

# Resident Evil Jill Walkthrough (French)

by Tijo221

Updated to v1.2 on Sep 10, 2005

Resident Evil US Version  
GameCube (C) Copyright Nintendo  
Resident Evil (C) Copyright 2002 Capcom Co., Ltd.  
FAQ Copyright 2003 Jonathan "Tijo221" Laurin  
jlaurin@videotron.ca

## Légende

(S)= Sword Key  
(A) = Armor Key  
(L) = Lock Pick  
(D)= Débarrer  
(S)= Shield Key  
(H)= Helmet Key

\*\*\*\*\*  
\*Solution complète pour Jill\*  
\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*  
\*CD 1\*  
\*\*\*\*\*

Prenez le Ink Ribbon sur la table et allez voir Barry au fond de la pièce. Sortez par la porte à votre droite. Allez croiser le premier zombie et retournez voir Barry. Barry tuera le zombie.

Retournez dans la pièce principal. Montez les escaliers et redescendez. Après avoir reçu le Lockpick, allez dans la porte à l'opposée de la cuisine. Vous pouvez prendre le map dans le pot de la statue en poussant le bureau ou allez dans le chemin l'autre côté du bureau. Prenez le Dagger (arme de défense) et retournez sur vos pas. Tuez le zombie et retournez où il y a le gars mort. Vous pouvez prendre le vidéo que Kenneth à sur lui. Allez dans la porte près du gars. Suivez le chemin et prenez les Handguns magazine près la cage à moineaux et aussi les green herbs. Montez les escaliers et rentrez dans l'autre pièces. Suivez le chemin sur la gauche et vous verrez une flèche. Prenez là et examinez là. Le bout s'enlève et vous aurez un ArrowHead.

Suivez le chemin (prenez les balles) et débarrez la porte qui se débarre et entrez dans l'autre pièce. Il y a une statue de l'autre côté de la salle. Poussez-là en bas dans la salle à dîner et descendez chercher le Bleu Gemstone qui était dans la statue. Retournez dans le hall d'entrée et entrez dans la porte au milieu des escaliers. Vous voici dans le cimetière et vous devez trouver une pierre avec un cupidon où il manque le bout de la flèche. Placez le ArrowHead dessus pour ouvrir un passage. Descendez dedans et dans le fond se trouve un Book of Curse. Examinez le dos

du livre pour trouver une clé (sword key). Retournez à la pièce avec la statue où vous avez pu prendre la map et ouvrez la porte à droite du bureau (S). Suivez le chemin et poussez le dernier bureau pour trouver des balles et ouvrez l'autre porte. Prenez la porte de gauche (L). Vous entendrez des cris de chiens et en suivant le chemin, vous trouverez des Green Herbs et aussi l'herbicide dans la barouette et retournez à l'intérieur. Allez dans la porte inexplorée la plus proche et entrez. Enlevez l'eau du bain et prenez le dagger. Ressortez. Allez dans l'autre porte la plus proche. Allez dans la seule autre porte. Prenez les Ink Ribbons, shotgun et retourne dans l'autre pièce. Le plafond tombera, si Barry vient vous secourir, vous aurez le shotgun, sinon vous devrez aller le reporter sur le socle. Allez dans la double porte. Va dans la porte à gauche. Allez dans la porte près du dessous des escaliers. Vous pouvez sauvegarder et déposer des objets. Prenez le Oil Canteen. Sortez et montez les escaliers et en haut, allez à droite et prenez la porte du fond. Prenez la porte à gauche. Prenez le Dog Whistle (observez la photo) et prenez le lighter. Retournez dans le corridor et suivez tout le chemin et prenez la porte du fond. Retournez maintenant en haut de la salle à manger et prenez la porte de gauche. Entrez dans la porte la plus proche (L). Vous voici dans la place qu'il y avait sur la photo. Placez vous le plus proche de la caméra et regardez la porte. Sifflez avec le Dog Whistle. Tuez les deux chiens et prenez le Dog Collar. Examinez le devant et appuyez sur l'interrupteur. Vous aurez un Coin. Regardez le derrière du Coin et vous aurez Imitation of Armor Key. Retournez dans la pièce où vous avez pris la flèche. Allez dans la porte en face de celle où vous êtes arrivés la première fois et entrez dedans. Montez les escaliers et ne faites pas attention au chevalier avec des pics. Prenez la Armor Key dans le socle et avant de vous faire décapiter par le chevalier, placez Imitation of Armor Key dans le socle. Retournez dans la pièce avec la porte qui mène où vous avez pris le Dog Collar. Descendez les escaliers et rentrez dans la porte près du dessous des escaliers. Retourne dans la salle où Kenneth est mort et descendez les escaliers dans le fond. Débarrez la porte sans rentrer dedans. Remontez les escaliers et retournez dans la salle qui mène à la deuxième salle de sauvegarde. Allez au fond du couloir et prenez la porte de droite (L). Prenez le Broken Shotgun et le Battery Pack. Il y a aussi des Ink Ribbons dans le tiroir du bureau. Si vous avez pas pu prendre le shotgun tantôt, allez le prendre et remplacez-le par le broken shotgun. Bon maintenant sortez et allez dans l'autre porte. Prenez le battery pack et allez au fond du corridor et rentrez. Mettez l'herbicide dans la pompe et tournez le bouton sur le rouge pour tuer les vignes. Prenez le Death Mask sur le mur du fond et sortez de la pièce. Dépêchez-vous de vous rendre au bout du corridor et de tournez à gauche deux

fois

pour rentrez dans la porte. Placez le Blue Gemstone dans la statue et prenez les balles de shotgun. Ressortez, prenez le dagger. Prenez la porte du fond. Retournez dans la pièce en forme

de U (servez-vous de la map). Débarrer la porte unique qui est fermé et rentrez dedans (A). Vous

verrez Richard. Allez dans la deuxième pièce de sauvegarde pour lui prendre du Sérum et revenez

lui donné. Retournez dans le Hall et prenez la porte à droite celle d'où vous venez (si vous n'avez pas fait de détour). Suivez le Balcon et vous trouverez Forest mangé par des

corbeaux. Prenez le grenade launcher et continuez votre chemin. Il se réveillera et vous devrez le tuer. Retournez dans la pièce de Richard. Entrez dans l'autre porte et tournez à gauche et rentrez dans la porte. Allumez les chandelles avec le lighter. Prenez les balles de

shotgun dans l'armoire et les balles sur la tables. Poussez le gros bureau sur la droite vers

le bas et tuez le zombie. Prenez le Musical Score. Retournez dans la pièce en U. Entrez dans la

double porte (A). Vous devez pousser les chevaliers dans l'ordre suivant: loin gauche, près

droit, loin droit, loin gauche, près gauche, loin droit, près droit, près gauche et près droit.

Pesez la switch sur le podium et prenez la Jewelry Box. Examinez-là et pesez sur les deux moitié

de coeur pour l'ouvrir et avoir le deuxième Death Mask. Retournez dans la première salle de

sauvegarde où Barry vous a laissé plein d'affaires. Sortez et montez les escaliers et prenez

la première porte dans le couloir de gauche. Prenez la porte de droite. Prenez le Fishhook du

tableau du fond. Prenez le Lure of a Bee sur un autre tableau et prenez aussi le Gold Bee Speciman sur l'autre tableau. Combinez le Fishhook avec le Gold Bee Speciman. Placez les deux

dans les tableaux opposés et pesez sur la switch du tableau de droite. Tuez l'insecte et prenez

le Wind Crest. Retournez dans la salle à manger et prenez le Wooden Emblem au-dessus du foyer.

Prenez la porte de droite et prenez l'avant-dernière porte de droite. Il y a un petit corridor

à droite de l'entrée. Poussez le bureau pour trouver le Musical Score 2. Combinez les deux Musical Score pour avoir la Moonlight Sonata. Utilisez la musique sur le piano. Prenez la Gold

Emblem dans le chemin caché et remplacez-la par le Wooden Emblem. Allez dans la salle à manger

et placez la Gold Emblem. Allez à l'horloge et marquez 6h00 et prenez la Shield Key. Retournez

dans la petite pièce où vous avez passer pour allez dans la salle avant la salle de sauvegarde

1. Prenez la porte bleu de gauche. La photo avec l'épée doit être en orange, ceux du milieu en

mauve et les autres en vert. Pour deviner cela, il fallait regarder la photo du fond pour voir

une fille avec trois objets de trois couleurs. Allez pesez sur la switch sur le cadre avec la

fille pour ouvrir un passage. Prenez l'autre Death Mask et débarrer la grille. Retournez dans

la petite salle après celle de Richard. Débarrer la vieille porte (S).

---1er boss: Yawn---

--Difficulté: Élevé--

Tactique: Tirez dessus tout en bougeant. Quand Richard se fera manger, prenez son fusil et continuer à tirer. Après qu'il ait fuit, prenez le dernier Death Mask et partez. Si vous êtes empoisonné, allez chercher du Sérum. Allez au cimetière et descendez dans le passage secret. Placez les masques aux bons endroits. Si il manque des yeux, placez-le où il y en a. Après les quattres de placer, allez voir dans la tombe pour le 2e boss.

---2e boss: George Trevor?????---

-----Difficulté: Moyen-----

Tactique: Tirez tout simplement

Après l'avoir tué, prenez le Stone and Metal Object et ouvrez la grille. Retournez dans la salle avant celle avec les photos. Ouvrez la grille et placez le Stone and Metal Object dans l'engravure pour débarrer la porte. Prenez le Battery Pack et First Aid Spray et prenez la porte du bas. Suivez le chemin et quand vous croisez une girouette rouge, placez-là sur la position Ouest. Après, quand vous croisez la bleue, placez-là sur la position Nord. Continuez le chemin et ouvrez la grille. Suivez et tournez quand vous le pouvez. Placez le Wind Crest dans l'engravure. Prenez les trois autres signes et examinez le dos de chacune pour faire sortir des signes. Placez-les sur l'autre tombe pour avoir le Magnum. Ouvrez l'autre grille et suivez le chemin jusqu'à une cabane. Rentrez et allez jusqu'à la salle de sauvegarde et suivez le chemin et descendez du pont. Prenez le Crank et remontez. Essayez de sortir pour vous faire assommer.

---3e boss: Lisa Trevor---

--Difficulté: Impossible--

Tactique: Sortez au plus vite!!!!

Retournez dans la première cabane où vous avez pris la porte du bas et maintenant allez en haut. Prenez la double porte. Enlevez l'eau en utilisant le Crank sur le panneau. Traversez la piscine et suivez le chemin et descendez dans l'ascenseur. Allez dans la double porte et suivez le chemin jusqu'à la Gardhouse. Prenez la première porte à droite pour une salle de sauvegarde. Après ressortez et allez dans la porte du fond. Tuez l'araignée et suivez le chemin qui mène plus haut. Tuez l'araignée à travers la grille et descendez en bas. Prenez le Red Book, les balles de shotguns et la First Aid Box. Retournez dans l'autre pièce. Poussez la caisse pour pouvoir passez sans vous faire prendre par les vignes. Prenez la porte l'autre côté. Suivez le chemin et allez dans la porte 002. Allez dans la salle de bain et prenez la clé. Retournez l'autre côté du trou avec les vignes et rentrez dans la seule pièce non-visité (001). Allez dans les toilettes et prenez la clé. Retournez dans la pièce 002. Poussez les étagères pour trouver un passage secret. Descendez les échelles. Suivez le chemin et poussez les boîtes dans l'eau. Continuez et allez dans la pièce avec les requins. Suivez le chemin et

débarrer

la porte. Descendez et pesez sur le bouton à gauche. Maintenant allez peser sur l'interrupteur

que qui est à diagonale droit. Ensuite, le bouton en face. Regardez le plan, allez dans le couloir et tournez la valve avec le bon numéro. Retournez pesez sur le deuxième bouton que vous avez pesez. Ensuite, baissez le levier et pesez sur le premier bouton que vous avez pesez. Allez dans la porte qui est dans le couloir. Allez dans l'autre porte. Suivez le chemin

jusqu'au gros requin et montez sur la plate-forme. Essayez de prendre la clé et le requin vous

attaquera.

---4e boss: Neptune---

Difficulté: Super Facile

Tactique: Poussez la console dans l'eau et tirez le levier.

Prenez la clé et retournez dans la chambre 002. Sortez de la chambre et allez dans la chambre

à droite. Dépêchez-vous d'aller prendre l'Insecticide Spray dans le couloir et revenez dans

l'autre pièce. Allez dans le fond, prenez la map et vaporiser l'Insecticide. Retournez dans

la pièce et allez au fond du couloir prendre la clé 003. Entrez dans la pièce 003. Prenez le

livre blanc dans l'étagère et remplacez-le par le Red Book. Reformez l'image de la femme nue

et entrez dans la nouvelle porte.

---5e boss: Plant 42---

---Difficulté: Facile---

Tactique: Montez les escaliers et ne tirez seulement quand elle ouvre ses feuilles.

Descendez et prenez la Helmet Key dans le foyer et sortez par la double porte. Retournez dans

le manoir. Allez dans la pièce avant la pièce de sauvegarde 1 et montez les escaliers et prenez

la porte du fond à gauche. Débarrez la porte (H). Poussez la statue dans le couloir jusqu'au

bout et ne vous préoccupez pas du mur. Revenez et passez par la droite. Appuyez sur l'interrupteur et dépêchez-vous de mettre la statue dans le socle. Sautez dans le trou et prenez

le livre. Examinez les pages pour trouver Medal of Eagle. Regardez la tombe et pesez sur l'interrupteur. Descendez. Rendez-vous à la fin du couloir et passez la porte. Suivez le chemin

jusqu'à ce que vous voyez un levier. Tirez-le et allez dans la seule autre porte. Allez à droite

complètement et utilisez l'ascenseur. Allez à gauche de l'ascenseur et entrez dans la première

porte. Prenez tout et sortez. Rentrez dans l'autre pièce. Allez dans la pièce avant la salle de

sauvegarde 2. En haut des escaliers, rentrez dans la première porte à droite des escaliers.

Fermez la lumière. Pour prendre les deux Gemstones, vous devez les prendre avant que l'aigle

ne les fixe. Après vous avez deux gemstones et vous devez sortir. Allez dans la salle avec la

tête de tigre. Placez le Yellow Gemstone dans l'autre oeil et prenez le Mo Disk. Retournez dans

la salle où vous avez eu l'Armor Key. Suivez le chemin pour rentrez dans une librairie (H).

Suivez le chemin et...

---6e boss: Yawn 2---

--Difficulté: Moyen--

Tactique: Descendez l'échelle et tirez-le.

Ensuite, ramassez le deuxième livre et examinez les pages pour Medal of Wolf. Allez dans le

Hall et prenez la porte du bas à gauche de celle avec la statue (H). Suivez le chemin jusqu'à

la porte. Tuez le zombie et prenez la Jewelry Box. Combinez la Red Gemstone avec la boîte et

vous devrez faire un puzzle. Après, vous allez avoir un Broach. Examinez-là pour avoir l'Emblem

Key. Débarrassez la seule porte verrouillée où se trouve la grille pour sortir dehors. Prenez Metal

Object et les autres affaires. Retournez dehors jusqu'à la piscine et suivez le chemin et utilisez l'ascenseur. Trouvez l'autre ascenseur et placez la Battery pour la faire fonctionner.

Allez remettre l'eau dans la piscine et en utilisant la nouvelle ascenseur, revenez ici. Vous

pourrez aller où il y avait la chute tantôt. Suivez le chemin et descendez l'échelle.

Prenez la

porte et suivez le chemin jusqu'à une autre porte. Vous verrez Enrico. Quand il sera mort, fouillez-le pour trouver un autre Crank. Retournez dans le premier tunnel et suivez le chemin.

Utilisez le Crank et continuez. Approchez-vous de la roche et dépêchez-vous de revenir à la

porte. Continuez votre chemin et prenez la seule autre porte.

---7e boss: Black Widow---

----Difficulté: Facile----

Tactique: Tirez dessus et faites attention car deux petites araignées vont la suivre.

Prenez le couteau de chasse et frappez sur la porte pour enlever les toiles d'araignées.

Prenez cette porte et prenez la seule autre porte. Utilisez trois fois le Crank et évitez la roche en allant dans le chemin de gauche. Prenez la porte. Poussez la statue devant le mur de

différente couleur et utilisez le crank. Faites-la tourner sur le rond du milieu et allez la placer

dans le socle. Prenez le Cylinder et retournez dans la salle de sauvegarde des tunnels.

Prenez la

porte près de l'échelle. Allez à la machine et prenez l'affaire dedans. Combinez-le avec le cylinder

et remplacez-le dedans. Entrez le code suivant: 4231. Activez l'ascenseur et rentrez dans la porte.

Faites attention car Lisa Trevor est de retour. Prenez la seule porte non-verrouillée.

Poussez la

caisse dans le transporteur et activez-le. Retournez dans la salle avec l'ascenseur et descendez

l'échelle pour pousser la caisse dans le broyeur et activez-le. Allez récupérer le broken flamethrower.

Retournez dans la pièce avec Lisa et à l'intersection tournez à droite. Activez le levier et allez

déposer le broken flamethrower sur le socle ouvert et prenez la porte qui vient de déverrouiller.

Suivez le chemin des chandelles, ensuite dans l'eau pour arriver dans la chambre. Prenez la Jewelry Box et ouvrez-la. Combinez le Stone Ring avec le Metal Object. Montez l'échelle et allez

à gauche et montez l'autre échelle. Retournez au manoir en reprenant le stone and metal object

du  
socle pour en avoir 2. Va dans le Hall. Allez dans les portes bleus et placez les deux  
stone  
and metal objects dans la porte. Ouvrez et suivez tous les tunnels jusqu'à ce que vous  
trouverez  
Barry. Remettez-y son fusil!!

---8e boss: Lisa Trevor---

----Difficulté: Élevé----

Tactique: Pendant que Barry l'occupe, poussez les 4 pierres dans le trou pour finir le  
combat.  
Parle à Barry mais s'il n'est plus là, prenez le magnum et Barry's photograph. Suivez le  
chemin  
et prenez l'ascenseur. Mets-les deux médailles aux bons endroits dans les socles et l'eau  
se  
videra. Descendez et prenez l'ascenseur.

\*\*\*\*\*

\*CD 2\*

\*\*\*\*\*

Descendez l'échelle et passez les doubles portes. Suivez le chemin et à l'intersection  
entre  
l'escalier et un couloir, allez au bout du couloir prendre le Mo disk. Descendez  
l'escalier et  
ouvrez la grille. Va dans la porte la plus proche. Va dans la seule porte déverrouillée.  
Prend  
les deux x-rays et place-les au bon endroit selon leur nom. Allume la lumière et va voir  
l'ordi.  
Sortez de la pièce. Sortez de cette pièce aussi et suivez le couloir en face et prenez la  
porte.  
Allez sur l'ordinateur et marquez Login: John Password: Ada. Déverrouillés les deux portes  
et  
le mot de passe est Cell. Retourne dans la pièce avant les x-rays et rentre dans la  
deuxième  
porte. Prend les Fax, slide cartridge et utilise un mo disk sur le gamecube. Retourne en  
haut  
des escaliers et va dans la double porte. Utilise le slide cartridge sur le projecteur et  
le  
chiffre suivant apparaît: 8462. Marquez-le sur la machine près de la porte et prenez le mo  
disk  
dans l'étagère à côté. Allez dans la nouvelle pièce et prenez la clé et écoutez le film de  
Kenneth pour voir sa mort (c'est lui les coups de feu au début du jeu). Retournez dans la  
salle  
en 0 et débarrez les deux portes verrouillés et entrez dans la double porte. Montez et  
passez  
dans le conduit, passez ensuite dans le conduit le plus loin et utilisez un mo disk sur le  
gamecube. Sortez et entrez dans la porte unique. Allez complètement en face pour un autre  
salle  
de sauvegarde. Sortez et allez à gauche dans l'autre pièce. Allez à droite et prenez la  
capsule.  
Retournez dans la pièce où vous avez vu le premier gamecube. Placez votre capsule dans la  
machine  
pour avoir de l'essence. Allez le replacez à sa place mais SANS COURIR. Tout va exploser  
sinon.  
Après, faites-le tour pour voir un autre porte et entrez. Placez le dernier mo disk dans  
le  
dernier gamecube et rentrez dans l'autre porte. Allez à l'ordinateur et activez  
l'ascenseur.

Retournez dans la salle avant la salle de sauvegarde 2 et allez l'autre côté et prenez l'ascenseur. Suivez le chemin pour voir une scène avec Wesker. Après, l'avant-dernier boss arrive.

---9e boss: Tyrant---

--Difficulté: Élevé--

Tactique: Bougez tout le temps sans être trop prêt de lui et tirez-le.

Après, allez voir Barry. Déverrouillez la porte avec la console l'autre côté de la porte et

ressortez. Prenez l'ascenseur et retournez dans la pièce avant où vous avez vu la premier gamecube. Activez tous les leviers et ouvrez la grosse double porte. Suivez le chemin et libérez

Chris. Revenez dans la première salle de sauvegarde et montez les escaliers. Ouvrez la porte et

suivez le chemin. Prenez la Fuse Units qui est à terre et placez-là à droite de l'ascenseur.

Vous avez maintenant trois minutes avant l'explosions. Après la scène, prenez les Signal Rockets et utilisez-les.

---10e boss: Tyrant 2---

-Difficulté: Très élevé-

Tactique: Tirez le en l'évitant car un seul coup vous fait baisser à Red caution. Après un certain temps, Brad vous envoie un Rocket Launcher. Tuez la chose avec mais faites

attention,

elle peut dévier le rocket. Vous avez fini Resident Evil. Essayez d'obtenir une fin différente.

\*\*\*\*\*

\*Solution complète avec Chris\*

\*\*\*\*\*

C'est pareil sauf quand vous allez obtenir le metal object dans le bureau et que vous entendrez

Rebecca criez, vous devez aller dans la salle où vous avez trouvé le sifflet. Il y a aussi les

Old Key que vous devez trouver.

\*\*\*\*Copyright\*\*\*\*

Resident Evil appartient à Capcom

GameCube appartient à Nintendo

Copyright 2003 à Jonathan Laurin pour cette FAQ.

Cette soluce a le droit d'être sur les sites suivants:

[www.gamefaqs.com](http://www.gamefaqs.com)

[www.neoseeker.com](http://www.neoseeker.com)

Pour des commentaires ou questions, écrivez-moi à [jlaurin@videotron.ca](mailto:jlaurin@videotron.ca)