courte cut-scène viendra vous inquiéter. Dirigez-vous vers le fond du wagon et passez la porte. Récupérez le pic à glace sur votre droite, des herbes sont en face. Continuez votre chemin et entrez dans la cabine à droite. A l'intérieur récupérez le fusil de chasse, les cartouches de fusil, un spray, des balles de pistolet et un ruban encreur. (La penderie est inutile... Pour le moment !) Retournez dans le wagon précédent et équipez-vous du fusil. Arrivé au milieu de la pièce, une séquence cinématique annoncera l'arrivée du premier boss : Le Scorpion Géant. Aussitôt, repartez au fond vers la porte et dès que le monstre s'approche de vous, visez sa tête et tirez sans vous arrêter. Une fois mort, repartez et prenez le levier du panneau sur le sol, et redescendez par l'échelle. Retournez vers la cuisine en tuant les zombies, et donnez le pic à glace à Rebecca par l'ascenseur de service. Maintenant avec Rebecca, utilisez le pic à glace pour débloquer la serrure de la porte, sortez en ignorant le zombie enflammé et descendez les escaliers pour rejoindre Billy. Regroupez vos perso. Servez-vous du levier du panneau pour ouvrir la trappe qui se trouve dans le coin à côté du gros réfrigérateur. Passez dans le vide sanitaire pour aller dans la pièce qu'il était impossible d'atteindre. Liquidez les cerbères, prenez les cartouches de fusil, un spray et le jerrican d'essence. Au passage, prenez l'anneau doré, qui vous servira à ouvrir la sacoche du contrôleur. Sortez par la porte en face de vous qui mène sur l'arrière du train. Séparez votre équipe. Placez Rebecca devant le levier, et Billy devant le Grappin. Actionnez le levier avec Rebecca, et prenez Billy qui récupérera le Grappin, avec son manuel d'utilisation. Rebroussez chemin, attention au zombie qui sortira du réfrigérateur. Une fois ce dernier éliminé, vous pourrez prendre les bouteilles vides, qui combinées à l'essence donneront des cocktails molotov. Cela fait, retournez dans le wagon à la fenêtre cassée, ou l'on voyait une échelle. Prenez le contrôle du personnage que vous voulez, et utilisez le grappin sur la fenêtre. Une fois sur le toit, descendez dans le trou. Tuez le zombie dans la cabine et récupérez la boîte à bijoux. Examinez-la d'un peu plus près pour récupérer l'anneau argent. Au moment de sortir, une séquence cinématique vous montre que les œufs ont éclos ! Prenez la porte et empruntez le couloir maintenant libre d'accès, mais rempli de larves de sangsues, descendez les escaliers pour rejoindre votre partenaire. Utilisez les anneaux d'argent et d'or avec la sacoche du contrôleur, ouvrez-la et prenez la carte magnétique qui se trouvait à l'intérieur. Dirigez vous vers l'avant du train. Vous pouvez sauvegarder votre progression ici. Utilisez la carte magnétique sur la porte du fond afin d'accéder à la locomotive. Après la superbe séquence cinématique, entrez dans la locomotive, lisez bien attentivement le manuel d'utilisation du frein, et laissez Rebecca en arrière. Prenez la carte magnétique devant vous et des balles de pistolet, retournez vers l'arrière du train en quatrième vitesse, là où vous aviez prit le grappin. Évitez les zombies au maximum pour ne pas perdre de temps et gâcher vos munitions. Attention toutefois à Edward, zombifié, plus résistant ! Une fois sur la plate-forme arrière, utilisez la carte magnétique sur l'ordinateur qui se trouve à gauche. Un nombre apparaît alors sur la droite (67, 36 ou 81). Vous devez entrer une série de dix chiffres qui viennent s'additionner entre eux pour donner en dix coups le résultat affiché. Une fois le code accepté, vous passerez à Rebecca qui aura la même chose à faire, à cela près, que la partie gauche de son ordinateur est brisée et vous ne pourrez pas voir ce que vous faites.

Pour 81 tapez : 9999999666, car $9+9+9+9+9+9+9+6+6+6 = 81$

Pour 36 tapez : 9991111122, car $9+9+9+1+1+1+1+1+2+2 = 36$

Pour 67 tapez : 9999999112, car $9+9+9+9+9+9+9+1+1+2 = 67$

Vous voilà tirés d'affaires, mais vous ennuis ne font que commencer...

2) - Le Centre De Formation d'Umbrella

Après la séquence cinématique du déraillement du train, vous voilà dans le sous-sol d'un étrange bâtiment. Devant la carcasse en feu gisent tous les objets que vous aviez stockés à l'intérieur du train. Sortez par la porte du fond et traversez de sordides égouts pour pénétrer dans le manoir par une échelle métallique. Une séquence cinématique vous montrera votre vieil ami Wesker, qui vous attend.

Dans ce Hall, près de la machine à écrire, vous verrez quelques herbes et un ruban encreur. Il est vivement conseillé de stocker ici tous les objets qui vous encombrant. Montez le grand escalier par la gauche et entrez par la seule porte qu'il y a de ce côté. Récupérez la poignée de manivelle dans le meuble, et un avis à tout le personnel. Evitez, ou tuez les corbeaux, puis quittez cette pièce. Rendez-vous la salle de cours derrière la grande statue avec une balance, passez la double porte et pénétrez, prenez les cartouches de fusil, le ruban encreur à côté de la machine à écrire. Il y a Les règles pour les stagiaires sur l'un des pupitres de la salle.

Prenez la petite porte à gauche de la pièce, puis les doubles portes à gauche. Dans la bibliothèque, ramassez le microfilm A près du comptoir ainsi que le plan des lieux. Repérez bien la porte et la bougie près de ce même comptoir. Armez bien Rebecca, et placez-la sur le monte charge, utilisez la poignée de manivelle avec Billy pour la faire monter. Une fois en haut, tuez les deux gros insectes, ramassez les balles de pistolet et le spray. Repérez bien le mécanisme d'horloge et sortez de cette pièce par la porte en haut des quelques marches.

Evitez les corbeaux dans cette petite cour. Vous trouverez ici des herbes que vous pouvez combinez. Prenez la petite porte à gauche, qui donne sur une immense salle avec un bassin. Descendez les escaliers sur la gauche et prenez la première porte à gauche. Tuez les insectes, emparez-vous du lance-grenades, et de la statue du bien. Revenez alors dans le couloir et déverrouillez la porte au fond à droite. Avec Billy, rebroussez chemin jusque dans la salle de cour, sortez par la double porte et prenez la porte a droite. Rebecca est de l'autre côté (Normalement). Reprenez le contrôle des deux personnages et remontez les escaliers.

Echangez le lance grenade pour l'équiper avec Billy. Faites descendre Rebecca dans le bassin par la petite échelle, repérez l'objet qui brille dans la cage. Avec Billy, actionnez la manivelle pour enrouler la chaîne, ce qui permettra à Rebecca de récupérer la clef du feu sous la cage. Une fois fait, une cut-scène annonce l'arrivée du second boss : l'Insecte Géant. Il s'empare alors de Rebecca. Avec Billy, matraquez-le avec le lance-grenades, et le fusil de chasse si besoin est. Une fois le boss abattu, reprenez le contrôle des deux personnages et repartez dans la salle de cours du premier étage. Reprenez le couloir qui donne sur la bibliothèque. Cette fois, prenez la porte au fond à droite que vous déverrouillerez avec la clé du feu. Dans ce bureau poussez la table jusque sous la tête de cerf au fond, puis allumez la lumière, montez sur la table et récupérez l'aiguille dans l'œil de la tête. Il y a dans cette pièce le journal de l'assistant du directeur, des cartouches de fusil et des balles de pistolet.

Retournez vers l'immense salle du boss, et rendez-vous dans la pièce où vous aviez monté Rebecca avec le monte-charge. Utilisez l'aiguille sur l'horloge, et réglez la sur 8h15. Deux portes seront ainsi accessibles dans le manoir. Retournez dans le hall principal, et allez dans la pièce de l'étage que l'horloge a ouverte. A l'intérieur, récupérez le Microfilm B, des cartouches de fusil, et une poésie. Descendez, et prenez la porte en bas à gauche des escaliers. A gauche dans ce couloir, se trouvent d'immondes WC et un Leech-Zombie. Une fois éliminée, prenez les herbes et l'essence. Sortez, et prenez la porte du fond. Tuez les zombies, puis insérez les deux microfilms A et B dans le rétroprojecteur et vous aurez le disc system ainsi qu'une image de microfilm. Attardez-vous sur l'image et récupérez les balles de pistolet. Sortez de la pièce en esquivant, ou en tuant l'autre Leech-Zombie dans le couloir, dans le hall suivez tout droit, et prenez la porte de droite, et vous vous retrouvez dans la salle à manger du manoir. Tuez les zombies. La porte tout droit s'ouvre avec la clé du feu, vous pourrez ainsi la jeter ensuite. Derrière cette porte vous êtes dans les cuisines, où vous trouverez de l'essence pour le briquet. Mettez-la dans le briquet de Billy. Sortez et prenez la porte sur votre droite. Dans ce couloir vous avez un accès vers la chaufferie, impossible à emprunter à cause de la vapeur, et une porte, prenez-là. Tuez les zombies, et prenez l'essence, les herbes, le fusil à pompe et la statue du mal, montez par la petite échelle métallique. Vous êtes sur une petite corniche infestée de zombie. Dans le petit renforcement à droite se trouve des herbes. Déverrouillez la porte de bois au fond à gauche, et vous voilà à nouveau dans la salle de cours au premier étage. Dans cette salle, utilisez le disc system sur l'ordinateur du pupitre au fond. Il vous demandera un code (2D ou 0A ça dépend), Il suffit de se repérer sur l'image de microfilm indiquant les nombres ou lettres qui sont attribués aux places des élèves. Séparez alors vos personnages et placez chacun d'eux devant le pupitre correspondant au code demandé et appuyer tour à tour, rapidement, sur le bouton. Une fois fait, les trois portes bloquées par les épées des chevaliers s'ouvriront.

Elles sont situées

1 - Dans la salle du Boss

2 - Dans la salle de cours

3 - Dans le Hall principal

Retournez dans la bibliothèque et utilisez le briquet sur la bougie à gauche de la porte. Vous entrez dans la réserve. Tuez les zombies, montez à droite et prenez Billy pour pousser la bibliothèque. Vous aurez alors le Livre du Bien. Ouvrez-le et prenez les ailes blanches que vous devez mettre sur la statue du bien que vous avez trouvée. Prenez également les grenades. Devant la grande statue du Hall, vous pouvez déposer vos statues du bien et du mal. Dans la salle de cours, prenez maintenant la double porte auparavant bloquée par les épées. Prenez la double porte au milieu du couloir. Vous entrez dans un bureau où se trouve sur le sol un échiquier géant. Ne touchez à aucune pièces, vous laisseriez échapper des gaz toxiques qui vous empoisonneraient et vous tueraient très vite. Dans le fond de cette pièce se trouve un bureau sur lequel est représenté la disposition des pièces. Reproduisez-la sur l'échiquier géant, vous pouvez récupérer le Livre du Mal ainsi que le Journal n°1 du Dr Marcus. Examinez de plus près le livre du mal, ouvrez-le et prenez l'aile noire que vous devrez mettre sur la statue du mal. Avant de sortir, récupérez les grenades dans le coin à côté de la table, les balles de pistolet sur le grand buffet ainsi qu'un ruban encreur. En sortant, allez dans l'infirmerie au fond du couloir. Récupérez ici deux herbes bleues, deux spray et à gauche les Notes de la 1ère unité d'enquête. Dans la borne au fond de la pièce prenez la substance chimique verte avec Rebecca. Repartez vers la grande statue et placez la statue du bien et la statue du mal sur la balance. Une fois les deux statues en place et bien en équilibre, le portrait géant du Dr Marcus ouvrira une entrée vers le sous-sol du manoir (Brrr...) Dans ce couloir humide vous croiserez des araignées mutantes, attention de ne pas vous faire empoisonner. Prenez la porte tout au fond. Vous avez une petite salle de sauvegarde dans laquelle se trouve la liste des prisonniers de la maison de correction, quelques herbes et la carte du sous-sol. Dans la pièce suivante, au fond se trouve un conduit de ventilation. Montez Rebecca sur vos épaules et aidez-la à s'y glisser. Vous prendrez automatiquement le contrôle de Rebecca dans une triste salle de torture. Prenez le document A propos du régulateur électrique et dirigez vous vers le disjoncteur sur le mur. Activez les boutons dans cet ordre: Haut, Haut, Bas, Haut, Haut. Une séquence cinématique très critique vient alors marquer le début d'un marathon. Reprenant alors automatiquement le contrôle de Billy, vous devez porter secours à Rebecca. Rebroussez chemin vers le Hall, puis la salle à manger, direction la chaufferie. La vapeur qui vous empêchait de passer a été arrêtée lorsque Rebecca a actionné le disjoncteur. Allez vers le fond, et descendez l'escalier. Dans ce couloir repérez bien les statues d'animaux, méfiez-vous des singes enragés, suivez tout droit et prenez la porte sur la droite pour porter secours Rebecca. Après la longue séquence cinématique sur la passé de Billy, réunissez vos deux personnages, sortez et prenez la porte d'à côté. Traversez ce couloir en faisant attention aux araignées. Prenez la première porte à droite, tuez les deux insectes et récupérez la clé du casier, ressortez puis prenez la porte du fond. Montez les escaliers pour arriver dans la cabine de contrôle. Prenez ici toutes les munitions : plusieurs boîtes de balles de pistolet, une boîte de cartouches de fusil, ainsi qu'une boîte de balles de magnum dans le placard en bas. Servez-vous de la clé du casier sur l'armoire à gauche. Vous récupérerez un petit attaché-case en duralumin. En l'examinant vous verrez le code 385. Ouvrez l'attaché-case, et prenez les pièces de pistolet. Vous pourrez ainsi customiser le pistolet du personnage que vous voulez. Séparez à nouveau vos personnages. Mieux vaut laissez Rebecca contrôler la machine. Armez Billy jusqu'aux dents et descendez dans la fosse aux Lions ! Avec Rebecca, appuyez sur le bouton pour lever ou baisser les grilles au grès de la progression de Billy. Ramassez les grenades acides, puis, au centre appuyez sur le bouton rouge pour entamer la séquence de combat ! Deux hunters vont alors venir vous faire la misère. Abattez-les, et récupérez la clé de l'eau dans la cage devant vous. Rebroussez alors chemin jusque dans le couloir où se trouvent les six statues d'animaux. Utilisez le briquet de Billy pour allumer les coupes des statues dans l'ordre suivant :

Le Cerf

Le Loup

Le Cheval

Le Tigre

Le Serpent

L'Aigle

Ce qui aura pour effet d'ouvrir la petite grille en face. Prenez la porte à droite, dans cette pièce vous récupérez l'une des trois plaques, celle de l'unité, de la devise d'Umbrella. Dans la pièce du fond, vous trouverez le Journal du stagiaire en gestion, ainsi que des herbes et un ruban encreur. Retournez dans la salle où vous aviez trouvé le lance grenades (près de la grande salle du boss). Déverrouillez enfin la porte de l'eau grâce à la clé de l'eau, que vous pouvez jeter ensuite. Dans le couloir, prenez la première porte tout de suite à votre droite. Dans cette salle, prenez garde au Leech-Zombie, une fois mort, prenez le levier de serrage. La porte suivante dans le couloir donne dans un Bar où se trouve un piano. Placez Billy au piano (Rebecca ne sait pas en jouer... hum incohérent non ?), une porte dérobée s'ouvre alors (j'ai déjà vu ça quelque part moi..). Prenez le contrôle de Rebecca, entrez dans cette petite pièce pour récupérer une batterie au fond. La porte se referme comme par hasard. Reprenez alors Billy et faite le rejouer, la porte s'ouvrira et vous pourrez sortir. Pensez aussi à prendre la bouteille vide et une boîte de balles de magnum, puis sortez d'ici. Reprenez le couloir principal et prenez la dernière porte. Dans la pièce de droite, tuez les zombies, utilisez le levier de serrage sur l'étau et récupérez la seconde plaque d'Umbrella. Dans la pièce du fond, vous avez des cartouches de fusil, des balles de pistolet, un spray de soins, et des herbes. En sortant, un Leech-Zombie viendra alors vous dire au revoir...Direction le hall principal. Sortez du manoir par la grande porte qui était fermée par les chevaliers. Une fois dehors, remarquez le pilier en face de vous. Sur la droite se trouve un ascenseur et un emplacement à batterie à côté. Placez la batterie dans son logement, et actionnez l'ascenseur. Déplacer alors la caisse de bois jusque sous le pilier. Montez, et récupérez alors la troisième et dernière plaque d'Umbrella. Repartez en direction de la grande salle du Boss, et prenez enfin la dernière porte aux épées au fond.

Vous êtes dans l'observatoire, descendez et utilisez les trois Tablettes sur le tableau de commande. Dans une séquence cinématique l'observatoire va alors bouger de place, ouvrant la porte en haut de l'échelle et laissant place à un laboratoire dissimulé dans une Cathédrale. L'autre porte donne à présent sur le renfoncement de la corniche, derrière la salle de cour. (Ici se termine le premier Mini-DVD. Je ne saurais que trop vous conseiller d'aller chercher tout les Items que vous auriez pu laisser dans le Manoir, et en particulier le Grappin car il sera utile juste après, notez toutefois que certains monstres on réapparus entre temps).

Mini-DVD #2

3) - La Cathédrale et le Laboratoire Secret

Sortez de l'Observatoire par la porte en haut de l'échelle. Dehors, ne craignez rien, il n'y a personne. Avancez jusqu'à la porte de la Cathédrale qui est fermée, sur la droite se trouve un petit cagibi, avec une dalle qui bouge. Laissez Rebecca sur cette dalle, et donnez à Billy des armes puissantes, le lance-grenades, le fusil... Assurez vous d'avoir le grappin dans votre inventaire ou à proximité. La porte de la Cathédrale se déverrouillera, et Billy pourra entrer. Dirigez-vous vers la sacristie à droite, prenez les cartouches de fusil, les grenades au napalm et le ruban encreur, sauvegardez ici ! Sortez, une séquence cinématique annoncera l'arrivée en trombe d'un Boss : La chauve souris géante. Une fois éliminée, utilisez le grappin sur le trou qu'a fait la chauve souris en entrant devant la grande porte. Arrivé sur le toit, descendez dans la cour et utilisez le disjoncteur afin de rétablir l'électricité qui permet l'ouverture de la grille de la cour. Sortez par là. Réunissez votre petit monde, et prenez l'ascenseur. Une fois en haut, prenez la porte à gauche (il y a pour l'instant un mur en face), vous arriverez dans la bibliothèque de la Cathédrale, qui est également une salle de sauvegarde. Récupérez ici le journal n°2 du Dr Marcus, un spray ainsi qu'un ruban encreur. Séparez vos personnages. Laissez Rebecca ici armée du lance-grenades. Prenez Billy, le grappin, ainsi que le fusil. Utilisez le grappin pour monter dans la pièce au dessus par le trou au fond de la bibliothèque. Tuez le Leech-Zombie un peu plus loin, et récupérez derrière lui une capsule hermétique avec une sangsue bleue à l'intérieur, des bouteilles vides sont sur la gauche. Prenez aussi le Journal du directeur du laboratoire en face de l'ordinateur, le jerrican d'essence sous l'étagère, ainsi que le plan des lieux à côté de la porte, puis sortez. Dans ce couloir, appuyez sur le bouton à droite pour lever un pan de mur. La première porte est fermée, prenez la seconde, laissez ici votre grappin, retournez dans le couloir, et prenez la porte du fond. Ramassez les cartouches de fusil, le Compte-rendu sur la croissance des sangsues, et repérez la partie remplie de gaz. Prenez à présent la double porte, en face de la porte par laquelle vous êtes arrivé. Éliminez les zombies. Il y a ici un spray, et le rapport d'enquête près d'une table d'opération. Envoyez à Rebecca la capsule avec la sangsue, grâce au petit monte-charge reliant ces deux pièces. Avec Rebecca, récupérez la capsule à sangsue. Sortez de la bibliothèque, le passage est maintenant ouvert,

tuez le Leech-Zombie. Prenez la substance chimique rouge sur la borne à côté de la porte où il manque un cadran, pour la mélanger à la verte que vous avez déjà, afin d'obtenir un décapant qui ouvrira la capsule et libérera la sangsue bleue. Utilisez la sangsue bleue sur la porte du fond avec le portrait du Dr Marcus, et pénétrez dans un luxueux bureau. Récupérez la bobine d'entrée près du squelette, ainsi qu'une vieille photo. Dans la pièce suivante, tuez les deux zombies et récupérez la sangsue verte sur la statue. Retournez dans la bibliothèque et envoyez la sangsue verte à Billy. Avec lui, utilisez la sangsue verte sur la porte à l'effigie du Dr Marcus, dans la salle d'opération et entrez dans une morgue. Récupérez l'agent stérilisant, les deux boîtes de balles de pistolet et sortez. Retournez dans la pièce où il y avait une partie inaccessible à cause du gaz toxique et insérez l'agent stérilisant dans le panneau devant. Ouvrez la porte en prenant garde aux zombies et récupérez la clé de la salle d'élevage. Retournez dans le couloir où vous aviez abaissé le mur, et utilisez la clé sur la porte qui était fermée. Entrez, et faites attention au deux Hunters. Tuez-les et récupérez le cadran dans la cage derrière, ainsi que le Rapport sur les ABO. Retournez dans la salle d'opération et envoyez le cadran à Rebecca et reprenez son contrôle. Avec elle, prenez le cadran, sortez dans le couloir et utilisez-le sur la porte en face. Le code est : 4-8-6-3. Une fois à l'intérieur, une cut-scène viendra saluer vos efforts, Dans cette salle, il y a un téléphérique, prenez la bobine de sortie près de la porte de celui-ci. Utilisez le bouton qui fait bouger l'échelle et montez. Vous êtes la pièce ou vous aviez laissé le grappin. Prenez le grappin et descendez. Faites venir Billy. Avec Rebecca prenez la bobine d'entrée et la bobine de sortie et utilisez le grappin dans le trou de la salle du téléphérique. Vous arrivez dans la salle de contrôle. Utilisez les deux bobines sur le panneau pour alimenter le téléphérique. Déverrouillez la porte pour sortir, sauvegardez ici et descendez retrouvez Billy. Essayez d'ouvrir la porte du téléphérique et une tragique séquence cinématique s'enclenchera. A partir d'ici armez bien Rebecca. Tuer le Leech-Zombie, puis retourner dans salle de contrôle pour remettre la bobine de sortie. Cela fait, entrez dans le téléphérique, prenez le magnum sur le cadavre du conducteur, et partez d'ici. Il faut maintenant retrouver Billy dans l'usine de traitement des déchets...

4) – L'usine de traitement des déchets

Sortez du téléphérique et prenez les herbes.

La porte à gauche est verrouillée. Montez les quelques marches et prenez la porte. Vous êtes ici en terrain connu puisqu'il s'agit du hangar de l'élévateur menant au laboratoire de Résident Evil 2, avec la salle de sauvegarde au même endroit. Prenez le petit élévateur au bord du gouffre et descendez. Avancez, entrez dans la petite pièce et prenez la Clé du panneau de contrôle. Une fois la clé en votre possession deux hunters viendront vous attaquer sur le chemin du retour. Allez dans la salle de sauvegarde, et utiliser cette clé sur le panneau de contrôle du grand élévateur. Il y a également dans cette salle un ruban encreur, des sprays de soins et des grenades, ainsi que le plan de l'usine de traitement. Mieux vaut faire une sauvegarde ici !

Prenez maintenant le grand monte-charge qui descend au laboratoire. Certaines salles sont inaccessibles, puisque ce sont celles de Résident Evil 2. Arrivé près de l'ascenseur vous verrez une cut-scène montrant Enrico (Marini, pas Macias !). Récupérez la clé de l'ascenseur sur le sol et revenez en direction du grand monte-charge, cherchez près de celui-ci l'autre ascenseur que vous déverrouillerez grâce à la clé que vous avez trouvée. Alors que vous attendez paisiblement l'ascenseur, un Prototype Tyran arrive vous dire un petit coucou. Évitez-le au maximum, restez toujours à bonne distance et faites lui goûter votre Magnum tout frais. Une fois Tyran hors d'état de vous nuire, prenez enfin l'ascenseur. Plusieurs niveaux sont disponible :

Le -1 : Vous renvoi au train en flamme (et oui), où des zombies forment un chaleureux comité d'accueil.

Le -2 : C'est un sous-sol, un endroit où vous se trouvent des balles de magnum et de pistolet ainsi que quelques items soins. Il vous ramène vers le téléphérique (la porte de gauche verrouillée).

Le -3 : C'est l'endroit où vous êtes.

Le -4 : C'est l'endroit où vous allez.

Prenez tout droit et entrez. Une cut-scène viendra vous montrer Billy. Ensuite, dirigez-vous vers la salle de contrôle pour remettre l'électricité sur l'écran représentant les zones alimentées de l'usine. Vous devez appuyer sur trois zones. Le 2ème de la 2ème ligne, le 1er de la 6ème ligne et enfin le 3ème de la 5ème ligne.

Il a aussi ici, un ruban encreur et une machine à écrire. Une fois l'électricité rétablie, prenez le monte-charge pour descendre. Dans la pièce suivante, il y a des zombies à blaster, avant de prendre la porte au fond. Dans le couloir suivant, faite attention au Leech-Zombie qui ne vous veut pas du bien. Prenez la porte tout au fond du couloir, la seule étant inaccessible pour l'instant. Vous arrivez dans une salle de détente avec un grand billard. Tuez les zombies, prenez les bouteilles vides et le plan de l'usine de traitement, et descendez l'escalier métallique. Vous êtes dehors. Repérez bien le chariot élévateur auquel il manque une batterie, et l'objet brillant en haut. Sortez d'ici par la porte dans le petit coin, vous voilà dans une pièce avec un bassin. Passez votre chemin pour le moment. Sortez tout droit, et allez récupérer Billy (Enfin). La porte du fond est verrouillée de l'intérieur. Repartez vers le bassin. Vous devez récupérer le volant qui se trouve de l'autre côté. Séparez vos personnages, contrôlez la machine avec Rebecca et faites descendre Billy dans le bassin pour qu'il pousse les caisses, de manière à pouvoir aligner les trois caisses de bois au fond, remplir le bassin et passer... (il ne devrait pas y avoir de gros problèmes ici). Sortez d'ici et repartez dans le couloir où il y avait le Leech-Zombie, ouvrez la porte à gauche avec le volant. Ici, tuez tout les zombies sans peau, montez à l'échelle pour prendre le produit chimique rouge et le rapport d'enquête 2. Redescendez et prenez la porte au fond. Continuez dans ce couloir rempli de hunters, et entrez dans une salle de sauvegarde où vous trouverez des grenades au napalm, des munitions de pistolet et de fusil, ainsi que des sprays et un ruban encreur. Avant de sortir par la porte à coté du lit, prenez "À propos liquide de batterie". Descendez les escaliers, dans la nouvelle pièce, tuez les zombies. Vous remarquerez qu'il manque la carte mère dans le panneau de contrôle de la nacelle. Prenez le Journal du Directeur de l'usine, et empruntez ensuite le monte-charge pour descendre. Assurez-vous ici, d'être bien armés et que votre coéquipier et en mode "attaque". Après quelques pas vous croiserez à nouveau le Prototype Tyran. Après l'avoir éliminé une bonne fois pour toute, montez à l'échelle, puis prenez la carte mère. Rebroussez chemin, et reprenez le monte-charge pour monter. Aller utilisez la carte mère dans le panneau de contrôle et la nacelle transportant une caisse se mettra en marche. Armez bien Rebecca, faites-la entrer dans la caisse. La nacelle emportera la caisse dans une autre salle. Une fois arrivée, appuyez sur le bouton du panneau en face des fenêtres. Cela aura pour effet d'arrêter la chute d'eau, Billy pourra ainsi vous rejoindre. Mais, avant de reprendre Billy et de le faire vous rejoindre, Avec Rebecca, récupérez les grenades acides derrière l'escalier. Prenez la porte. Méfiez-vous des insectes et dirigez vous vers les ordinateurs. Prenez le produit chimique bleu que vous mélangerez dans votre kit perso, pour obtenir de l'acide sulfurique. Ramassez le flacon d'eau industrielle, et associez-le avec l'acide sulfurique pour avoir du liquide de batterie, puis descendez les escaliers. Avec Billy, repartez vers la salle du Tyran, prenez la porte, descendez et traversez le passage de la chute d'eau. Ramassez les herbes vertes si vous en avez besoin. Vous pouvez courir et ainsi ignorer la grenouille géante qui arrive. Entrez dans la chaufferie, allez tout droit, déverrouillez la porte en face des escaliers cassés, passez cette porte, tuez les zombies, prenez la porte du fond et retrouvez Rebecca. Aidez Rebecca à monter pour qu'elle puisse prendre la batterie vide qui se trouve sur l'étagère. A ce moment, vous serez attaqués par des insectes géants, éliminez-les. Ensuite, mettez le liquide de batterie dans la batterie. Elle est chargée. Montez et ouvrez la porte à côté des ordinateurs et de la borne, entrez. Vous êtes à l'endroit où vous aviez retrouvé Billy. Continuez tout droit jusqu'à ce que vous vous retrouviez dehors, près du chariot élévateur. Placez la batterie chargée dans son logement, séparez-vous, montez Rebecca sur la caisse, et actionnez le levier avec Billy. Vous aurez alors en votre possession la carte Umbrella de l'incinérateur. (Vous pouvez aller sauvegarder et cherchez votre arsenal, le moment est idéal). Repartez vers la chaufferie, et allez utilisez la carte de l'incinérateur sur la grosse porte de bois qui était fermée. En chemin vers l'incinérateur, vous ramasserez des munitions pour le magnum. Entrez dans l'incinérateur. Une séquence cinématique montrant l'homme en blanc viendra entamer la confrontation finale. L'idéal est de le bourriner à deux comme des malades, jusqu'à ce qu'il rende l'âme. Récupérez enfin les balles de magnum, ainsi que les deux clés du conduit. Donnez en une à chacun, et faites leur utiliser les clés pour ouvrir la grande porte blindée au fond. Vous êtes ici dans l'ultime salle de sauvegarde du jeu. Vous trouverez ici, des munitions, et des soins Prenez tout ce que vous pouvez prendre. Pensez à bien armer Billy, et à donner des items de soins à Rebecca. Prenez le grand monte-charge. Vous verrez une séquence cinématique montrant la reine des sangsues vous pourchassant. Dans ce hangar, c'est l'ultime rencontre, assaisonnez le monstre tant que vous pouvez. Vous aurez ensuite une cut-scène vous montrant que la reine n'aime pas le soleil. Lisez bien le Manuel d'utilisation de la porte qui s'affiche à l'écran. Rebecca doit actionner les quatre leviers qui ouvriront les volets. Vous contrôlerez alors

Billy qui doit attirer l'attention de la reine sur lui afin de laisser Rebecca ouvrir les volets. Soyez très vigilant quant au niveau de santé de vos personnages, surtout Rebecca. Une fois le travail de Rebecca achevé, la cinématique de fin s'ouvrira à vous... Bravo ! Vous avez à nouveau survécu à l'enfer.

Régis



Les monstres

Stinger: Boss dans le train. C'est un scorpion beaucoup plus gros que la normale. Il utilise beaucoup sa queue pour se battre mais en restant à distance il est possible de le tuer sans trop de difficulté avec le fusil. **Le hunter:** C'est sûrement la bête la plus intelligente, la plus rapide, la plus meurtrière. Il lui suffit de courir vers le personnage et de sauter pour lui administrer un coup de griffe qui le décapite. **Corbeau:** Pas très dangereux, il suffit de passer à côté sans faire de bruit pour qu'ils n'attaquent pas. **Les zombies:** Dans RE 0 les zombies sont plus résistants ils se défendent bien mais sont extrêmement lents. Leurs caractéristiques ont évolué car dans RE 0 les zombies naissent grâce aux sangsues (imprégnées du virus T) du Dr Marcus qui ressuscitera par la même occasion. Leurs tissus, leur structure cellulaire et leur système nerveux se remettent en marche car ils ont l'air d'être morts. Ils ne craignent pas le feu et malgré leur lenteur quand leur cible passe juste à côté d'eux ils deviennent très rapides. **Cerbère:** Chien qui apparaît seulement dans le train pas très puissant. **Leeche:** Apparaît rarement et seulement dans le train. **Plague rampant :** Vit dans les zones sombres ou inhabitées et détestent la lumière. Ils aiment tendre des pièges dans les coins sombres. Leur vision est extrêmement limitée. **Araignée géante:** Elle n'apparaît jamais seule et envoie de l'acide pour attaquer ses victimes. Elle rampe sur les murs et peut attendre tout mouvement de sa victime en restant immobile. **Elimination:** Attaque quand le personnage pénètre dans sa zone. Il ressemble à un singe. Il peut devenir fou en un temps record et ainsi se défoncer sur le premier qui passe. Ils attaquent à plusieurs et n'ont pas de stratégie seulement foncer dans le tas... **Lurker:** C'est une grosse grenouille victime du Virus T. Il vit dans les zones d'eau et humides. Si le personnage prend trop de temps à explorer une zone où il y a de l'eau le lurker lui sautera dessus et l'attaquera avec sa langue. **Les sangsues du Dr James Marcus:** Petites sangsues imprégnées du Virus T, il suffit de les écraser pour les tuer. **Centurion :** Le Centurion est en fait un mille-pattes géant, qui sera le premier boss dans le centre de formation. Le moment où il est vulnérable est le moment où il se dresse sur lui-même, et il s'arrête quasiment toujours aux mêmes endroits pour le faire. Il reste plus qu'à tirer dans la tête. **Marcus leech :** Les sangsues rencontrées au cours du jeu ont la capacité de s'assembler afin d'imiter l'apparence de leur créateur, le Dr Marcus. Cet ennemi peut se révéler redoutable lorsqu'il utilise son bras extensible. Les meilleures armes pour en venir à bout sont le cocktail molotov et les grenades au napalm (avec le lance-grenades). Il peut par contre exploser à tout moment. **Proto-Tyran :** Le Proto-Tyran attaque toujours de la même façon : il se met à courir vers le personnage et essaye de le trancher avec la griffe de son bras droit. Après son attaque il a toujours un petit moment de faiblesse c'est là qu'il faut tirer au magnum. **1^{er} mutation de la reine sangsue :** Elle attaque en flagellant ou en soulevant le personnage. La meilleure stratégie à utiliser est de l'occuper avec le 2^e perso et pendant ce temps de l'allumer avec le 1^{er}. **2^e transformation de la reine sangsue :** Mieux vaut toujours bouger. même si sa forme est un peu flasque elle est rapide et forte. Ses attaques sont son tackle et l'acide qu'elle envoie violemment. Il faut aussi toujours faire attention de ne pas se faire bloquer contre un mur, c'est fatal.



STARS hand gun: Arme typique des STARS le flingue habituel avec des cartouches parabellum. Cette arme a été créée par Robert Kendo. **9 mm de la police militaire:** Arme standard utilisant des cartouches parabellum 9x19 mm. **Le Magnum:** Arme à feu puissante de calibre 50 permettant de faire de jolis trous dans les zombies. **Fusil de chasse:** On ne peut mettre que deux cartouches dedans mais malgré le fait que c'est une vieille arme ce fusil est très puissant. Cette arme est utile contre tous les monstres et aide beaucoup contre les boss par contre étant donné qu'il ne peut accueillir que deux balles il est déconseillé de s'en servir dans les situations délicates ou d'extrême urgence. **Fusil à pompe:** Se charge avec 7 balles. Son coup de feu est surpuissant et peu éliminer plusieurs zombies en un temps record ainsi que beaucoup d'autres monstres. **Lance grenade:** L'arme qui libère de toutes les situations extrêmes, il y a différentes grenades (incendiaires, napalms, simples, acides) et contient un chargeur de 6 emplacements. **Cocktail Molotov:** Tout simplement explosif, cocktail fait de gazoline qui recouvre et enflamme la cible au contact. **Couteau:** Le très célèbre couteau de combat à utiliser dans les moments vraiment désespérés (plus de munition) ou bien pour le fun.

Débloquer de Nouveaux Costumes :

Terminez le jeu en Normal ou Hard pour débloquer des nouvelles tenues pour Rebecca et Billy.- Débloquer le Mode Leech Hunter : Terminez le jeu sous n'importe quel niveau de difficulté.- **Les Bonus du Mode Leech Hunter :**Débloquer la Mitraillette dans l'Inventaire de Rebecca : tuez entre 1 et 29 Leeches. Munitions Illimitées pour les Pistolets : tuez entre 30 et 59 Leeches. Munitions Illimitées pour le Fusil de Chasse : tuez entre 60 et 89 Leeches. Débloquer le Magnum dans la Chambre 202 du Train : tuez entre 90 et 99 Leeches. Munitions Illimitées : tuez 100 Leeches.- **Débloquer les Bonus de Fin :**
Mode Leech Hunter & Nouvelles Tenues (Rangs B à D) : terminez le jeu en Normal ou Hard en plus de 5 heures et 1 minute. Mode Leech Hunter, Nouvelles Tenues & Mitraillette (Rang A) : terminez le jeu en Normal ou Hard en plus de 3 heures et 31 minutes et en moins de 5 heures. Mode Leech Hunter, Nouvelles Tenues, Mitraillette & Lance-roquettes (Rang S) : terminez le jeu en Normal ou Hard en moins de 3 heures et 31 minutes.

Les photos



Billy Cohen



Le train



Rebecca



Un hunter gamma