

Naouak

Guides & Astuces

Scie à métaux

Copyright © Scie à métaux 2025

Sommaire

1. Naouak	4
1.1 Sources	4
2. Resident Evil 2 (Remake)	5
2.1 Conseils pour obtenir le rang S+	5
2.2 Claire	8
2.2.1 Claire Scénario A	8
La station	8
Vers le RPD	9
Salle principale à l'appel de Marvin	10
Vers les installations souterraines	13
Installation souterraine vers le parking	15
Parking vers le 1er équipement électronique	17
Balcon jusqu'à Sherry	19
De Sherry jusqu'aux égouts	21
Égouts jusqu'à l'acquisition du fusil électrique	22
Fusil électrique vers William Birkin deuxième forme	24
Laboratoire jusqu'à la dispersion chimique	26
Laboratoire Ouest à William Birkin 3eme forme	28
Évasion du laboratoire vers la fin	30
2.2.2 Scénario B	33
2.3 Leon	34
2.3.1 Scénario A	34
2.3.2 Leon Scénario B	35
Commissariat [1/3]	35
Commissariat [2/3]	38
Commissariat [3/3]	41
Passage souterrain	43
Parking	45
Retour au commissariat [1/2]	47
Retour au commissariat [2/2]	49
Accès aux égouts	50
Ada	52
Égouts [1/3]	54
Égouts [2/3]	57
Égouts [3/3]	58

Laboratoire [1/3]	61
Laboratoire [2/3]	64
2.4 Cartes	67
2.4.1 Cartes	67

1. Naouak

1.1 Sources

- [Gamewith.net](#)
- [IGN](#)

2. Resident Evil 2 (Remake)

2.1 Conseils pour obtenir le rang S+

 Vous pouvez arrêter le chronomètre en mettant le jeu en pause

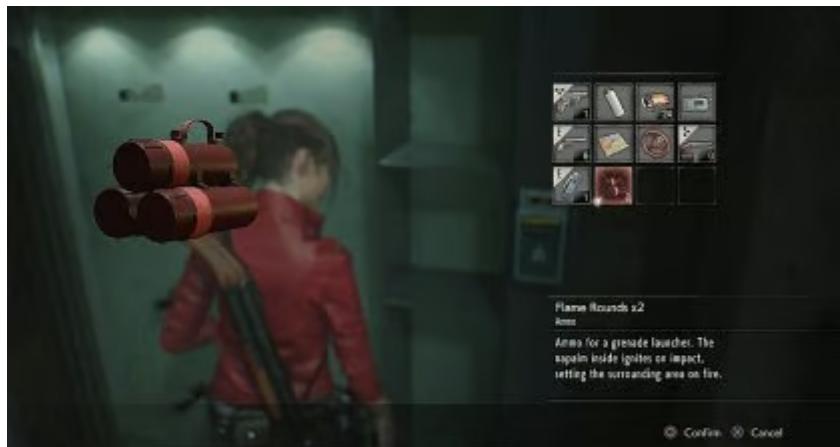


Le rang S+ doit être atteint dans un délai strictement limité. Vous devez minimiser le nombre d'actions afin de gagner du temps et éviter toute perte de secondes. Mettre le jeu en pause arrêtera le chronomètre, ce qui vous permettra de prendre le temps d'analyser les solutions des énigmes avant de les résoudre.

Mode	S & S+	A	B
Leon A (Normal)	03:30:00	05:00:00	08:00:00
Leon B (Normal)	03:00:00	04:00:00	05:00:00
Claire A (Normal)	03:30:00	05:00:00	08:00:00
Claire B (Normal)	03:00:00	04:00:00	05:00:00
Leon A (Hardcore)	02:30:00	04:00:00	08:00:00
Leon B (Hardcore)	02:00:00	03:30:00	05:00:00
Claire A (Hardcore)	02:30:00	04:00:00	08:00:00
Claire B (Hardcore)	02:00:00	03:30:00	05:00:00

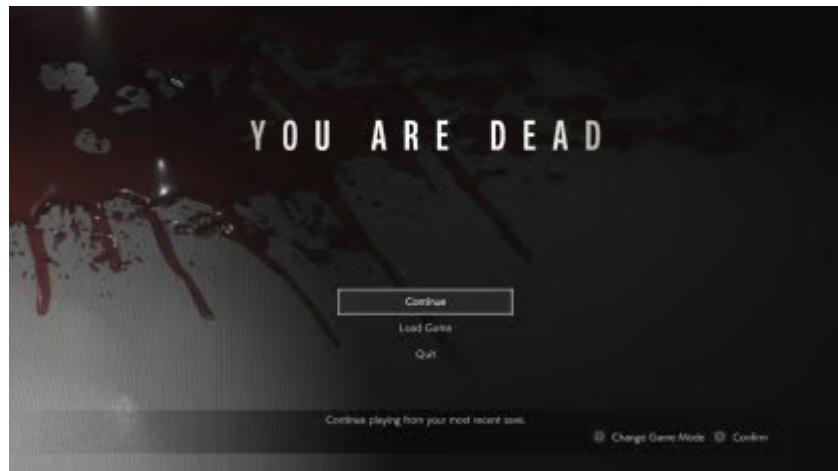
A Tuez les ennemis sur les chemins les plus empruntés

En mode Hardcore, si vous êtes attaqué deux fois, la partie est terminée. Soyez donc extrêmement vigilant. Prenez le temps de vaincre les ennemis sur les itinéraires les plus fréquentés, en agissant avec prudence. Ne vous précipitez pas et assurez-vous de maîtriser chaque rencontre.

💡 Ramassez toutes les munitions

En mode Hardcore, les munitions sont rares, il est donc crucial d'en avoir constamment à portée de main, ou à défaut, de la poudre à canon. Lorsque votre inventaire est plein, privilégiez toujours les munitions et jetez les objets moins essentiels.

⚠ Quittez et rechargez la sauvegarde en cas de Game Over



Si vous mourez pendant la partie, il est préférable de charger une sauvegarde plutôt que de continuer. Reprendre directement là où vous vous êtes arrêté rallonge considérablement votre temps de jeu.

💡 L'utilisation du couteau infini est autorisée pour le rang S+

Bien que l'utilisation d'armes infinies ne soit pas autorisée pour obtenir le rang S+, vous pouvez tout de même obtenir ce rang en utilisant le couteau de combat infini. Cela permet de tuer facilement les zombies à terre et d'économiser des balles.

🕒 Points de sauvegarde recommandés

- William Birkin 1ère forme avant le combat (pièce secrète sous la statue de la déesse)
- William Birkin 2ème forme avant le combat (salle de surveillance des égouts après avoir résolu le puzzle d'échecs)
- William Birkin 3ème forme avant le combat (laboratoire - zone Ouest après avoir obtenu l'échantillon du virus G)

Pour obtenir la note S+, vous devez limiter le nombre de sauvegardes à 3 maximum. Les points recommandés ci-dessus concernent les combats contre les boss principaux avec William Birkin et les situations de mort instantanée.

2.2 Claire

2.2.1 Claire | Scénario A

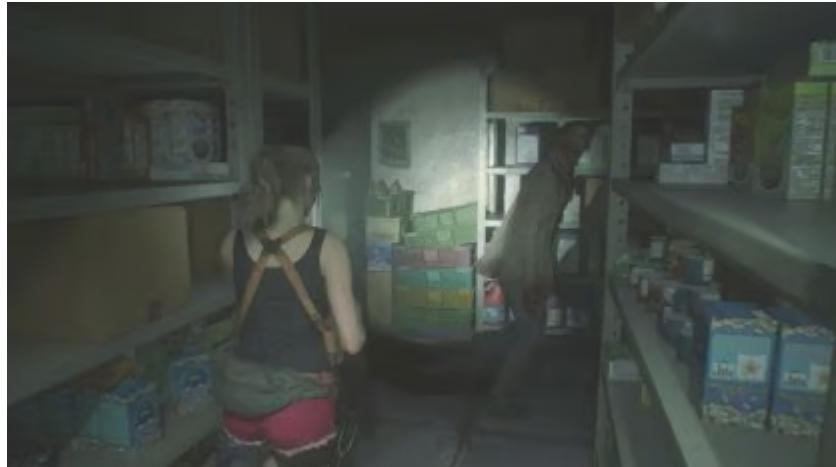
La station

No.	Procédure
1	Entrez dans la station-service par la porte principale
2	Allez dans l'allée à côté de la personne assise en t-shirt bleu
3	Continuez tout droit et regardez la cinématique
4	Courez tout droit vers la clé immédiatement après la cinématique. Vous pouvez passer sans danger à travers le zombie
5	Quand vous avez la clé, regardez derrière vous et attendez que le zombie passe
6	Courez vers la porte verrouillée et échappez aux zombies dans le magasin
7	Déclenchez la cinématique
8	Faites demi-tour immédiatement après la cinématique et courez

⚠ 4. Courez tout droit vers la clé immédiatement après la cinématique

Ignorez le zombie et foncez directement vers la clé. Dirigez-vous vers son côté pour le contourner en toute sécurité.

⚠ 5. Lorsque vous obtenez la clé, regardez derrière vous et attendez que le zombie passe



Après avoir obtenu la clé, attendez que le zombie passe devant l'étagère. Ainsi, vous n'aurez pas besoin de tirer et de gaspiller des munitions.

Vers le RPD

No.	Procédure
1	Courez au poste de police
2	En chemin, entrez dans la ruelle à gauche après la voiture de police
3	Entrez par le portail et dirigez-vous vers le poste de police situé de l'autre côté
4	Examinez immédiatement l'interrupteur situé à droite de l'entrée pour ouvrir le couloir Est du 1er étage
5	Passez par le volet situé juste à côté de l'interrupteur et rendez-vous dans la salle du gardien, à l'arrière
6	Déclenchez la cinématique après avoir ouvert le volet dans la salle des gardes
7	Après la cinématique, passez devant le zombie qui enfonce la porte
8	Il y aura deux zombies sur le chemin menant au hall principal, près de la salle de presse
9	Tuez un zombie et courez vers le hall principal
10	Récupérez un couteau de combat auprès de Marvin dans le hall principal

No.	Lieu	Objets
4	Hall principal	Spray de premiers secours Ruban encreur
6	Toilettes	Spray de premiers secours
9	Salle de presse	Munitions (sur le cadavre au centre)
9	Petite pièce à gauche de la salle de presse	Munitions

Salle principale à l'appel de Marvin

No.	Procédure
1	Utilisez le couteau de combat pour vous rendre dans le couloir Ouest du 1er étage
2	Rendez-vous dans la salle des opérations et mettez la planche de bois sur la fenêtre (la fenêtre avec les zombies près de la salle des opérations)
3	Tuez les deux zombies lorsque vous sortez dans le couloir
4	Entrez dans le bureau Ouest et récupérez le chargeur (serrure gauche : NED, serrure droite : MRG)
5	Récupérez la sacoche dans le coffre-fort (gauche 9, droite 15, gauche 7)
6	Allez dans la chambre noire et fermez la fenêtre avec la planche de bois
7	Montez les escaliers et tuez les zombies sur votre chemin
8	Code pour récupérer les objets au deuxième étage : CAP
9	Ouvrez le coffre-fort portable et récupérez l'objet dans la salle des coffres
10	Organisez votre inventaire dans la chambre noire à l'aide de la boîte à objets
11	Récupérez la clé en forme de pique au 3e étage. Déverrouillez le casier à l'aide de la solution : DCM
12	Traversez la réserve Ouest pour vous rendre à la bibliothèque
13	Lorsque vous arrivez à la bibliothèque, Marvin vous contactera par radio
14	Éliminez tous les ennemis dans la bibliothèque
15	Déplacez les étagères vers le milieu et alignez-les avec le trou dans le sol au-dessus
16	Entrez dans le salon et récupérez la médaille Licorne (poisson · scorpion · bouteille d'eau)
17	Rendez-vous dans le hall principal avec la clé en forme de pique
18	Obtenez la médaille Lion (lion · feuille · oiseau)
19	Déclenchez la cinématique en vous approchant de Marvin
20	Après la cinématique, attachez les 2 médailles à la statue de la déesse au centre
21	Déverrouillez la porte du bureau Ouest à l'aide de la clé de pique
22	Rangez les objets dans la boîte du hall principal

No.	Lieu	Objets
1	Salle de réception	Herbe verte (près de l'entrée) Munitions pour pistolet (sur la chaise)
2	Salle des opérations	Munitions pour pistolet (juste après l'entrée)
4	Couloir devant le bureau Ouest	Munitions pour pistolet (derrière la salle des opérations) Planche de bois (devant la chambre noire)
5	Bureau Ouest	Munitions pour pistolet (casier) Poudre à canon (sur le bureau) Sacoche (coffre-fort) Chargeur rapide (bureau de Leon)
6	Chambre noire	Poudre à canon (casier) Herbe rouge (arrière-salle)
8	2e étage Ouest	Munitions pour pistolet (cadavre devant l'escalier) Herbe rouge (devant la salle de douche) Balles incendiaires (casier) Balles incendiaires (casier avec clé) Coffre-fort portable (sur l'étagère à côté du casier)
9	Salle des coffres	Poudre à canon (102) Munitions pour pistolet (109) Balles incendiaires (208)
11	3e étage Ouest	Munitions pour pistolet (sur la boîte devant l'escalier) Munitions pour mitraillette (casier avec clé) Clé en forme de pique
12	Réserve Ouest	Poudre à canon (sur la boîte à côté de l'entrée) Bois (à droite de l'entrée) Munitions pour pistolet (étagère devant le C4) Sacoche (sur le bureau devant le C4)
13	Bibliothèque	Couteau de combat (cadavre à gauche sous l'escalier) Livre rouge (bureau devant la porte pique)
16	Salon	Médaille licorne Poudre à canon (bureau à droite de l'entrée)
17	Hall principal	Munition pour pistolet (au-dessus de la chaise à gauche en sortant de la bibliothèque) Médaille lion

 15. Déplacez les étagères vers le milieu

Vous retournez à la bibliothèque au milieu de l'histoire. Comme le Tyran vous traquera à ce moment-là, il vaut mieux déplacer les étagères à l'avance et tuer les zombies dans cette pièce pour vous faciliter la tâche.

Vers les installations souterraines

No.	Procédure
1	Ouvrez la porte pique dans la salle d'attente (jetez la clé pique à ce stade)
2	Récupérez la clé du casier à armes et le sceptre (joyau rouge) dans la salle d'art
3	Empruntez la sortie de secours pour rejoindre le premier étage
4	Utilisez le coupe boulon pour ouvrir le bureau côté Est
5	Gardez les fenêtres fermées avec du bois
6	Prenez le fusible et la valve dans le bureau côté Est
7	Gardez les fenêtres du bureau Ouest fermées avec un cadre en bois
8	Ouvrez le hall principal avec le fusible
9	Organisez l'inventaire dans la boîte à objets
10	Assurez-vous d'avoir la clé du casier à armes, le coupe boulon et la valve, puis dirigez-vous vers la salle des opérations
11	Coupez la chaîne de la salle des opérations et récupérez le détonateur
12	Laissez la clé et allez au casier à armes
13	Récupérez le lance-grenades avec la clé du casier à armes
14	Organisez les objets dans la boîte à objets
15	Utilisez la valve au 2e étage pour accéder au bureau STARS
16	Tuez le Licker avec une grenade
17	Récupérez la pile au bureau STARS
18	Descendez le chemin et dirigez-vous vers la salle de stockage Ouest depuis la bibliothèque
19	Fixez le détonateur au C4
20	Tuez le zombie suspendu au plafond
21	Après avoir installé le détonateur, l'étagère ne s'effondrera pas si vous vous échappez vers la bibliothèque
22	Obtenez la médaille (femme · arc · serpent)
23	Mettez la médaille à la statue de la déesse dans le hall principal
24	Allez dans la pièce secrète sous la statue de la déesse et continuez

No.	Lieu	Objets
1	Salle d'attente	Herbe verte (sur le bureau) Chargeur étendu (coffre-fort) Remarque : vous n'avez pas besoin de le prendre pour l'instant, car il n'est pas encore nécessaire
2	Deuxième étage / Salle d'art	Planche de bois (près de la salle d'art) Clé du casier à armes (sur le bureau d'accueil) Sceptre (utilisez le livre rouge sur le bras gauche)
3	Sortie de secours	Herbe verte (devant la porte) Coupe boulon (devant la porte du premier étage) Munitions pour pistolet Bois (sous les escaliers)
6	Bureau Est	Fusible Valve (bureau dans la petite pièce) Poudre à canon améliorée (blanche) (étagère dans la petite pièce) Grenade flash (bureau à gauche de l'entrée) Munitions pour pistolet (cadavre à gauche de l'entrée) Poudre à canon (bureau à droite)
11	Salle des opérations	Détonateur (dessus du bureau) Herbe verte (à gauche de l'entrée) Grenade flash (à gauche de l'entrée)
15	Les douches (après la valve)	Poudre à canon (casier arrière au fond)
17	Bureau STARS	Pile (bureau dans la petite pièce) Herbe rouge (immédiatement après l'entrée) Grenade flash (boîte avant gauche) Balles incendiaires (bureau avant gauche) Poudre à canon (blanche) (bureau gauche) Spray de premiers secours (urgence à l'arrière gauche)
24	Devant l'installation souterraine	Balles incendiaires (étagère gauche)

🔥 13. Vous devez récupérer le lance-grenades



Le lance-grenades est particulièrement efficace contre les Licker et William Birkin, donc si vous l'oubliez et que vous le ratez, vous perdrez beaucoup de temps.

⚠ **20. Zombie au plafond**



Ce cadavre se met à bouger comme un zombie après l'explosion de la bombe C4. Il bloquera la voie d'évacuation vers la bibliothèque, vous devriez donc le neutraliser à l'avance.

Installation souterraine vers le parking

No.	Procédure
0	(Facultatif) Vous pouvez sauvegarder pour la première fois
1	Prenez l'ascenseur jusqu'à l'installation souterraine
2	Récupérez la grenade à fragmentation dans les escaliers inférieurs
3	Déclenchez la cinématique après le casier tombé
4	Tuez le boss
5	Montez à l'échelle après le combat avec William Birkin et suivez Sherry
6	Tirez sur le levier pour créer un pont
7	Organisez les objets dans la salle des opérations
8	Montez l'échelle et allez au parking
9	Examinez le terminal à la sortie du parking et déclenchez la cinématique

No.	Lieu	Objets
1	Escaliers souterrains	Grenade à fragmentation (sous l'escalier inférieur)
4	Salle des machines	Herbe verte (en haut à gauche de la carte) Grenade à fragmentation (en haut à gauche et en bas à droite de la carte) Herbe rouge (en bas à gauche) Munitions pour pistolet (en bas à droite, en bas à gauche et en haut à gauche de la carte)
4	Salle des machines (étage)	Poudre à canon (montez à l'échelle et allez dans la pièce de gauche) Herbe verte (montez à l'échelle et allez dans la pièce de gauche)



4. William Birkin Première forme



Vous affrontez votre premier boss. Utilisez des grenades pour lui infliger des dégâts. Son attaque de saisie peut causer une mort instantanée, alors ripostez avec un couteau ou une grenade.



4. Utilisation du couteau de combat

Ce boss peut être éliminé rapidement en l'attaquant de manière continue avec un couteau de combat.

Parking vers le 1er équipement électronique

No.	Procédure
1	Après la cinématique, rendez-vous au stand de tir
2	Récupérer les objets dans le stand de tir
3	Sortez par la porte du parking et utilisez la clé de la voiture. Jetez la clé après avoir déverrouillé le coffre de la voiture de police
4	Rendez-vous au chenil et tuez 2 Lickers
5	Obtenir la clé carreau dans la morgue
6	Comme les zombies près de l'entrée sont plus coriaces, utilisez une grenade flash pour les neutraliser afin de pouvoir passer en toute sécurité
7	Il y a un Licker au plafond sur le chemin du retour, battez-le si vous allez au stand de tir
8	Si vous utilisez la clé carreau dans le stand de tir, vous pourrez la défausser plus tard
9	Récupérez le JMPHP 3 dans le coffre de la voiture ouvert précédemment
10	Rendez-vous à la salle de contrôle des ascenseurs
11	Tirez le levier dans la salle de contrôle de l'ascenseur et montez dans l'ascenseur
12	Organiser les objets dans le bureau du chef
13	Laissez un pistolet dans la boîte à objets
14	Obtenir le tableau en relief dans la salle de collection Prendre la clé cœur à l'arrière du tableau
15	Ouvrez la porte du bureau du chef
16	Descendez les escaliers
17	Ouvrez la salle d'interrogatoire
18	Récupérez les balles et retournez au bureau du chef (ignorez l'ennemi)
19	Montez les escaliers jusqu'à la salle de stockage Est
20	Éliminez les deux zombies dans la salle de stockage Est
21	Récupérez le grand engrenage dans la salle de stockage Est
22	Récupérez une boîte de composants électroniques dans la salle de la porte cœur
23	Organiser les objets dans le bureau du chef

No.	Lieu	Objets
1	Stand de tir	Clé de voiture (bureau juste après le stand de tir) Balles incendiaires (étagère près de l'entrée du stand de tir)
4	Chenil	Poudre à canon renforcée (blanche) (panier juste devant l'entrée)
5	Morgue	Flash Herbe Rouge Clé Carreaux
11	Salle de contrôle de l'ascenseur	Herbe bleue (devant l'entrée) Crosse d'épaule pour le Lance-Grenades (devant l'entrée et le casier) Explosif amélioré (blanc) (derrière le bureau)
12	Bureau du chef	Herbe verte (couloir après l'ascenseur) Munitions pour mitraillette (sur le bureau au centre)
14	Salle de collection	Tableau en relief (sur le bureau)
17	Salle d'interrogatoire	Munitions pour pistolet (sur le bureau de gauche) Boîte (insigne STARS) (étagère arrière)
19	Devant de la salle de stockage Est	Flash (casier côté balcon) Munitions pour pistolet (casier de l'entrepôt)
21	Salle de stockage Est	Herbe bleue (étagères près de l'entrée) Grande roue dentée (au-dessus de la boîte centrale) Couteau de combat (pièce avec la clé cœur) Boîte de composants électroniques (pièce avec la clé cœur)

⚠ 4. Tuez le Licker au chenil



Vous devez traverser deux fois le chenil. Il faut donc éliminer le Licker dans cette pièce.

Balcon jusqu'à Sherry

No.	Procédure
1	Montez les escaliers jusqu'au balcon
2	Descendez de l'échelle
3	Descendez les escaliers et tirez le levier
4	Récupérez les deux herbes vertes
5	Tirez sur le levier de la valve pour éteindre le feu
6	Le Tyran apparaît lorsque vous passez de la porte vers l'hélicoptère
7	Attirez le Tyran sur le balcon, esquez-le et dirigez-vous vers le hall principal
8	Récupérez le chargeur étendu JMP dans le coffre-fort de la salle d'attente (droite 6, gauche 2, droite 11)
9	Gestion des objets dans le hall principal (assurez-vous d'avoir sur vous votre badge STARS et votre clé carreau)
10	Convertissez le badge STARS en clé USB
11	Traversez la bibliothèque pour vous rendre à la buanderie
12	Ouvrez la buanderie avec la clé carreau (jetez la clé)
13	Obtenez le coffre-fort portable
14	Procurez-vous la mitraillette à l'aide de la clé USB au bureau STARS
15	Rendez-vous à la salle des coffres (il est plus sûr d'y aller depuis le bureau Ouest)
16	Battez le Licker dans le couloir
17	Utilisez la clé de recharge dans la salle des coffres (203) Prendre la sacoche
18	Ouvrez la salle des archives avec la clé cœur
19	Récupérez l'outil
20	Rendez-vous à la bibliothèque en passant par le hall principal
21	Prenez le grand engrenage dans la boîte à objets
22	Abaissez la bibliothèque à l'aide de l'outil
23	Déplacez les dernières bibliothèques
24	Passez par-dessus la bibliothèque à l'aide de l'échelle et rendez-vous à la tour de l'horloge
25	Insérez le grand engrenage à droite
26	Récupérez le grand engrenage et montez les escaliers
27	Récupérez le petit engrenage à l'étage supérieur et remplacez-le par le grand engrenage
28	Placez le petit engrenage devant les escaliers
29	Récupérez la boîte de composants électroniques
30	Traversez la salle de stockage Est pour vous rendre au bureau du chef
31	Résolvez l'énigme du tableau électrique dans la salle de collection
32	Après avoir examiné la carte, passez à la partie avec Sherry

No.	Lieu	Objets
1	Balcon	Herbe bleue (sur la table devant) Munitions pour pistolet (sur le banc près de l'hélicoptère) Herbe verte (au bout de l'escalier)
6	Après balcon	Herbe rouge (dès que vous franchissez la porte)
8	Salle d'attente	Chargeur étendu (coffre-fort)
13	Buanderie	Poudre à canon améliorée (blanche) Coffre-fort portable (au-dessus de la machine à laver)
19	Salle des archives	Outil Grenade Poudre à canon

De Sherry jusqu'aux égouts

No.	Procédure
1	La partie avec Sherry commence
2	Retournez immédiatement en arrière et ouvrez la peluche
3	Prenez un bloc dans la peluche
4	Utilisez les blocs dans le puzzle
5	Résolvez le puzzle pour obtenir des ciseaux
6	Utilisez les ciseaux sur le mur
7	Descendez les escaliers et vérifiez les clés dans la salle du directeur
8	Échappez au chef de la police
9	Cachez-vous dans la chambre d'enfant près de l'étagère à serviettes, puis cachez-vous sous le bureau
10	Prenez la clé Rendez-vous dans le bureau du directeur et déclenchez la cinématique
11	Vous contrôlez de nouveau Claire
12	Organisez les objets dans le bureau du chef
13	Ouvrez la sortie du parking avec la carte
14	Esquivez le Tyran dans le parking
15	Approchez-vous du grillage avec deux zombies
16	Franchissez la porte après la destruction, ce qui attire les zombies et le Tyran
17	Descendez la rue et sortez des escaliers
18	Laissez le premier chien derrière le grillage
19	Tuez le chien sur la voiture banche, puis le chien sur le chemin
20	Rendez-vous sur le terrain de basket
21	Tuez les trois chiens à travers le grillage
22	Dans le bus, mettez à terre le zombie pour passer
23	Tuez le dernier chien, puis accédez à l'orphelinat
24	Lorsque vous arrivez à l'orphelinat, récupérez les objets au deuxième étage
25	Descendez l'échelle qui mène du bureau du chef de la police aux égouts
26	Après avoir rejoint Sherry, échappez au Tyran jusqu'à l'ascenseur

No.	Lieu	Objets
20	Terrain de basket	Munitions pour mitrailleuse Herbe verte
22	Bus	Grenade
24	Orphelinat	Munitions pour mitrailleuse (salle de bain à l'arrière de la chambre d'enfant) Spray de premiers secours (salle de bain à l'arrière de la chambre d'enfant)

Égouts jusqu'à l'acquisition du fusil électrique

No.	Procédure
1	Récupérez l'objet dans le bureau après la cinématique
2	Descendez depuis le couloir près du bureau
3	Empruntez le chemin qui mène à la salle de contrôle Vous pouvez ignorer les zombies dans cette salle
4	Ouvrez le casier (SZF)
5	Sortez de la salle de contrôle par le trou situé à gauche de la salle
6	Vous pouvez changer votre pistolet pour le SLS 60 dans la salle de surveillance
7	Descendez le pont du bassin de traitement Récupérez l'outil sur la plate-forme du téléphérique
8	Récupérez le cadre renforcé dans le coffre-fort (gauche 2, droite 12, gauche 8)
9	Descendez les escaliers à droite du bassin de traitement
10	Éliminez 2 zombies
11	Descendez les escaliers et à gauche ouvrez la porte à l'aide de l'outil
12	Descendez l'échelle vers le canal inférieur (vous n'avez pas besoin de prendre la clé pour l'instant)
13	Dirigez-vous vers la salle de stockage tout en évitant le G adulte
14	Prenez la Reine dans la salle de stockage
15	Récupérez le fusil électrique après avoir obtenu le Roi
16	Récupérez le Roi et la Reine, et retournez à la salle de surveillance
17	Passez à côté du G adulte tout en le blessant avec le fusil électrique Ignorez le G adulte avant l'échelle
18	Lorsque vous atteignez la salle de surveillance, installez les pièces
19	Organisation des objets dans la salle de surveillance

No.	Lieu	Objets
1	Bureau	Munitions renforcées pour SLS 60 (à côté de la machine à écrire)
3	Salle de contrôle	Munitions incendiaires (cadavre) Munitions pour mitraillette (casier)
7	Bassin de traitement	Cadre de renfort (coffre-fort) Herbe bleue (zombies à l'arrière du coffre-fort) Herbe rouge (plateforme du téléphérique) Herbe verte (sous les escaliers)
12	Canal inférieur	Herbe verte (à côté du premier cadavre en descendant l'échelle)
15	Salle des marchandises	Herbe rouge (étagères à côté de l'entrée) Munitions incendiaires (pièce ouverte avec le Roi)

 14. Solution pour obtenir le fusil électrique

Vous aurez besoin d'au moins 4 emplacements libres dans votre inventaire pour résoudre l'énigme et prendre l'arme qui occupe deux cases.

- Prenez la Reine sur le panneau électrique
- Placez cette prise Reine sur le second panneau électrique
- Récupérez le Roi à l'étage et sautez
- Placez le Roi sur le panneau électrique qui contrôle l'accès à la petite pièce du fond
- Récupérez le fusil électrique
- Ouvrez ensuite la seconde porte depuis l'intérieur, retournez prendre le Roi, puis la Reine
- Replacez la Reine sur son panneau électrique d'origine
- Placez le Roi sur le panneau électrique au fond à gauche
- Allez récupérer la Reine depuis l'intérieur
- Repartez avec le Roi

 12. Passer à travers G adulte

Le G adulte apparaît sur le chemin du retour et bloque le passage. Si vous utilisez un tir électrique, vous ne pourrez pas bouger pendant que l'arme se recharge. Il est donc préférable de vous faufiler sur le côté.

Fusil électrique vers William Birkin deuxième forme

No.	Procédure
1	Descendez les escaliers dans le bassin de traitement et tirez le levier de droite vers les égouts Vous pouvez ignorer l'adulte G qui sort sur le côté
2	Ouvrez la porte et montez dans l'ascenseur de service
3	Éliminez les zombies dans la salle de travail
4	Récupérez la Tour
5	Retournez dans la salle de surveillance
6	Résolvez le casse-tête des prises dans la salle de surveillance
7	Organisez vos objets (comme il s'agit d'un combat contre un boss, il est recommandé d'utiliser la mitraillette et des grenades)
8	Sauvegardez (deuxième fois)
9	Résolvez le casse-tête dans la salle d'alimentation principale (On, On, Off, On)
10	En sortant de la salle, William Birkin apparaît
11	Évitez l'attaque depuis le plafond Brisez le volet et passez à côté de William Birkin
12	Détruissez William Birkin à l'aide de la grue
13	Après l'avoir vaincu, ouvrez la porte du broyeur à déchets et sauvez Sherry
14	Dirigez-vous vers le téléphérique menant au laboratoire

No.	Lieu	Objets
1	Égouts	Grenade à fragmentation (dans la direction opposée au levier) Herbe bleue (porte d'entrée)
9	Salle d'alimentation principale	Herbe bleue (à côté de la benne à ordures) Herbe verte (avant la benne à ordures) Herbe rouge (à côté de l'alimentation électrique principale)
7	Bassin de traitement	Cadre de renfort (coffre-fort) Herbe bleue (zombies à l'arrière du coffre-fort) Herbe rouge (plateforme du téléphérique) Herbe verte (sous les escaliers)
12	Station de traitement des eaux	Munitions pour pistolet (côté grue) Flash (côté grue) Couteau de combat (côté grue)

 11. La zone près du puzzle interrupteur est sûre

L'attaque de Birkin depuis le plafond ne vous touche pas lorsque vous vous tenez à côté du panneau de commande. Attendez que l'attaque cesse afin de ne pas subir de dégâts inutiles.

 11. Attendez à côté de la porte

Une fois que Birkin rugit, déplacez-vous sur le côté de la porte. Vous pouvez vous faufiler sur le côté.

Laboratoire jusqu'à la dispersion chimique

No.	Procédure
1	Descendez le chemin et rendez-vous à la salle des gardes
2	Organisez les objets dans la zone d'accueil
3	Rendez-vous à la cafétéria par la porte à côté de l'entrée
4	Ignorez les zombies dans la cafétéria et grimpez à l'échelle
5	Empruntez la porte en sortant de la cuisine Tuez le zombie à l'endroit où vous avez ouvert la porte
6	Combinez les composants électroniques et le bracelet
7	Dirigez-vous vers le hall principal
8	Ouvrez le passage vers la zone Est
9	Organisez les objets dans le hall (conservez beaucoup de munitions incendiaires)
10	Traversez la salle de conférence et rendez-vous à la salle de contrôle de la serre
11	Brûlez les ennemis Ivy sur votre chemin avec des munitions incendiaires
12	Obtenez la cartouche de dispersion au centre de contrôle de la serre
13	Entrez le code de cryptage Laboratoire d'analyse (2067) Échelle (3123)
14	Dirigez vous vers le laboratoire d'analyse
15	Résolvez l'énigme des médicaments : milieu, gauche, droite, milieu, gauche, droite, milieu, gauche
16	Allez à l'échelle depuis la trappe ouverte
17	Tuez les zombies (3 ennemis) lorsque vous arrivez dans le salon Deux Lickers apparaissent au fur et à mesure que vous avancez, vous pouvez les ignorer pour l'instant
18	Montez les escaliers et éliminez tous les zombies sur la route
19	Prenez le modulateur et retournez dans le salon
20	Tuez les Lickers dans le salon
21	Le modulateur réglé sur MURF permet de rétablir l'électricité
22	Refroidissez l'herbicide dans le laboratoire à basse température
23	Organisez vos objets dans la salle des serveurs
24	Dirigez-vous vers la salle de contrôle de la serre Brûlez le lierre avec des balles incendiaires
25	Après avoir pulvérisé l'agent chimique, combinez les composants électroniques avec le bracelet
26	Ouvrez le passage vers la zone Ouest dans le hall principal

No.	Lieu	Objets
3	Cafétéria	Munitions électriques (étagère de gauche immédiatement)
5	Cuisine	Poudre à canon (grande) (à gauche de l'endroit où vous êtes descendu) Couteau de combat (à gauche de la cuisine)
6	Salle de sieste	Composant électronique (main dépassant vers la droite) Condensateur haute tension (casier gauche) Munitions incendiaires (étagère gauche)
9	Hall principal	Poudre à canon (bureau devant la boîte à objets)
10	Centre de contrôle de la serre	Flash (bureau central)
14	Laboratoire d'analyse	Poudre à canon (bureau central)
16	Serre	Herbe rouge (descendez l'escalier à gauche) Herbe bleue (porte d'entrée)
20	Salon	Poudre à canon (en bas de l'échelle et à gauche au bout) Munitions incendiaires
23	Salle des serveurs	Poudre à canon améliorée (blanche) (étagère gauche) Munitions incendiaires (boîte d'objets à gauche)



11. Méfiez-vous de l'attaque mortelle instantanée des ivy

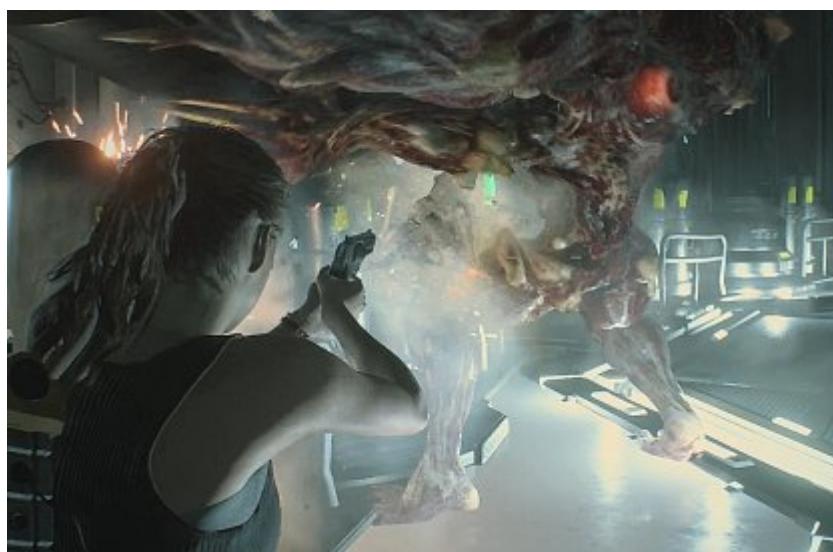


Les ivy, qui apparaissent à partir d'ici, peuvent vous infliger une attaque mortelle instantanée lorsqu'elles vous attrapent. Si vous mourez, vous serez renvoyé au point de sauvegarde, ce qui vous fera perdre du temps. Assurez-vous toujours d'avoir une arme pour riposter, comme un couteau, ou tuez-les avec des balles incendiaires.

Laboratoire Ouest à William Birkin 3eme forme

No.	Procédure
1	Dirigez-vous vers la zone Ouest
2	Rétablissement l'électricité à l'aide du modulateur de signal OSS Organisation des objets
3	Continuez pour récupérer les médicaments antiviraux
4	Gestion des objets avant le combat contre le boss Mitraillette / Lance-grenades requis Grenades flash Balles renforcées SLS
5	Sauvegardez pour la troisième fois
6	Après la cinématique, combattez la troisième forme de William Birkin
7	Retournez à la salle des gardes après le combat

No.	Lieu	Objets
2	Laboratoire biologique	Grenade à fragmentation (cadavre sur le chemin menant au laboratoire) Herbe bleue (sortie latérale)
3	Laboratoire de niveau P-4	Herbe rouge (casier) Poudre améliorée (blanche) (sur le bureau) Poudre à canon (grande) (Étagère de droite)
6	Récipient de culture adulte	Spray de premiers secours (côté gauche du laboratoire) Balle renforcée pour SLS 60 (côté droit du laboratoire) Flash (côté droit du laboratoire, côté ascenseur) Munitions électriques (bas de la carte, à gauche) Grenade à fragmentation

🔥 **6. Visez les yeux dans les genoux lorsque le combat commence**


Lorsque la bataille commence, visez les petits yeux situés au niveau des genoux avec votre mitraillette. Ce sera une excellente occasion, car il est difficile de viser pendant que vous êtes en mouvement.

 **6. Utilisez des balles acides pour annuler ces attaques**

Vous pouvez annuler les attaques en le frappant avec une balle acide. S'il est touché par une balle acide, vous pourrez vous déplacer sans danger de l'autre côté. Préparez une dizaine de balles acides à l'avance.

 **6. Tirez des balles renforcées SLS lorsque la poitrine s'ouvre**

La balle renforcée SLS est l'équivalent du Magnum pour Claire. Vous pouvez infliger d'importants dégâts en tirant dans les globes oculaires situés dans la poitrine, qui constituent un point faible. Sachez que vous ne pouvez l'utiliser que si vous obtenez le cadre renforcé dans les égouts.

 **6. Continuez à viser la poitrine pendant la deuxième moitié du combat**



Lorsque Birkin subit des dégâts supérieurs à un certain seuil, son comportement change et ses points faibles (globes oculaires) sont toujours exposés. En gardant vos distances, vous pouvez le vaincre en tirant sur ses globes oculaires.

Évasion du laboratoire vers la fin

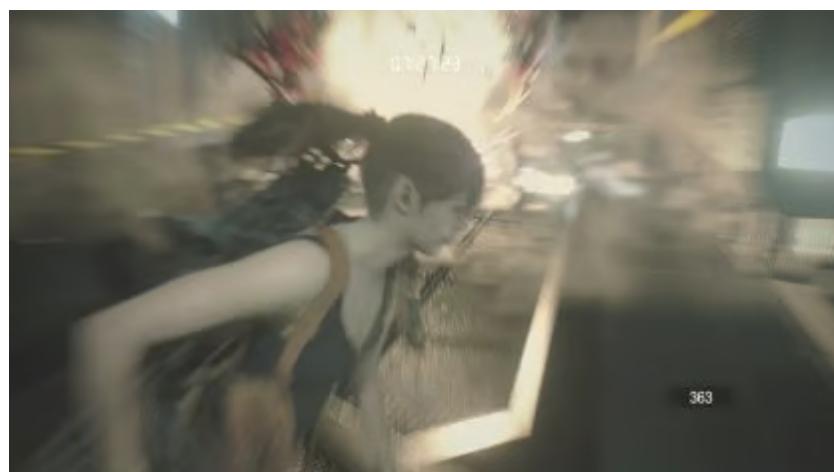
No.	Procédure
1	Accompagnez Sherry jusqu'au hall principal
2	Activez l'ascenseur situé au centre du hall principal
3	Descendez de l'ascenseur et continuez sur le chemin
4	Organisez vos objets pour la dernière fois
5	Lorsque vous êtes prêt, descendez avec le petit ascenseur Ignorez l'Ivy sur la route et courez jusqu'à la porte
6	Descendez l'échelle et aller à la porte Combattez les Ivy jusqu'à ce que Sherry ouvre la porte Si vous avez des balles incendiaires, utilisez-les ici
7	Lorsque la porte s'ouvre, suivez le chemin Vous pouvez vaincre les zombies qui s'y trouvent
8	Récupérez une prise double dans le train Utilisez la prise double dans la pièce à côté du train Récupérez le minigun
9	Après la cinématique, le combat contre la 4ème forme de Birkin commence
10	Le temps de jeu est déterminé à la fin du jeu

4. Gérez votre inventaire avant le combat



Voici la dernière boîte, les objets ne pourront plus être remplacés avant la fin. Ne prenez que les objets nécessaires, comme les grenades à fragmentation pour le boss. Ranger le fusil électrique et les autres objets inutiles. Gardez 2 emplacements d'objet pour le minigun et la prise double.

9. Infligez des dégâts importants avec les grenades à fragmentation



La grenade à fragmentation est également puissante pour cette 4ème forme. Elle est recommandée car elle est facile à utiliser lorsque Birkin est immobile, par exemple après une charge.

 9. Utilisez le minigun avec les grenades à fragmentation

Si vous utilisez des grenades à fragmentation, le minigun vous servira exclusivement pour son point faible. Évitez de tirer ailleurs, car cela videra rapidement vos munitions. Soyez patient et visez avec précision pour maximiser vos chances de succès.

2.2.2 Scénario B

TODO

2.3 Leon

2.3.1 Scénario A

TODO

2.3.2 Leon | Scénario B

Commissariat [1/3]

No.	Procédure
1	Traversez le cimetière + <i>Ruban encreur (sur le banc, au fond à gauche)</i>
2	Suivez le chemin et récupérez le coupe-boulons + <i>Herbe rouge (juste après avoir monté les escaliers)</i> + <i>Herbe bleue (sur la droite juste avant le muret)</i> + <i>coupe-boulons (dans la brouette)</i>
3	Après la cinématique, rebroussez chemin jusqu'à la porte en bas des escaliers Ouvrez-la avec le coupe-boulons
4	Récupérez tous les objets dans la salle des gardes + <i>Grenade (sur le radiateur)</i> + <i>Pistolet M19 (sur la table)</i> + <i>Munitions pour pistolet x10 (sur les boîtes en carton à côté des casiers)</i> + <i>Clé de la cour (sur la porte du casier ouvert)</i>
5	Après vous êtes changé, déposez dans le coffre : - Mathilda - Ruban encreur - Herbe R+B
6	Retournez au grillage, en tirant dans le genou du zombie dans les escaliers et en lançant une grenade dans la meute au niveau du muret
7	Ouvrez la grille et jetez la clé
8	Montez dans le couloir Est, via l'escalier de secours + <i>Munitions pour pistolet x10 (sur les barils sous l'escalier)</i> + <i>Planches en bois (au sol, à côté de la clôture)</i>
9	Traversez jusqu'à la salle d'art + <i>Planches en bois (à côté du mur dans le coin nord-ouest du passage)</i>
10	Prenez seulement la carte pour le dépôt d'armes + <i>Carte pour le dépôt d'armes (sur la petite table avec la lampe de lecture verte)</i>

No.	Procédure
11	Retournez vers la porte menant à l'escalier de secours
12	Éliminez les deux zombies enflammés
13	Rendez-vous au bureau Est au 1er étage via l'escalier de secours
14	Récupérez les objets + Flash (sur un bureau vers l'entrée) + Munitions pour pistolet (sur le corps du policier) + Valve (dans le petit bureau) + Poudre à canon de haute qualité (jaune) (dans le petit bureau)
15	Rendez-vous dans la salle de presse en faisant une étape dans la petite salle d'archivage + Planches en bois (petite salle d'archivage) + Munitions pour pistolet x5 (petite salle d'archivage) + Munitions pour pistolet x5 (sur le corps dans la salle de presse)
16	Rendez-vous dans la salle de pause via le volet de la petite salle de garde Allumez la lumière en rentrant
17	Organisez vos objets dans la salle de pause - Valve - Flash - Poudre à canon de haute qualité (jaune)
18	Récupérez les objets dans la salle + Herbe bleue (sur la table) + Munitions pour pistolet x8 (dans le casier de droite) + Poudre à canon de haute qualité (jaune) (dans le casier de gauche) + Fusible (sur une chaise dans l'autre salle)
19	Réorganisez vos objets dans la salle de pause - Poudre à canon de haute qualité (jaune) - Herbe bleue
20	Sortez de la salle et récupérez les objets + Cartouches de fusil x2 (sur les étagères métalliques) + Couteau de combat (planté dans le mur à côté du boîtier à fusibles)

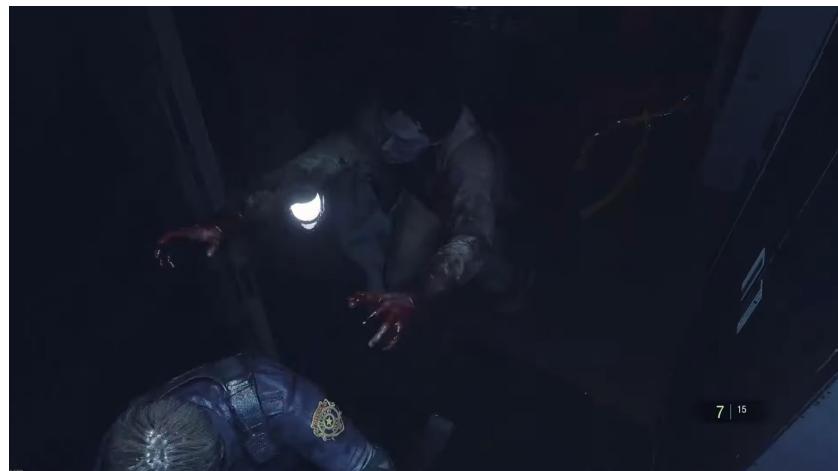


12. Éliminez les deux zombies enflammés



Prenez votre temps en ciblant la tête, attendez que le réticule soit stable pour tirer et reculez quand nécessaire.

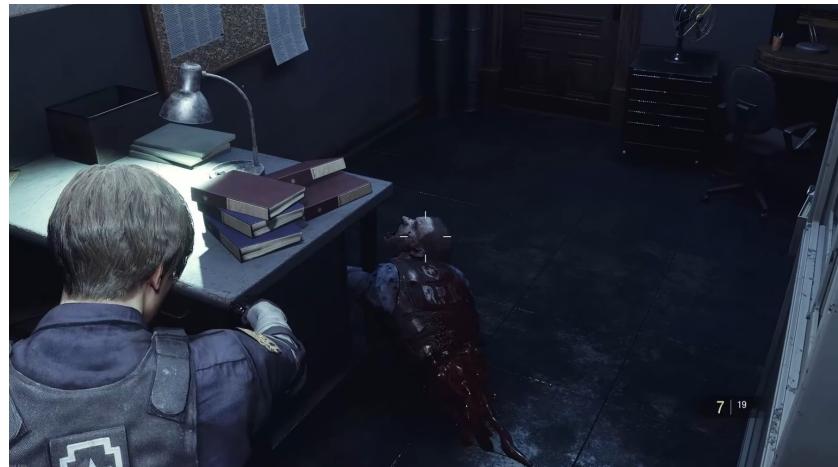
A 16. Attention en sortant de la salle de presse



Le zombie peut vous attaquer, courez dans la direction opposée le temps qu'il finisse sa charge, puis brisez lui les genoux pour passer.

No.	Procédure
21	Réorganisez vos objets dans la salle de pause - Cartouches de fusil x2 - Couteau de combat
22	Dirigez vous maintenant vers le hall principal + Spray de premiers secours (dans les toilettes, celles du milieu)
23	Utilisez le fusible pour ouvrir le volet menant au hall principal

A 22. L'homme kebab

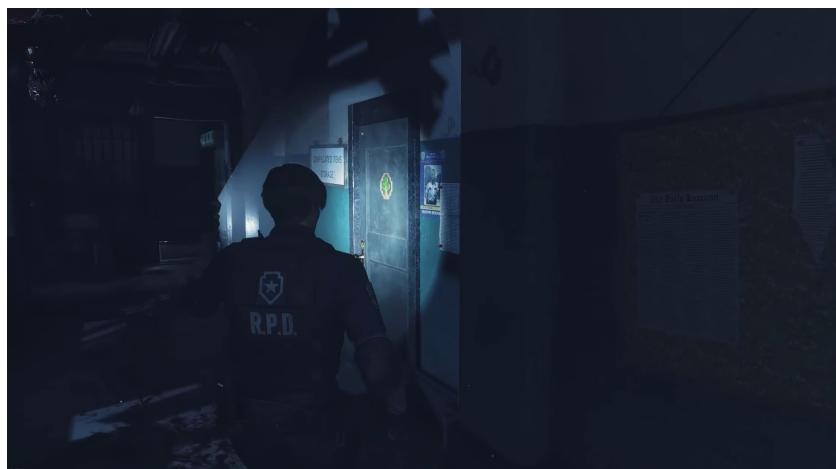


Attention à l'homme kebab, tuez-le pour ne pas qu'il pose problème pour la suite.

Commissariat [2/3]

No.	Procédure
1	Longez l'entrée du hall principal et traversez la réception + Munitions pour pistolet x6 (réception)
2	Traversez le couloir en disposant des planches de bois sur les fenêtres : les premières sur la deuxième fenêtre, tout droit en rentrant vers le corps du policier; ensuite, sur la fenêtre après avoir passé la porte ouverte; enfin, les dernières sur la fenêtre au fond du couloir
3	Dans la salle des opérations, utilisez le coupe-boulons sur la porte du fond + Munitions pour pistolet x4 (à gauche directement en rentrant dans la salle) + Carte (sur le tableau)
4	Jetez maintenant le coupe-boulons et récupérez les objets dans la salle de stockage + Détonateur + Herbe verte + Flash
5	Sortez par la porte verrouillée et éliminez les deux zombies + Munitions pour pistolet x3 (sur le corp, au fond à gauche en arrivant)
6	Dans le bureau Ouest, récupérez la sacoche dans le coffre-fort (gauche 9, droite 15, gauche 7) + Munitions pour pistolet x2 (à l'intérieur du casier) + Poudre à canon
7	Récupérez le chargeur étendu (serrure gauche : NED, serrure droite : MRG)
8	Ressortez et ouvrez le coffre dans la salles des coffres + Munitions pour pistolet x5 (109)
9	Dirigez-vous maintenant vers la chambre noire
10	Éliminez les deux zombies au niveau des escaliers + Herbe verte

⚡ **2. Ne courez pas**



Il est possible qu'un Licker se trouve dans ce couloir. Comme il est aveugle, marchez tout le long du couloir et ne courez pas afin d'éviter d'attirer son attention.



5. Visez la tête



Même chose que pour les zombies enflammés, afin d'augmenter votre chance de faire un coup critique, attendez bien que le réticule soit stable pour tirer, puis reculez quand nécessaire.

No.	Procédure
11	Entrez dans la chambre noire et allumez la lumière + <i>Herbe rouge</i> Combinez HV + HR
12	Organisez vos objets - <i>Herbe verte + rouge</i> - <i>Chargeur étendu</i> - <i>Herbe verte</i> - <i>Flash</i> - <i>Poudre à canon</i> - <i>Spray de premiers secours</i>
13	Fouillez les casiers + <i>Poudre à canon</i> + <i>Rubans encreurs x3</i>
14	Organisez vos objets - <i>Poudre à canon</i> - <i>Rubans encreurs x3</i> + <i>Munitions pour fusil x2</i>
15	Sortez et éliminez le dernier zombie
16	Récupérez le fusil à pompe et les balles dans la salle des coffres Pensez à recharger le fusil
17	Montez les escaliers + <i>Munitions pour pistolet x3 (dans le coin au deuxième étage)</i> + <i>Herbe rouge (deuxième étage)</i>
18	Tuez le zombie en haut des escaliers + <i>Munitions pour pistolet x4</i> + <i>Clé pique</i>
19	Dans la salle de stockage Ouest, tuez le zombie au plafond + <i>Poudre à canon (en rentrant sur le petit meuble)</i> + <i>Munitions pour pistolet x4 (sur l'étagère près de l'endroit à faire exploser)</i>
20	Déposez le détonateur

Commissariat [3/3]

No.	Procédure
1	Allez maintenant dans la bibliothèque et tuez le zombie qui se balade, ainsi que celui assis devant la porte pique + Couteau de combat (<i>sur le corps en bas des escaliers</i>)
2	Déplacez les bibliothèques : celle de droite une fois sur la gauche; celles de gauche une fois sur la droite + Munitions pour pistolet x6 (<i>derrière la bibliothèque la plus à gauche</i>)
3	Passez la porte en bas des escaliers et récupérez le médaillon (jumeaux - balance - petit ver) + Carte
4	Retournez dans le hall en passant par la bibliothèque + Munitions de pistolet x3 (<i>au fond à droite en sortant de la bibliothèque</i>)
5	Récupérez le médaillon Lion (couronne - torche - oiseau)
6	Descendez et ouvrez la porte pique
7	Tuez les deux zombies avec une balle de fusil dans la tête chacun, ajoutez des balles de pistolet si nécessaire
8	Disposez les médaillons
9	Récupérez l'herbe verte dans la réception et combinez-la avec votre herbe rouge
10	Allez dans la salle d'attente au premier étage, tuez le zombie de la même manière que les autres

**1. N'empruntez pas l'échelle**

Si vous empruntez l'échelle de la bibliothèque, vous allez attirer le zombie qui mange.

8. Soignez-vous



Si vous vous êtes fait toucher, un spray premiers secours est disposé à l'entrée du commissariat.

No.	Procédure
11	Utilisez la clé pique pour pouvoir la jeter et récupérez le silencieux dans le coffre-fort (droite 6, gauche 2, droite 11) + Herbe verte
12	Retournez dans le bureau Ouest via le hall principal
13	Dirigez-vous dans la chambre noire
14	Organisez vos objets - Herbe verte - Silencieux - Herbe verte + rouge - Poudre à canon - Couteau de combat + Valve
15	Montez au premier étage au niveau des douches
16	Déverrouillez le casier (CAP), mais n'ouvrez pas le dernier casier tout à gauche + Cartouches de fusil x3 (dans le casier) + Cartouches de fusil x3 (dans le casier verrouillé)
17	Utilisez la valve + Poudre à canon (dans le casier le plus à gauche des vestiaires suivants)
18	Empruntez le couloir pour entrer dans le bureau des S.T.A.R.S + Cartouches de fusil x2 (dans le couloir sur le banc) + Pile (sur le bureau individuel) + Herbe rouge + Poudre à canon de haute qualité (jaune) + Spray de premiers secours + Flash + Cartouches de fusil x2 + Munitions pour pistolet x6
19	Allez combiner la pile avec le détonateur
20	Ouvrez la porte de la bibliothèque le temps de l'explosion, pour éviter que l'étagère ne chute

19. Rebroussez chemin

Repartez sur la droite, de là d'où vous venez. Vous allez être poursuivi par le Tyran. En partant dans ce sens vous éviterez de tomber dessus.

No.	Procédure
21	Récupérez le dernier médaillon (bélier - harpe - oiseau)
22	Rendez-vous dans le hall principal via la bibliothèque pour déposer le dernier médaillon
23	Empruntez le passage secret + Cartouches de fusil x2 + Ruban encreur
24	Organisez vos objets - TOUT + Couteau de combat x2 + Flash + Ruban encreur x1
25	Effectuez votre première sauvegarde

Passage souterrain

No.	Procédure
1	Empruntez l'ascenseur et dirigez-vous vers le boss + Grenade à fragmentation (sous les escaliers)
2	Déclenchez la cinématique en déplaçant le casier
3	Vaincre William Birkin
4	Fouillez la pièce + Herbe verte (sur un baril d'eau dans la partie sud-est de la pièce) + Munitions pour pistolet x8 (au-dessus des caisses dans la partie sud-est de la pièce) + Herbe rouge (au-dessus des palettes en bois dans la partie sud-ouest de la pièce) + Munitions pour pistolet x7 (au-dessus d'un baril dans la partie sud-ouest de la pièce) + Munitions pour pistolet x7 (sur les machines recouvertes d'une bâche dans la partie nord-ouest de la pièce) + Grenade à fragmentation (sur les machines dans la partie nord-ouest de la pièce) + Herbe verte (sur les petites boîtes en plastique bleu situées à côté du panneau de commande dans la partie nord-ouest de la pièce)
5	Montez l'échelle pour aller activer le levier + Poudre à canon (dans un casier, juste en haut à droite de l'échelle) + Herbe verte (dans un coin, juste en haut à droite de l'échelle)
6	Traversez le pont et organisez votre inventaire - TOUT, excepté les munitions pour pistolet + M19 + Cartouches de fusil + Fusil à pompe
7	Accédez au terminal du parking pour déclencher la cinématique

 3. Vaincre William Birkin

Dès la fin de la cinématique, utilisez votre grenade à fragmentation. Ensuite, frappez-le avec le couteau qui est en meilleur état. Essayez de le toucher deux fois par coup, une fois dans le corps et l'autre dans le bras. À la fin de son animation, utilisez votre grenade flash et continuez.

 3. Il va probablement vous attraper

Dès que votre couteau est à moitié usé, échangez-le avec le couteau qui est en moins bon état. De cette manière, si Birkin vous attrape, vous pourrez le contrer (ce qui vous fera perdre votre couteau nul) et continuer à lui mettre des coups avec le couteau restant en meilleur état.

Parking

No.	Procédure
1	Rendez-vous au stand de tir + Clé de la voiture (dans la boîte jaune) + Cartouches de fusil x4 (sur le petit chariot situé dans le coin sud-est de la zone de cible)
2	Retournez dans le parking et ouvrez le coffre de la voiture avec la clé, jetez-la ensuite + Crosse Matilda
3	Descendez dans le passage souterrain et ouvrez le coffre à objets - Crosse Matilda
4	Retournez dans le parking et empruntez la porte menant à la prison + Carte + Munitions pour pistolet x4
5	En rentrant dans la prison, tuez le zombie allongé avec une cartouche de fusil
6	Continuez votre route pour déclencher la cinématique
7	Après la cinématique, récupérez la manivelle
8	Faites demi-tour et rendez-vous au chenil + Herbe bleue (devant la porte du chenil, dans l'impasse)
9	Tuez les trois chiens dans les cages + Poudre à canon de haute qualité (jaune) (à droite de la porte d'entrée)
10	Continuez jusqu'à rentrer dans la morgue

No.	Procédure
11	Récupérez les objets + Herbe rouge (deuxième porte sur la droite) + Flash (dernière porte sur la droite)
12	Retournez dans le couloir et utilisez votre manivelle pour ouvrir le volet
13	Empruntez la porte pour arriver dans la salle du générateur + Herbe verte (derrière la porte en rentrant) (pensez à combinez vos trois herbes) Poudre à canon Composant électronique (boîte orange)
14	Résolvez l'énigme de l'alimentation (off, on, on, off)
15	Faites demi-tour, tuez le chien derrière le grillage
16	En sortant de la pièce, tuez également le chien
17	Tuez un autre chien dans le couloir à l'aide du fusil à pompe
18	Tuez également le chien dans le chenil avec l'aide du fusil
19	Alez dans la salle de pose, via la porte ouverte grâce à l'alimentation
20	Organisez vos objets - Poudre à canon de haute qualité (jaune) - Composant électronique - Poudre à canon - Flash - Herbe V+R+B

 17. Anticipez le chien

Visez le haut de la grille au sol pour anticiper le chien qui arrive en courant. Dès qu'il est dans votre viseur, tirez.

Retour au commissariat [1/2]

No.	Procédure
1	Dirigez-vous vers la salle des gardes, tuez les trois zombies avec le fusil à pompe
2	Montez les escaliers de secours
3	Ouvrez le volet après la salle d'art, puis jetez la manivelle
4	Récupérez les planches de bois en haut des escaliers + <i>Planches de bois</i>
5	Descendez tous les escaliers et utilisez les planches sur la fenêtre + <i>Poudre à canon de haute qualité (jaune) (casier au bout du couloir)</i>
6	Remontez tous les escaliers + <i>Flash</i> + <i>Munitions pour pistolet x4 (dans le casier)</i>
7	Tuez les deux zombies de la salle de stockage Est + <i>Herbe bleue</i> + <i>Grand engrenage</i> + <i>Cartouches de fusil x4</i>
8	Faites demi-tour et tempruntez maintenant la porte vers la terrasse + <i>Herbe bleue</i>
9	Descendez l'échelle + <i>Munitions pour pistolet x4 (sur le banc vers les flammes)</i>
10	Descendez les escaliers et combinez les herbes + <i>Herbes vertes x2</i>

No.	Procédure
11	Activez le levier et tuez les deux zombies avec le fusil à pompe
12	Organisez vos objets - <i>Herbes B+V x2</i> - <i>Flash</i> - <i>Poudre à canon de haute qualité (jaune)</i>
13	Prenez la clé trèfle et repartez + <i>clé trèfle</i>
14	Remontez les escaliers et activez le levier du toit
15	Entrez dans le couloir + <i>Herbe rouge</i>
16	Esquivez le Tyran
17	Dirigez-vous vers le hall via la salle d'attente + <i>Herbe verte (combinez avec la rouge)</i>
18	Empruntez le couloir Ouest, au niveau de la réception
19	Marchez pour ne pas attirer le licker.
20	Ouvrez la salle des archives avec la clé trèfle

 **16. Esquez le Tyran**



Si vous le sentez, vous pouvez juste esquez son coup en fonçant sur lui au moment où il frappe. Sinon, faites demi-tour et contournez le sur le toit.

No.	Procédure
21	Récupérez les objets + <i>Grenade à fragmentation</i> + <i>Outil</i>
22	Attendez le Tyran
23	Repartez dans le couloir et marchez jusqu'à la réception
24	Courez jusqu'à la bibliothèque
25	Utilisez l'outil sur la bibliothèque coincée. Puis déplacez celle la plus à gauche sur la droite
26	Montez l'échelle, et prenez la porte en passant sur les bibliothèques

 **22. Esquez le Tyran, encore**



Attendez le Tyran dans la salle des archives, et esquez ses coups grâce à l'angle de l'étagère. De cette manière, vous gagnerez du temps car il frappera dans le vide.

Retour au commissariat [2/2]

No.	Procédure
1	Dirigez-vous vers la salle de l'horloge
2	Utilisez le grand engrenage, n'oubliez pas de le récupérer
3	Rendez-vous dans le couloir du fond pour récupérer l'objet + Poudre à canon (grande quantité)
4	Montez les escaliers + Petit engrenage - Herbe V+R (Si vous n'avez pas assez de place)
5	Utilisez le grand engrenage
6	Redescendez et utilisez le petit engrenage
7	Récupérez le composant électronique
8	Ouvrez prudemment la porte, puis dirigez-vous vers la salle de stockage Est
9	Continuez votre chemin pour redescendre par les escaliers de secours
10	Organisez votre inventaire dans la salle de pause - clé trèfle - Herbe verte - Grenade à fragmentation - Poudre à canon (grande quantité) + Composant électronique + Flash

A 1. Collez-vous au mur de droite

Pour ne pas vous faire attraper par le zombie, longez le mur sur la droite jusqu'à la porte.

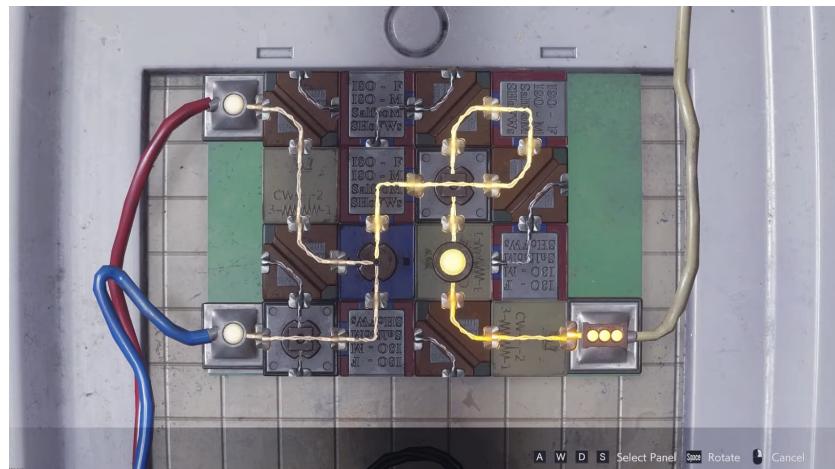
Accès aux égouts

No.	Procédure
1	Retournez maintenant au parking
2	Traversez-le pour atteindre la prison
3	Résolvez le puzzle électronique
4	Récupérez les objets dans la cellule + Spray de premiers secours + Carte d'accès du parking
5	Rebroussez chemin et activez le levier
6	Esquez le Tyran (en le faisant frapper le vide)
7	Avancez et utilisez une grenade flash sur les zombies (si vous vous faites toucher, utilisez le spray de premiers secours)
8	Déclenchez la cinématique dans le parking
9	Ouvrez la porte du parking grâce au terminal + Herbe verte (sur la droite derrière la porte)
10	Suivez Ada jusqu'à l'armurerie

⚠ 2. Chiens méchants

Serpentez du mieux que vous pouvez pour esquez les chiens. C'est ok de se faire toucher.

3. Solution du puzzle électronique



Voici comment doivent-être disposées les pieces du puzzle.

No.	Procédure
11	Récupérez les objets dans l'armurerie + Amélioration pour fusil à pompe + Grenade à fragmentation + Munitions pour pistolet x3
12	Déclenchez la cinématique
13	Suivez Ada jusqu'aux égouts + Munitions pour pistolet x4 (au bout d'un des tunnels)
14	Organisez vos objets - Herbe verte - Grenade
15	Passez la grille et continuez votre chemin
16	Sautez dans les égouts pour déclencher la cinématique
17	Survivez à l'alligator
18	Tirez sur le tuyau jaune + Grenade à fragmentation
19	Continuez jusqu'à débuter la partie avec Ada

 17. Esquiver l'alligator


Collez-vous sur la gauche jusqu'à sa première morsure. Dès qu'il mord, collez-vous sur la droite. Il va ensuite mordre deux fois, après cela, collez-vous de nouveau à gauche.

Ada

No.	Procédure
1	Utilisez l'échelle pour déclencher la cinématique
2	Intéragissez ensuite avec le mur de droite pour activer le circuit caché. Puis, avec le ventilateur pour le briser
3	Montez l'échelle
4	Au bout du tunnel, intéragissez avec le circuit en bas à droite du ventilateur, puis le ventilateur lui-même, et enfin le circuit en bas à gauche du ventilateur
5	Descendez dans la pièce et passez la porte
6	Descendez les escaliers + Munitions pour pistolet x12
7	Évitez le zombie en passant entre le conteneur rouge et les caisses
8	Continuez votre chemin, passez la lumière rouge
9	Scannez le circuit à l'endroit où la barrière jaune joint le mur
10	Faites demi-tour et activez l'ascenseur, tirer dans les jambes des zombies qui vous bloquent le chemin pour passer

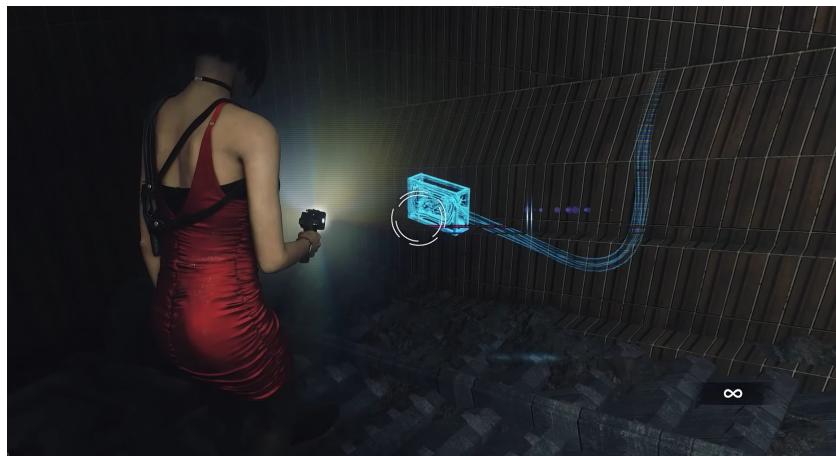
⚠ 8. Zombie venant du ciel



Restez bien sur la droite pour ne pas vous faire écraser par le zombie.

No.	Procédure
11	Dès que vous êtes devant la porte métallique, activez le circuit au loin à droite
12	Activez le levier
13	Pendant que la porte s'ouvre, activez le circuit juste au-dessus
14	Dirigez-vous vers le ventilateur en intéragissant avec lui également
15	Passez la grille et montez les escaliers plus loin
16	Activez le levier et rendez-vous dans l'incinérateur
17	Corrigez les circuits pour déverrouiller la porte
18	Continuez en déverrouillant la porte avec le bracelet pour terminer la partie d'Ada

💡 17. Sortir de l'incinérateur



Ordre d'activation : mur de gauche en bas à gauche, porte en haut à gauche, mur de gauche au milieu, porte en haut à droite, mur de droite au milieu, porte en haut au milieu.

Égouts [1/3]

No.	Procédure
1	Faites demi-tour et utilisez l'ascenseur
2	Organisez vos objets - <i>Grenade à fragmentation</i>
3	Sautez dans les égouts
4	Prenez le tunnel de gauche + <i>Cartouches de fusil x2</i>
5	Faites demi-tour et prenez le tunnel de droite
6	Montez les escaliers et tuez le zombie à l'aide du fusil
7	Passez la passerelle, étourdez le zombie pour passer et descendez les escaliers + <i>Couteau de combat (en bas des escaliers)</i>
9	Laissez-vous glisser directement sur la droite + <i>Herbe bleue (en bas, devant la porte bleue)</i> + <i>Poudre à canon de haute qualité (jaune) (sur la gauche avant les deux tunnels)</i>
10	Passez le G adulte

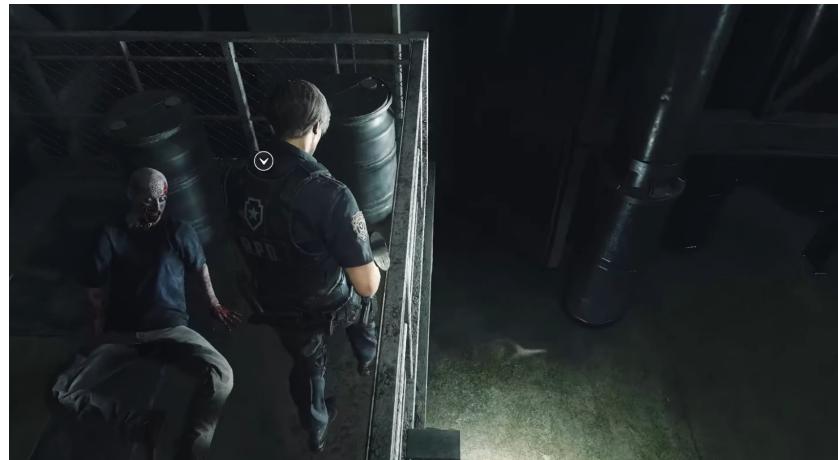
 10. Esquiver le G adulte



Restez à une distance convenable et tirer lui dessus. Dès que vous avez tirer, courez en longeant le mur de gauche.

No.	Procédure
11	Montez l'échelle et passez la porte + Cartouches de fusil x2 (au fond à gauche de la pièce)
12	Descendez dans le trou
13	Récupérez les objets + Rubans encreurs x2 + Carte
14	Organisez vos objets - Herbe bleue - Poudre à canon de haute qualité (jaune) - Ruban encreur x1 - Couteau de combat
15	Réalisez votre deuxième sauvegarde
16	Sortez et activez le pont
17	Dirigez-vous vers le funiculaire + Herbe rouge + Barre en T
18	Allez maintenant ouvrir le coffre de l'autre côté de la pièce (-> 2,<- 12,-> 8) + Herbe bleue
19	Ouvrez la porte et descendez les escaliers . Tuez les deux zombies qui vous accueillent ainsi que celui allongé à l'aide du fusil à pompe + Herbe verte + Grenade (dans l'eau)
20	Retournez à la salle de sauvegarde

A 18. Ne pas réveiller le zombie qui dort



Restez bien sur la droite pour ne pas réveiller le zombie.

Égouts [2/3]

No.	Procédure
1	Organisez vos objets - <i>Herbe V+B+R</i> - <i>Cartouches pour fusil</i> - <i>Fusil à pompe</i> + <i>Couteau de combat</i>
2	Retournez en bas des escaliers, et ouvrez la porte sur la gauche grâce à la barre en T
3	Descendez l'échelle, ne prenez pas la clé
4	Récupérez l'objet et retounez vous pour montez sur le tas de vase + <i>Herbe verte</i>
5	Tirez sur l'adulte G et esquivez-le sur la droite
6	Esquivez l'autre adulte G après qu'il ait frapper
7	Continuez pour récupérez la Reine + <i>Herbe rouge (sur des étagères)</i>
8	Placez la Reine en-dessous des escaliers + <i>Herbe bleue (dans des cartons)</i>
9	Récupérez le Roi en haut des escaliers et sautez
10	Repassez la porte sous les escaliers et utilisez le Roi au fond + <i>Lance-flammes</i>

No.	Procédure
11	Reprenez le Roi et étourdissez les zombies pour ressortir
12	Posez la Reine sur son emplacement d'origine
13	Posez le Roi
14	Récupérez la Reine puis le Roi
15	Sortez de la pièce et esquivez le zombie puis l'adulte G
16	Longez le mur de gauche
17	Esquivez le dernier adulte G
18	Remontez l'échelle et retournez dans la salle de sauvegarde

A 17. Accéder facilement à l'échelle



Le dernier adulte G est facilement esquivable. Attendez qu'il vous charge et dès qu'il essaye de vous attraper, foncez.

Égouts [3/3]

No.	Procédure
1	Organisez vos objets - Lance-flammes + Cartouches de fusil + fusil à pompe
2	Redescendez les escaliers et activez le levier sur la droite
3	Longez sur la gauche jusqu'à la porte bleue et utilisez la barre en T
4	Prenez l'ascenseur + Cartouches de fusil x3 (avant l'ascenseur)
5	Courez vers la porte + Munitions pour pistolet x5
6	Récupérez la Tour
7	Retournez prendre l'ascenseur en esquivant le zombie grâce à la table
8	Attendez que l'adulte G plonge pour repartir à la salle de sauvegarde
9	Résolvez le puzzle avec les pièces d'échecs
10	Organisez vos objets - M19 - Fusil à pompe - Cartouches de fusil - Barre en T + Matilda (avec les améliorations) + Lance-flammes + Spray de premiers secours + Couteau de combat + Grenade à fragmentation

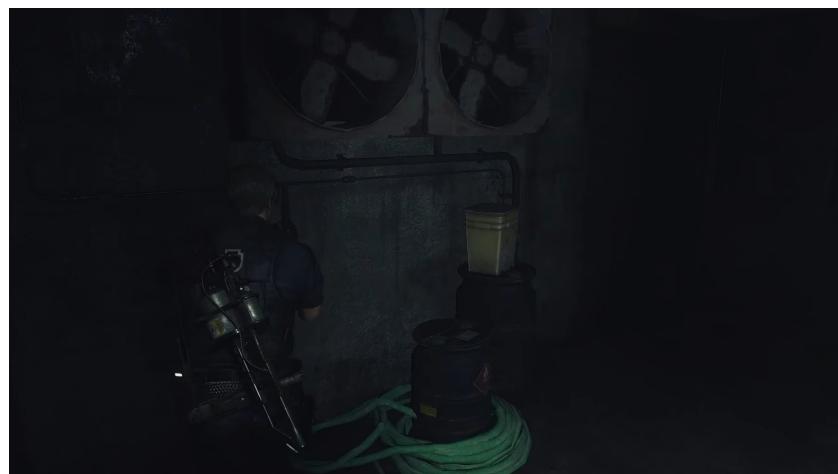
9. Ordre des pièces d'échecs



Mur de droite (de gauche à droite) : Cavalier, Tour, Pion. Mur de gauche (de gauche à droite) : Reine, Fou, Roi

No.	Procédure
11	Dirigez-vous vers le second boss + Herbe V + R + B (en chemin)
12	Rétablissement l'alimentation (off,on,on,on)
13	Faites demi-tour à la porte d'entrée et esquez Birkin
14	Rendez-vous à la plateforme et débarrassez-vous de Birkin à l'aide de la grue + Flash + Couteau de combat + Munitions pour pistolet x8
15	Sortez et activez le levier
16	Rendez-vous au funiculaire pour atteindre le laboratoire

13. Esquez Birkin



Restez sous le ventilateur, ainsi Birkin ne pourra pas vous attraper.

 13. Attendez à côté de la porte

Une fois que Birkin rugit, déplacez-vous sur le côté de la porte. Vous pouvez vous faufiler sur le côté.

 14. William Birkin 2ème forme

Déplacez directement la grue, puis commencez le combat en lançant la grenade à fragmentation. Visez les yeux (dos, bras et genou) avec le matilda tout en esquivant ces coups. Lorsqu'il est à terre utilisez le couteau entre son torse et son bras. Utilisez le lance-flammes lorsque vous êtes à court de munition de pistolet. Pour terminer, lorsqu'il est à terre pour la troisième fois, rappelez la grue. Lancez une grenade flash au moment où il se relève pour le maintenir à terre.

Laboratoire [1/3]

No.	Procédure
1	Récupérez les cartouches dans la salle de sécurité + <i>Cartouches de fusil x4</i>
2	Organisez vos objets dans la réception - <i>Couteau de combat x2</i> - <i>Lance-flammes</i> - <i>Matilda</i> - <i>Cartouches de fusil</i> + <i>M19</i> + <i>Munitions pour pistolet</i> + <i>Fusil à pompe</i>
3	Rendez-vous dans la cafétéria
4	Rapidement , rejoignez l'échelle tout en récupérant les objets + <i>Grenade à fragmentation (immédiatement sur la droite en entrant)</i> + <i>Carburant pour lance-flammes (à l'autre bout de la salle en restant collé sur la gauche)</i> + <i>Munitions pour pistolet x8 (sur une table vers le centre là où le zombie mange)</i>
5	Descendez dans la cuisine + <i>Poudre à canon (grande quantité)</i> + <i>Couteau de combat</i>
6	Tuez le zombie au niveau de la porte à l'aide du fusil à pompe
7	Récupérez les objets dans la salle de sieste + <i>Cartouches de fusil x3</i> + <i>Puce de mise à niveau (combinez le avec votre bracelet)</i>
8	Retournez à la réception en longeant le mur de droite pour ne pas activer les portes de la cafétéria
9	Organisez vos objets dans la réception - <i>Grenade à fragmentation</i> - <i>Carburant pour lance-flammes</i> - <i>Poudre à canon (grande quantité)</i> - <i>Couteau de combat</i>
10	Récupérez le modulateur dans le hall principal

A 6. Soyez prudent



Parfois, le zombie entre directement dans la cuisine, ne vous laissez pas surprendre et tuez le d'une balle dans la tête.

No.	Procédure
11	Retournez dans la salle de sieste et tuez le zombie en chemin
12	Utilisez le modulateur en mode OSS + Amélioration pour le lance-flammes (dans le casier)
13	Récupérez les sacoches
14	Organisez vos objets dans la réception - Fusil à pompe - Cartouches de fusil + Lance-flammes amélioré
15	Activez la passerelle Est dans le hall principal
16	Rendez-vous dans le hall d'entrée Est + Poudre à canon
17	Organisez vos objets dans le hall d'entrée Est - Poudre à canon
18	Passez la salle de conférence et brûlez les deux Ivy + Poudre à canon de haute qualité (jaune)
19	Continuez dans la salle de contrôle de la serre + Flash
20	Entrez les codes : 5, 2, 9, 7 et 8, 0, 4, 2 et dispersez la solution + Fiole

**18. Économisez votre carburant**

Activez d'abord l'Ivy le plus éloigné avec votre pistolet, puis celui suspendu. Tirez dans leurs bulbes pour les ralentir si besoin et brûlez les lorsqu'ils sont bien aligné.

Laboratoire [2/3]

No.	Procédure
1	Traversez la serre sur la gauche pour vous rendre au laboratoire de test + <i>Herbe rouge</i>
2	Résolvez l'énigme : Bleu - Rouge - Vert - Bleu - Rouge - Vert - Bleu - Rouge - Vert + <i>Poudre à canon (grande quantité)</i> + <i>Grenade à fragmentation</i>
3	Sortez et atteignez rapidement l'échelle
4	Débarrassez-vous des trois zombies allongés dans le salon + <i>Cartouches de fusil x4</i> + <i>Herbe rouge (à combiner)</i>
5	Utilisez le modulateur en URF
6	Demi-tour et organisez votre inventaire dans la salle des serveurs - <i>Lance-flammes</i> - <i>Poudre à canon de haute qualité (jaune)</i> - <i>Poudre à canon (grande quantité)</i> - <i>Cartouches de fusil</i> - <i>Modulateur</i> - <i>flash</i> - <i>Herbe R+V</i> + <i>Fusil à pompe</i>
7	Récupérez les objets de la pièce et mettez-les dans le coffre + <i>Poudre à canon de haute qualité (jaune)</i> + <i>Carburant pour lance-flammes</i> + <i>Couteau de combat</i> - <i>Poudre à canon de haute qualité (jaune)</i> - <i>Carburant pour lance-flammes</i> - <i>Couteau de combat</i>
8	Dirigez-vous vers le laboratoire d'essais à basse température, esquivez le Licker à l'entrez
9	Refroidissez la solution + <i>Poudre à canon</i>
10	Resortez et prenez cette fois-ci la porte qui était derrière le Licker, toujours en marchant



4. Utilisez une grenade



Utilisez une grenade pour vous débarrasser facilement d'eux. Finissez-les au pistolet si besoin.

 8. Attention au Licker

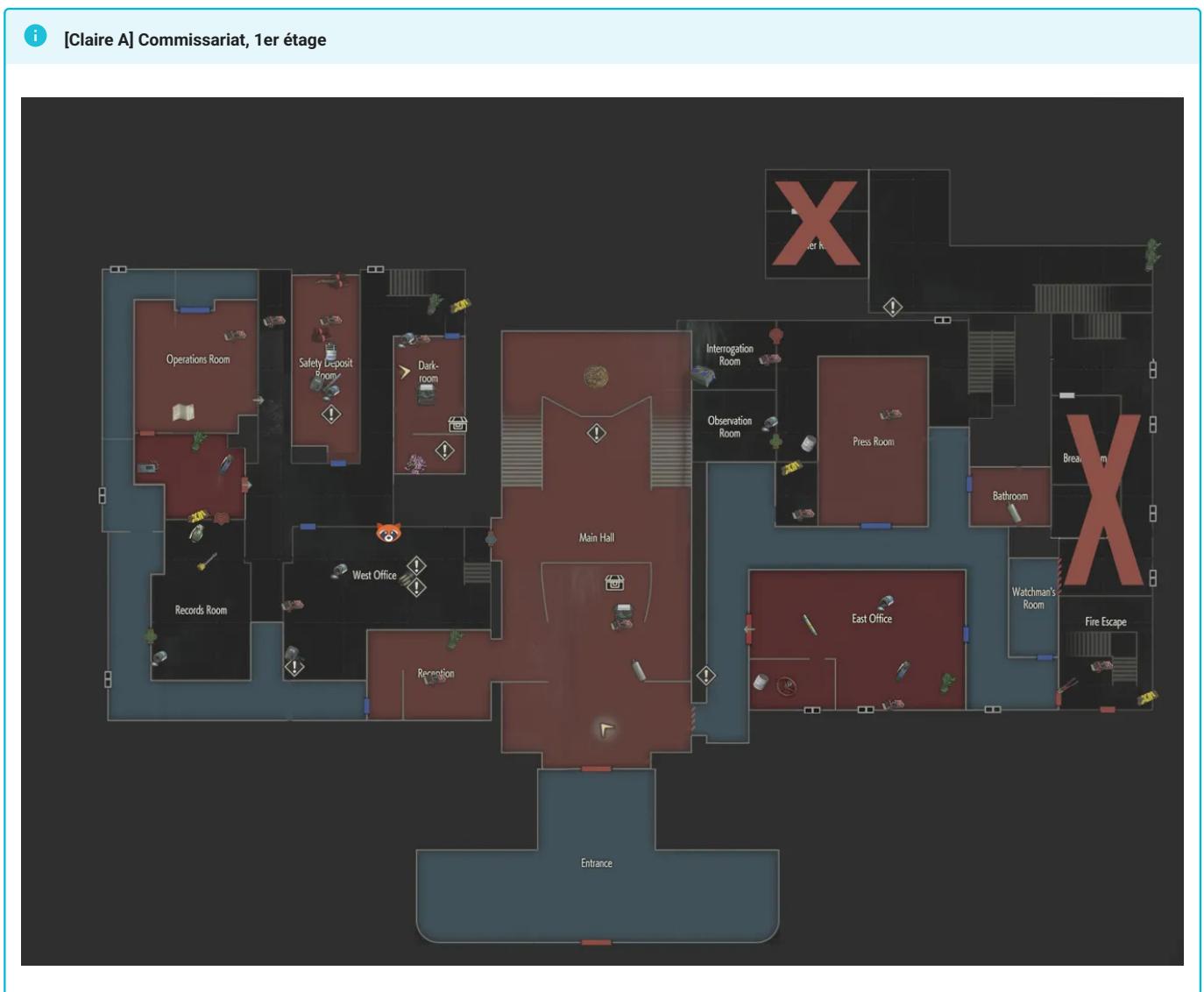


Marchez car un Licker va apparaître au bout du couloirs, reculer légèrement pour pouvoir le contourner, et prenez la porte sur la gauche menant au laboratoire d'essais à basse température.

No.	Procédure
11	Montez les escaliers pour atteindre la salle de stockage. Esquivez les zombies et tirer dans un des bulbes du Ivy pour passer
12	Tirer dans les jambes du zombie pour passer la salle de stockage + Poudre à canon de haute qualité (jaune) (à gauche en rentrant) + Munitions pour pistolet x8 (dans un casier à gauche en rentrant)
13	Organisez vos objets dans le hall d'entrée Est - Poudre à canon - Poudre à canon de haute qualité (jaune) - Fusil à pompe + 2 Couteaux de combat en mauvais état
14	Retournez disperser la solution
15	Récupérez la partie du bracelet dans la serre
16	Retournez au hall d'entrée Est en esquivant les Ivy, soignez-vous au coffre si nécessaire
17	Utilisez le bracelet pour ouvrir la passerelle Ouest dans le hall principal + Grenade à fragmentation (sur le corps après la passerelle)
18	Récupérez le modulateur dans le coffre et utilisez le en AWS
19	Continuez jusqu'à la prochaine salle de sauvegarde et déclenchez la cinématique + Herbe bleue (en sortant de la pièce)
20	Récupérez les objets et effectuez votre troisième sauvegarde + Poudre à canon (grande quantité) + Poudre à canon de haute qualité (jaune) + Herbe rouge + Ruban encrueur

2.4 Cartes

2.4.1 Cartes



[Claire A] Commissariat, 2eme étage



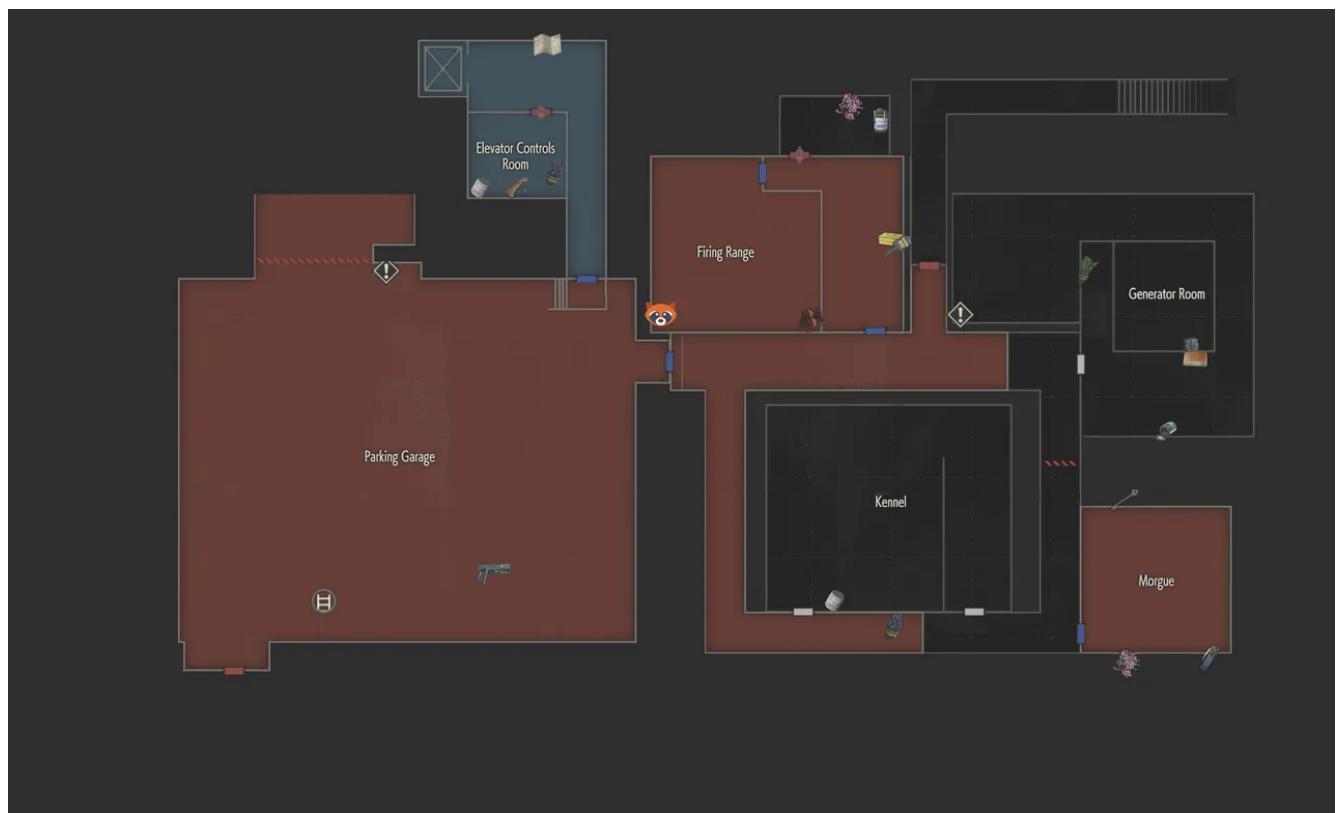
[Claire A] Commissariat, 3eme étage (+4)



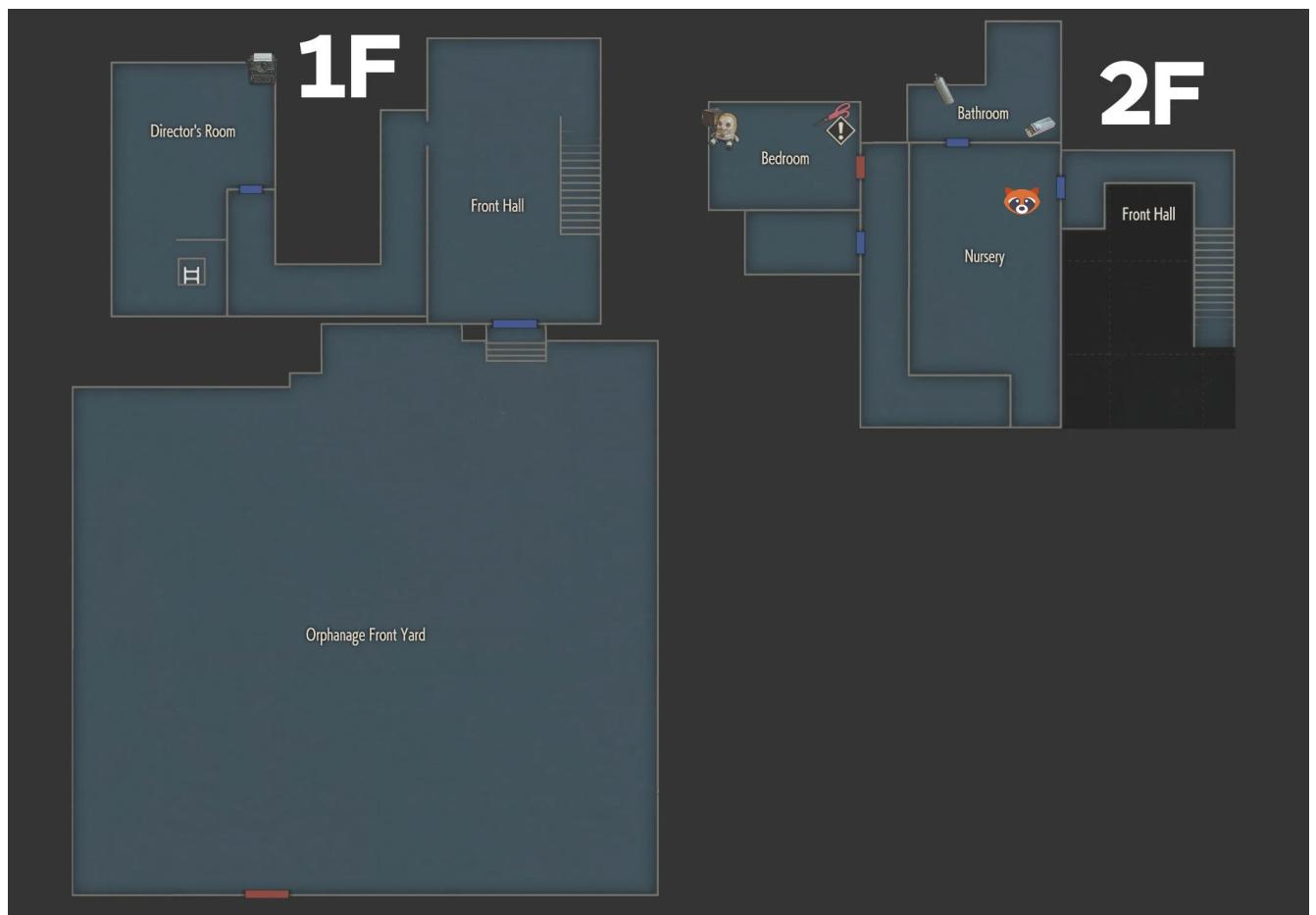
i Installation souterraine



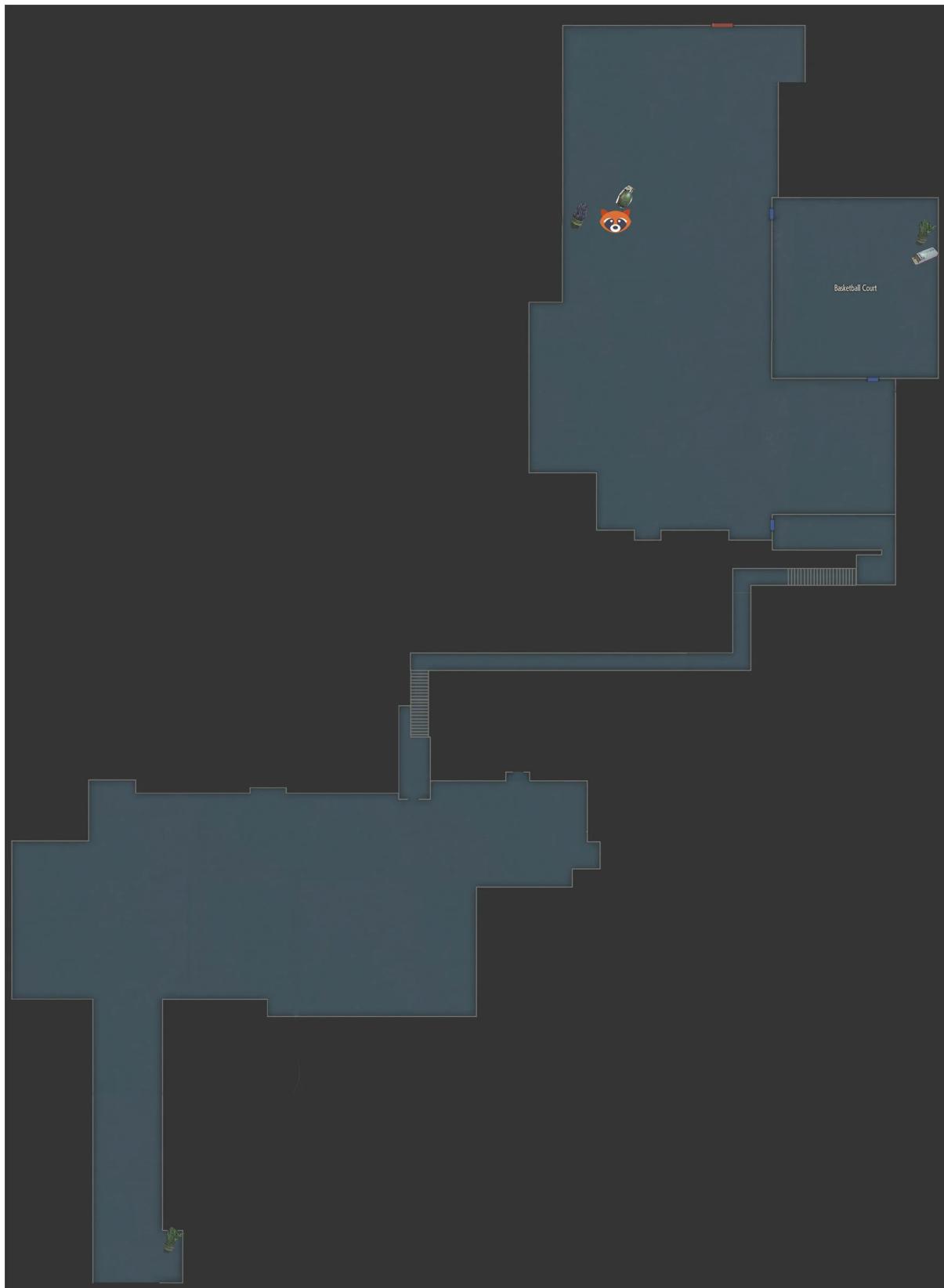
i [Claire A] Commissariat, parking

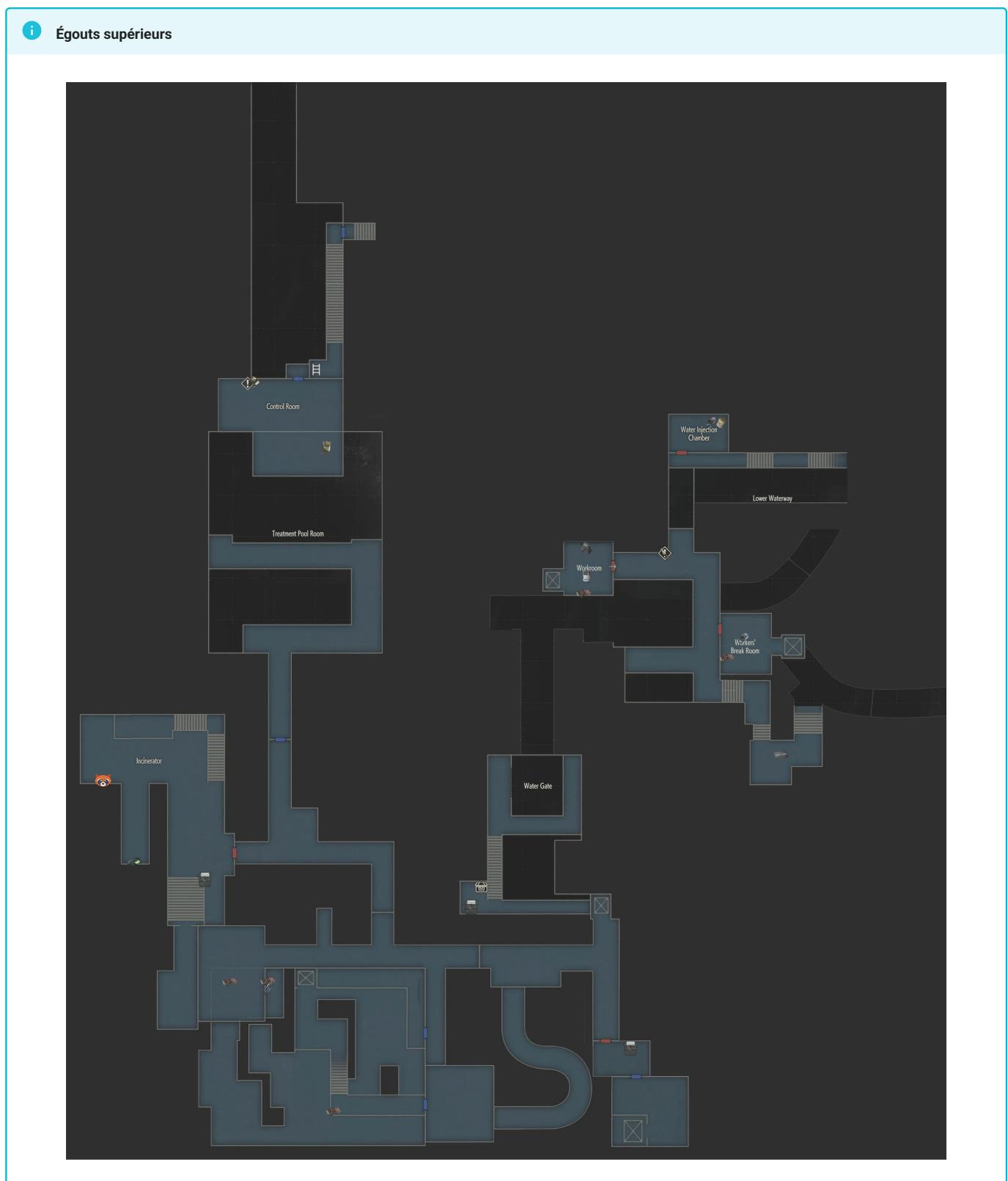


[Claire A] Orphelinat



 [Claire A] Les rues derrière le commissariat





Égouts**Égouts inférieurs**

