
RESIDENT EVIL 3™
NEMESIS
CAPCOM
EIDOS
INTERACTIVE

AVERTISSEMENT

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT.

I. – Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. – Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

SOMMAIRE

CONFIGURATION REQUISE	3	L'ECRAN DE STATUT	25
PRIS AU PIEGE !	4	OBJETS	28
PROLOGUE	5	LES CARTES ET LES DOCUMENTS	33
LES PERSONNAGES	7	DECISIONS EN PLEINE ACTION ET PARTENAIRE	34
DEMARRER	9	THE MERCENARIES (LES MERCENAIRES)	36
COMMENCER UNE PARTIE	12	UN PROBLEME ? VOICI DES ASTUCES !	37
COMMANDES	14	MASCOTTE (MASCOT CAPSULE)	39
OPTIONS	17	CONCOURS, ASTUCE ET SOLUTIONS	41
ACTIONS DU JOUEUR	19	GARANTIE LIMITEE	42
SAUVEGARDER/FIN DE PARTIE	23		

Le Vieux Manuel

CONFIGURATION REQUISE

Système d'exploitation	Microsoft Windows 95*/98/98 Seconde édition
	*Important : pour Windows 95a, vous devez disposer d'Internet Explorer version 4.0 ou ulterieure.
Microprocesseur	Intel Pentium 233MHz (Pentium II 266 ou plus rapide recommandé.)
RAM	64 Mo minimum recommandés
Disque dur	50 Mo minimum (420 Mo minimum recommandés)
Lecteur CD-ROM	Lecteur CD-ROM quadruple vitesse (octuple vitesse ou plus rapide recommandé)
Moniteur	Résolution graphique 640 x 480, couleurs 16 bits ou supérieure recommandée
Périphériques d'entrée	Clavier - Manette (Microsoft SideWinder recommandée)
Carte son	Carte son certifiée DirectSound (Certifiée DirectX6.1 ou ultérieur.)
Carte graphique	Carte graphique certifiée Direct 3D (Certifiée DirectX6.1 ou ultérieur.) (Carte graphique 4Mo VRAM certifiée Direct 3D, 6Mo VRAM minimum recommandée.)

Processeurs graphiques compatibles (certifiés DirectX 6.1 à 4Mo de VRAM minimum)

Voodoo (3Dfx)	Voodoo 2, Voodoo 3, Voodoo Banshee (3Dfx)
RIVA (NVIDIA)	RIVA 128, TNT1/2, GeForce256 (NVIDIA)
3D RAGE PRO (ATI)	3D RAGE 128 (ATI)
Intel740 (Intel)	Savage 3D (S3)

Millennium G200, Millennium G400 (Matrox)

Ce logiciel requiert DirectX® version 6.1 ou supérieure.

Ce logiciel fonctionne uniquement sur un ordinateur dont les composants sont compatibles avec DirectDraw, Direct 3D et DirectSound. Assurez-vous de leur compatibilité avec DirectX auprès de votre fabricant ou revendeur.

Pour utiliser ce logiciel, vous devez disposer d'une carte graphique 3D. Pour installer ce logiciel, vous devez disposer de Microsoft® DirectX™ 6.1 ou ultérieur et de Microsoft® DirectX™ Media6 ou ultérieur. Nous vous recommandons d'installer ce logiciel à partir de l'écran d'exécution automatique. Avant d'installer Microsoft® DirectX™ 6.1 ou ultérieur et Microsoft® DirectX™ Media6 ou ultérieur sur votre ordinateur, veuillez quitter toutes les applications y compris celles qui fonctionnent en arrière-plan. Redémarrez ensuite votre ordinateur après l'installation de Microsoft® DirectX™ 6.1 et également après celle de Microsoft® DirectX™ Media6. Si vous n'installez pas DirectX conformément aux instructions qui précèdent, le système peut ne pas s'initialiser correctement lors du redémarrage.

Ce jeu contient de nombreuses scènes de violence.

© CAPCOM CO., LTD. 1999, 2000. ALL RIGHTS RESERVED. Published by Eidos Interactive Ltd. Developed by CAPCOM CO., LTD. Microsoft® Windows® est une marque de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et dans les autres pays. Pentium® est une marque de Intel Corporation. Tous les autres noms et marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Le Vieux Manuel

PRIS AU PIEGE !

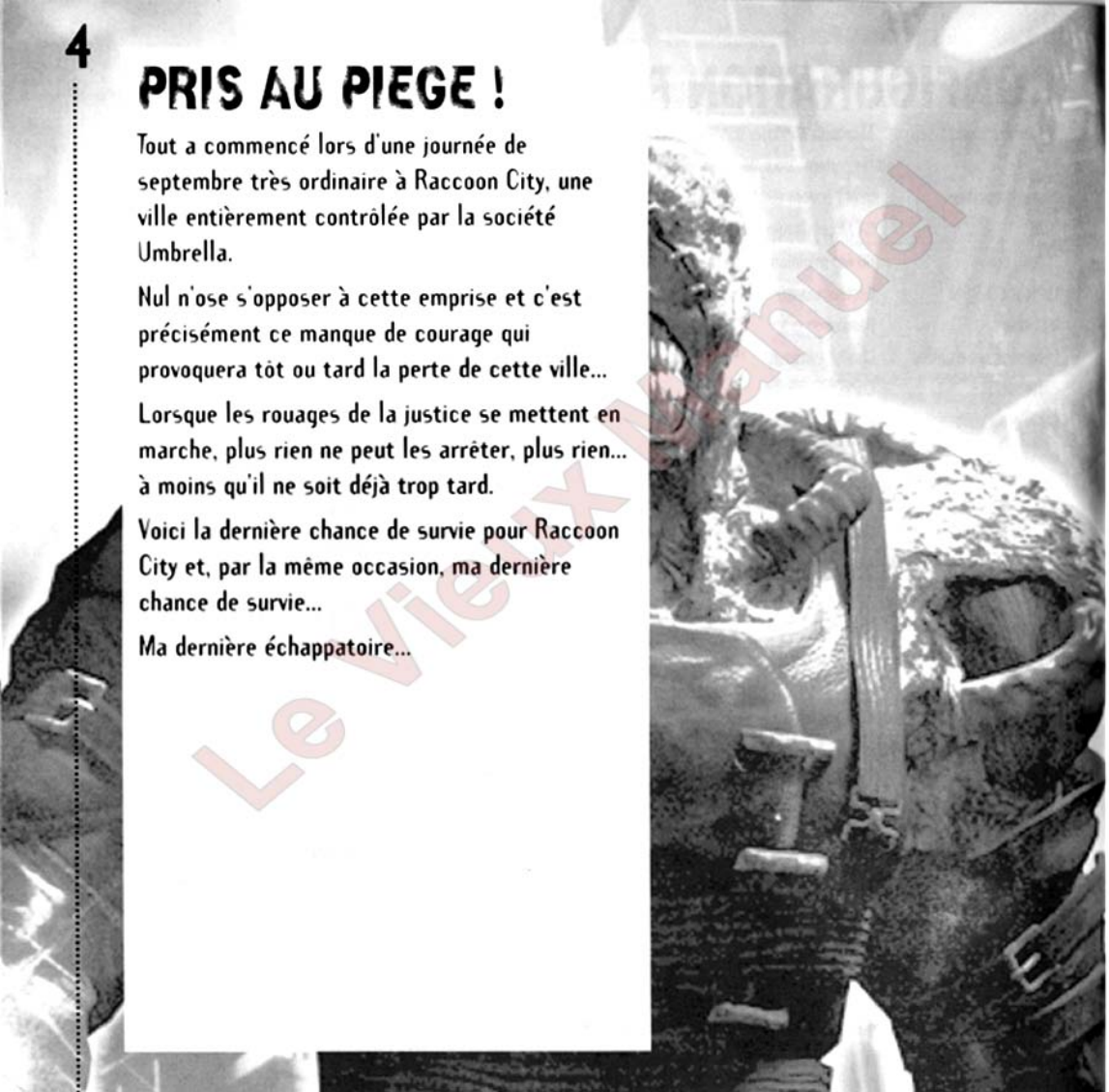
Tout a commencé lors d'une journée de septembre très ordinaire à Raccoon City, une ville entièrement contrôlée par la société Umbrella.

Nul n'ose s'opposer à cette emprise et c'est précisément ce manque de courage qui provoquera tôt ou tard la perte de cette ville...

Lorsque les rouages de la justice se mettent en marche, plus rien ne peut les arrêter, plus rien... à moins qu'il ne soit déjà trop tard.

Voici la dernière chance de survie pour Raccoon City et, par la même occasion, ma dernière chance de survie...

Ma dernière échappatoire...



Le vieux manuel

PROLOGUE

Un mois et demi s'est écoulé depuis le fameux incident... Septembre et ses feuilles mortes se sont abattus sur Raccoon City, une petite ville industrielle du Midwest. Les habitants ont repris le cours de leur vie et commencent, petit à petit, à oublier le chaos, l'incident effrayant qui s'est produit dans les montagnes d'Arclay, la destruction des forces spéciales STARS, le laboratoire d'armes biologiques ultra secret de la société Umbrella établi dans une vieille demeure, le virus-T capable de transformer les humains et les animaux en horribles monstres... Comment tout cela a-t-il bien pu arriver dans cette petite ville sans histoires ?

Les habitants n'ont jamais accordé crédit aux témoignages des survivants. Les récits de leurs terrifiantes expériences, des armes biologiques et des zombies sanguinaires dépassaient l'entendement. C'est pourquoi, avant même que la ville entière n'ait eu vent des détails de l'histoire, les quelques survivants du STARS ont mis le cap vers l'Europe.

Le vieux manuel



Ils espéraient que tout était fini. Quand soudain, tout recommença : des séries de meurtres inexpliqués ainsi qu'un étrange microbe envahirent les alentours. Le virus-T se propagea dans toute la ville. Ce terrible fléau agissait dans l'ombre et transformait les habitants en monstres. Les gens maudissaient cette maladie. Mais le cauchemar avait recommencé...

Ils perdaient déjà le contrôle de leur avenir. Raccoon City était sur le point de s'effondrer.

Le Vieux Manuel

LES PERSONNAGES

JILL VALENTINE

Age : 23 ans Groupe sanguin : B

Taille : 1,60m Poids : 50kg

Jill est membre du STARS, le groupe d'intervention spécial du commissariat de Raccoon City. Elle est spécialisée dans le désamorçage des explosifs. Elle a longtemps travaillé pour l'US Delta Force et c'est une des survivantes du tout premier incident qui s'est produit dans les montagnes d'Arclay. D'un naturel enjoué et indépendant, Jill possède un grand sens de la justice. De plus, bien que très émotive, Jill est une talentueuse jeune femme décidée et dotée d'une très bonne capacité de jugement.

S.T.A.R.S.

Special Tactics and Rescue Service

Le S.T.A.R.S. fut créé sous la juridiction du commissariat de Raccoon City afin de faire face au terrorisme et au taux de criminalité en constante augmentation.



Le Vieux Manuel

CARLOS OLIVEIRA

Age : 21 ans — Groupe sanguin : O

Taille : 1,75m — Poids : 78kg

Carlos est d'origine sud américaine. Hormis la présence incontestable de sang indien dans ses veines, personne ne connait sa véritable nationalité. Il est membre des UBCS, responsable de l'artillerie lourde, de la sécurité et des renforts de missions. Il est également responsable de l'entretien des armes. A première vue, il peut paraitre inexpérimenté et immature mais il est en fait extrêmement chaleureux et possède un sens aigu de la morale.

U.B.C.S.

Umbrella Biohazard Countermeasure Service

Les UBCS sont indépendants des forces spéciales d'Umbrella, et constituent une force de secours composée principalement de criminels de guerre et de soldats en exil. Bien que le taux de mortalité des membres de l'équipe soit très élevé, les UBCS sont sortis victorieux de nombreuses missions de secours cruciales.



Le Vieux Manuel

DEMARRER

Démarrez votre ordinateur sous Windows95/98 puis insérez le CD-ROM dans votre lecteur de CD-ROM. L'écran d'exécution automatique apparait alors. Pour vous déplacer sur cet écran, utilisez la souris. Si l'écran d'exécution automatique ne s'affiche pas, vous devez l'activer directement depuis le CD-ROM.

JOUER À RESIDENT EVIL 3 (RUN RESIDENT EVIL 3)

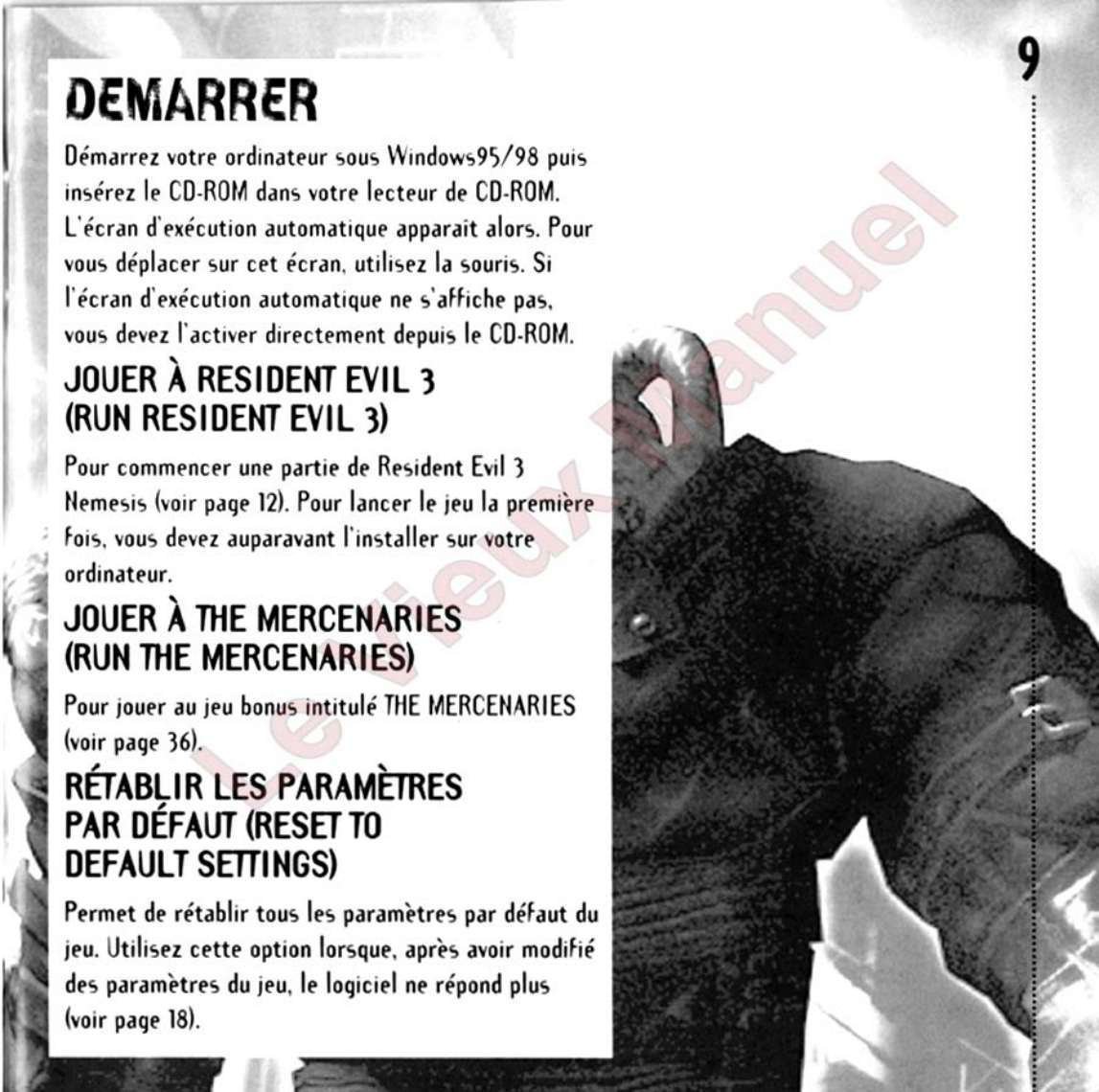
Pour commencer une partie de Resident Evil 3 Nemesis (voir page 12). Pour lancer le jeu la première fois, vous devez auparavant l'installer sur votre ordinateur.

JOUER À THE MERCENARIES (RUN THE MERCENARIES)

Pour jouer au jeu bonus intitulé THE MERCENARIES (voir page 36).

RÉTABLIR LES PARAMÈTRES PAR DÉFAUT (RESET TO DEFAULT SETTINGS)

Permet de rétablir tous les paramètres par défaut du jeu. Utilisez cette option lorsque, après avoir modifié des paramètres du jeu, le logiciel ne répond plus (voir page 18).



Le vieux manuel

INSTALLER / DÉSINSTALLER (INSTALL / UNINSTALL)

Pour installer ou supprimer les fichiers de Resident Evil 3 Nemesis. Pour jouer à Resident Evil 3 Nemesis, vous devez tout d'abord installer le jeu sur votre ordinateur. Cette option vous permet également de désinstaller le jeu de votre ordinateur. Ce jeu peut fonctionner avec une installation minimale. Cependant, si vous disposez d'un lecteur CD-ROM octuple vitesse ou inférieur, nous vous recommandons de choisir une installation supérieure à l'installation minimale. Un lecteur de CD-ROM octuple vitesse ou inférieur peut ralentir le jeu (puisqu'il met davantage de temps à lire les données provenant du CD-ROM).

RÉPERTOIRE DE SAUVEGARDE (SAVE GAME DIRECTORY)

Pour définir le répertoire dans lequel vous souhaitez sauvegarder les données du jeu. Par défaut, le répertoire de sauvegarde est C:\ProgramFiles\CAPCOM\RESIDENT EVIL3

INSTALLER DIRECTX 6 (INSTALL DIRECTX 6)

Autorise l'installation de DirectX 6.1 sur votre disque dur. Pour installer le jeu correctement, votre ordinateur doit être compatible avec DirectX 6.1.

Le Jeu Manuel



NSTALLER DIRECTX MEDIA (INSTALL DIRECTX MEDIA)

Pour Installer DirectX Media sur votre disque dur.

MASCOTTE (MASCOT CAPSULE)

Installez cet utilitaire et vous verrez les personnages de Resident Evil 3 prendre vie sur votre bureau (voir page 39).

SITE INTERNET CAPCOM (CAPCOM WEBSITE)

Visitez le site Internet officiel de Capcom ! Pour cela, vous devez disposer d'une connexion Internet et d'un navigateur Internet.

SITE INTERNET EIDOS

L'accès direct au site officiel d'EIDOS (Pour cela, vous devez disposer d'une connexion Internet et d'un navigateur Internet).

QUITTER (QUIT)

Quitte l'écran d'éxécution automatique.

Le jeu vidéo

COMMENCER UNE PARTIE

Lorsque vous sélectionnez "Lancer Resident Evil 3" (Run Resident Evil 3) à partir de l'écran de lancement, une scène d'introduction apparaît. Pour afficher directement l'écran-titre, appuyez sur la touche Sélection/Action (Bouton X de la manette/ Touche ⊙ du clavier).



COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE

Sélectionnez NIVEAU FACILE ou DIFFICILE dans le menu principal.

- DIFFICILE : Handicap élevé
- FACILE : Handicap nul

CHARGER UNE PARTIE

Sélectionnez CHARGER PARTIE à partir de l'écran-titre puis choisissez la partie précédemment sauvegardée que vous souhaitez continuer.

*Pour plus de détails, consultez la page 23 de ce manuel.



Le vieux Manuel

EPILOGUE

Consultez les épilogues des personnages de la série des Resident Evil, en commençant par Jill. Il existe au total huit épilogues auxquels vous avez accès au fur et à mesure de votre progression dans le jeu.



QUITTER

Quittez le jeu et revenez à l'écran de lancement ou au bureau (voir page 9).

Le Vieux Manoir

COMMANDES

MANETTE DE JEU

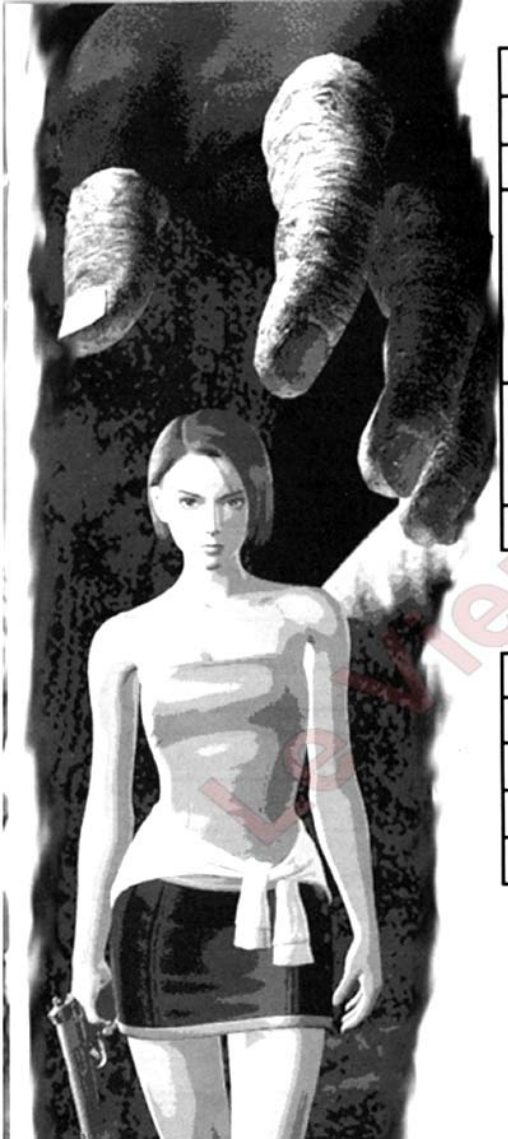
Voici la configuration par défaut pour la manette Microsoft ® SideWinder®. Ce jeu peut toutefois se jouer avec d'autres manettes.

TOUCHES DIRECTIONNELLES

Haut	Avancer
Bas	Reculer
Droite	Rotation vers la droite
Gauche	Rotation vers la gauche

Détente gauche	Change de cible alors que vous visez avec la détente droite.
Détente droite	Dégainer (face à un ennemi uniquement) Maintenez cette touche enfoncée et appuyez sur la touche Sélection/Action. Remarque : Pour cela, vous devez tenir une arme en main.

Le Vieux Manuel



Bouton X	Carte / Choix de la carte
Bouton Y	Choisir un objet pour cible
Bouton Z	Non utilisé
Bouton A	Sélection /Action (Décider, Examiner, Attaquer Itout en appuyant sur la détente droite))/ Zoom avant / Zoom arrière
Bouton B	Annuler /Courir (Pour courir, maintenez ce bouton enfoncé et appuyez vers le haut.)
Bouton C	Afficher l'écran Statut

CLAVIER

Touches du curseur	
Haut	Avancer
Bas	Reculer
Droite	Rotation à droite
Gauche	Rotation à gauche

Le Jeux Manuel

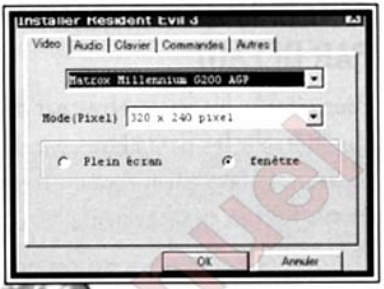
Espace, Entrée, C	Sélection/Action/Carte (Zoom avant/arrière)
Esc, V	Annuler/courir
B	Changer de cible
S	Dégainer (face à un ennemi uniquement)
X	Dégainer (face à n'importe quelle cible)
W	Afficher l'écran Statut
⊙ et F6	Carte. Appuyez à nouveau pour obtenir la liste des cartes

Pavé numérique	
8	Avancer
2	Reculer
6	Rotation à droite
4	Rotation à gauche

Touches de fonction	
F1	A propos de Resident Evil 3
F4	Affiche l'écran Statut
F5	OPTIONS
F6	Carte
F8	Plein écran/Mode fenêtré
F9	Quitter la partie

Le Vieux Manuel

OPTIONS



Pour afficher le menu des options en cours de partie, appuyez sur la touche F5.

Vous avez alors la possibilité de modifier les options suivantes : vidéo, audio, clavier, manette et divers.

VIDÉO

Modifier les options graphiques.

AUDIO

Modifier les paramètres sonores ainsi que la musique du jeu.

CLAVIER

Consulter et modifier la configuration du clavier.

Pour modifier un paramètre, cliquez dessus à l'aide du bouton droit de la souris.

MANETTE

Vérifier et modifier la configuration de votre manette de jeu.

Pour modifier un paramètre, cliquez dessus à l'aide du bouton droit de la souris.

DIVERS

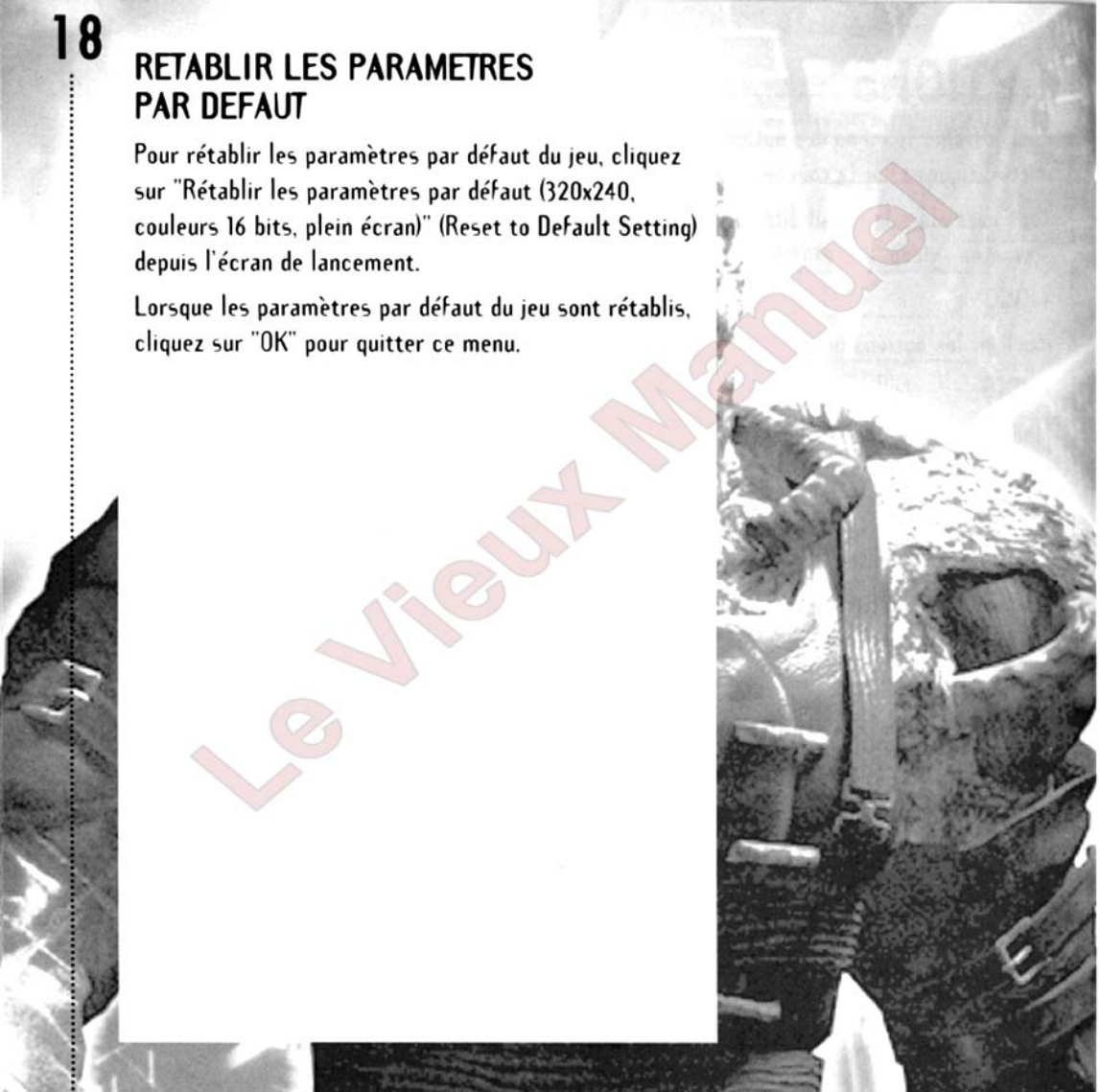
Consulter et modifier d'autres paramètres.

Le Vieux Manuel

RETABLIR LES PARAMETRES PAR DEFAUT

Pour rétablir les paramètres par défaut du jeu, cliquez sur "Rétablir les paramètres par défaut (320x240, couleurs 16 bits, plein écran)" (Reset to Default Setting) depuis l'écran de lancement.

Lorsque les paramètres par défaut du jeu sont rétablis, cliquez sur "OK" pour quitter ce menu.



Le Vieux Manuel

ACTIONS DU JOUEUR

LES ACTIONS PRINCIPALES

- UTILISER UNE ARME
  Maintenez enfoncées la touche Dégainer (X au clavier / R avec une manette) ainsi que la touche Sélection/Action (Espace, Entrée, C/Manette A).
  Lorsque l'arme est chargée, vous avez la possibilité de tirer à l'aide de cette dernière. Pour cela, appuyez sur la flèche HAUT ou BAS du pavé directionnel pour viser vers le haut ou vers le bas tout en appuyant sur la touche Dégainer.



- POUSSER DES OBJETS
  Maintenez enfoncée la flèche HAUT du pavé directionnel.
  Vous pouvez déplacer certains objets en les poussant. Placez-vous devant un objet et maintenez enfoncée la touche directionnelle. Si un objet ne peut pas être déplacé, votre personnage ne tentera pas de le pousser.



Le Vieux Manuel

- MONTER/DESCENDRE UN ESCALIER
  Maintenez enfoncée la flèche HAUT du pavé directionnel et appuyez sur la touche Sélection/Action (Espace, Entrée ou C au clavier / A avec une manette)
  Pour monter ou descendre un escalier, appuyez sur la touche directionnelle HAUT ainsi que sur la touche Sélection/Action. Si votre position ne vous permet pas de monter ou de descendre l'escalier, votre personnage ne bougera pas.



LES AUTRES ACTIONS

Les actions décrites ci-après sont davantage complexes. Selon votre emplacement lors de leurs exécutions, vous avez la possibilité de progresser dans le jeu avec un net avantage.

Le vieux manuel

- ESQUIVER

Dès qu'un ennemi vous attaque, appuyez sur la touche Dégainer (X au clavier / R avec une manette).

Remarque : Il vous est impossible d'esquiver une attaque ennemie lorsque vous êtes grièvement blessé.

Attaquer... Appuyez sur la touche Sélection/Action (Espace, Entrée ou C au clavier / A avec une manette) tout en maintenant enfoncée la touche X (au clavier) / R (avec une manette).

Se rétablir

Dégainer... Maintenez enfoncée la touche X (au clavier) / R (avec une manette).

Lorsqu'un ennemi saisit votre personnage ou lorsque votre personnage tombe à terre, vous avez la possibilité de vous rétablir vite en appuyant rapidement sur les touches directionnelles et sur une touche telle que la touche Sélection/Action (Espace, Entrée ou C au clavier / A avec une manette), la touche Annuler (Echap ou V au clavier / B avec une manette), la touche Dégainer (X ou S au clavier / R avec une manette) ou encore la touche Changer de cible (B au clavier / L avec une manette).

Appuyez rapidement sur les touches à plusieurs reprises.



Esquiver



Appuyez à plusieurs reprises.

Le Vieux Manuel

- EFFECTUER UN DEMI-TOUR RAPIDE

  Pour effectuer un demi-tour rapide, appuyez sur la touche Annuler (Echap ou V au clavier / B avec une manette) tout en reculant (et en appuyant sur la touche directionnelle BAS).

- LES OBJETS D'ATTAQUE

  Au cours du jeu, vous rencontrez certains objets sur lesquels vous pouvez agir afin d'attaquer vos adversaires. Ce sont les objets d'attaque.

  Pour découvrir l'emplacement de ces objets par ordre d'importance, dégainez votre arme vers tous les objets pouvant servir de cible à l'aide de la touche S de votre clavier. Les objets d'attaque peuvent s'avérer redoutables face à vos ennemis.



Citerne (Objet d'attaque)

Le vieux Manuel

SAUVEGARDER/FIN DE PARTIE

SAUVEGARDER

Pour sauvegarder votre progression dans le jeu, vous devez placer un ruban encreur dans une machine à écrire. Vous trouverez des rubans encreur un peu partout dans le jeu.

Lorsque vous disposez d'un ruban encreur dans votre inventaire, placez-vous devant la machine à écrire et appuyez sur la touche Sélection/Action (Espace, Entrée ou C au clavier / A avec une manette). Vous devez alors indiquer si OUI ou NON vous souhaitez sauvegarder votre parcours.





Remarque : à chaque fois que vous désirez effectuer une sauvegarde, vous devez trouver un nouveau ruban encreur, alors ne gaspillez pas ceux que vous possédez !

Pour reprendre une partie précédemment sauvegardée, sélectionnez CHARGER PARTIE à partir de l'écran-titre. (Voir page 12)

Remarque : Si vous écrasez une ancienne sauvegarde, vous n'y aurez plus jamais accès.

Le Vieux Manoir

FIN DE PARTIE

Lorsqu'il encaisse des coups, votre personnage subit des dommages. Plus il s'affaiblit, plus sa mobilité est restreinte. Vous pouvez contrôler son niveau de dommages grâce à l'électrocardiogramme situé dans l'écran de jeu et dans l'écran Statut. Lorsque votre personnage s'avère vraiment très faible, le moindre coup lui est fatal et votre partie prend fin. (Voir page 26)

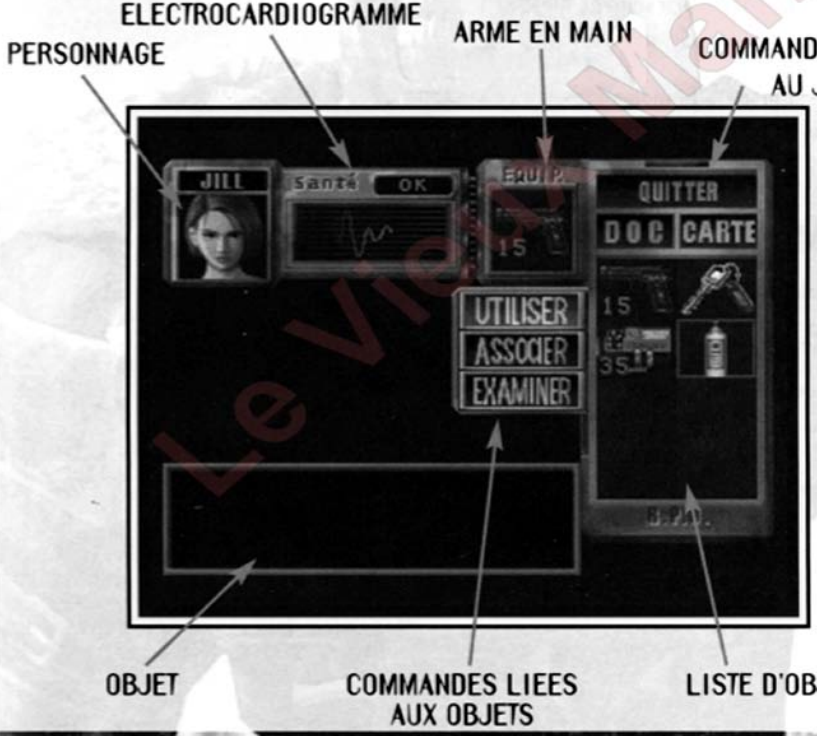
Si le partenaire de votre personnage meurt, votre partie s'achève de la même manière. (Voir page 35)



Le Vieux Manuel

L'ECRAN DE STATUT

Appuyez sur la touche Afficher l'écran de statut (Toggle Status Screen) (W au clavier / C avec une manette) au cours d'une partie pour afficher l'écran de statut. Cet écran indique la condition physique de votre personnage ainsi que les objets qu'il transporte. Pour quitter ce menu, appuyez sur la touche Annuler (Echap et V au clavier / B avec une manette) ou bien sélectionnez l'option QUITTER, située dans l'angle supérieur droit de votre écran.



Le vieux Manoir

PERSONNAGE

Votre personnage actuel.

ELECTROCARDIOGRAMME

La condition physique de votre personnage.



Ok Légèrement blessé



Danger Grièvement blessé



Poison Empoisonné

ARME EN MAIN

L'arme que vous avez en main ainsi que le nombre de munitions restantes.

LISTE D'OBJETS

Les objets actuellement en votre possession.

OBJET

Le nom de l'objet ainsi que sa description.

Le vieux Manuel



COMMANDES LIEES AUX OBJETS

UTILISER	Utiliser les objets.
ASSOCIER	Associer des objets.
EXAMINER	Examiner les objets.

COMMANDES LIEES AU JEU

DOC	Consulter les documents.
CARTE	Survoler les pièces ainsi que les régions où vous êtes déjà passé.
QUITTER	Quitter l'écran de statut.

Le Vieux Manuel

OBJETS

UTILISER UN OBJET

Lorsque vous avez sélectionné l'objet que vous souhaitez utiliser, appuyez sur la touche Sélection/Action (Espace, Entrée ou C au clavier / A avec une manette). Trois options vous sont alors proposées dans la fenêtre de commande. Pour utiliser l'objet, sélectionnez "UTILISER".

PRENDRE UNE ARME

Pour vous munir d'une arme, sélectionnez l'arme puis appuyez sur la touche Sélection/Action (Espace, Entrée ou C au clavier / A avec une manette). Choisissez ensuite "EQUIPER" dans la fenêtre de commande. Pour ranger une arme, sélectionnez de nouveau "EQUIPER".

Remarques : vous devez d'abord tenir une arme en main avant de pouvoir l'utiliser.

Vous ne pouvez tenir qu'une seule arme à la fois.



LES COFFRES

Votre personnage peut transporter des objets, mais en nombre limité. Afin de pouvoir vous munir d'objets qui vous seront utiles à certains endroits du jeu, vous devez les entreposer dans un coffre. Vous trouverez des coffres à divers endroits.

Placez-vous devant un coffre et appuyez sur la touche Sélection/Action. L'écran de sélection d'objets s'affiche. Vous pouvez échanger des objets, en entreposer ou en prendre dans le coffre. Sélectionnez un objet puis appuyez sur la touche Sélection/Action.





Remarques : vous ne pouvez pas perdre d'objets, à l'exception des munitions et des clés bien évidemment.

Un coffre peut contenir jusqu'à 64 objets.

Le Vieux Manuel

EXAMINER UN OBJET

Utilisez cette option pour examiner un objet ou une arme que vous venez d'acquérir. Sélectionnez l'objet puis choisissez EXAMINER, vous obtenez ainsi davantage d'informations à son sujet. Vérifiez chaque objet, vous découvrirez peut-être des informations très utiles !



ASSOCIER DES OBJETS

Certains objets, en particulier les armes, ont un effet différent dès lors qu'ils sont associés avec d'autres objets. Essayez d'associer d'autres objets les uns avec les autres afin de découvrir de nouveaux effets.

Affichez l'écran de statut puis sélectionnez l'objet que vous souhaitez associer avec un autre à l'aide de la touche Sélection/Action (Entrée, Espace ou C au clavier / A avec une manette). L'objet apparaît alors dans une fenêtre. Choisissez ensuite ASSOCIER dans la fenêtre de commandes et sélectionnez l'objet avec lequel vous souhaitez associer votre première sélection.

Exemples d'associations :

Pistolet + Balles pistolet



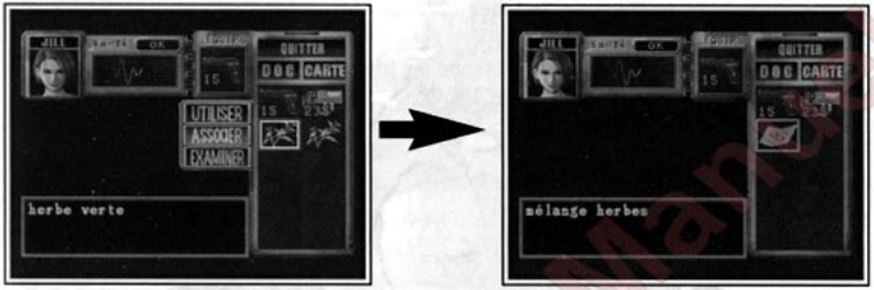
Vous pouvez charger votre arme.



Le vieux hangar

Herbe verte + Herbe rouge

Vous pouvez créer un mélange d'herbes.



Les différentes herbes peuvent être mélangées ensemble.

Le mélange de l'herbe verte avec l'herbe rouge a pour effet de rétablir complètement le niveau de santé de votre personnage. Les herbes ont des effets distincts selon l'association qu'elles subissent.

Le vieux manoir

LE MELANGE DE MUNITIONS

Vous avez la possibilité de créer des munitions pour le pistolet, le fusil à pompe, le Magnum, le lance-grenades en associant différentes poudres.

Vous pouvez créer des munitions en mélangeant de la "poudre" avec le "Kit munitions".

Poudre A + Kit munitions - Balles pistolet

Poudre B + Kit munitions - Cartouches fusil



Poudre A

Vous pouvez également créer de la poudre plus puissante en mélangeant différentes poudres.

Poudre A + Poudre B - Poudre C

Poudre C + Kit munitions - Grenades



Kit munitions

Remarque :

Les grenades peuvent être mélangées avec de la poudre.

Lorsque vous créez des balles, votre niveau d'expérience augmente, ce qui vous permet de créer davantage de munitions par la suite.

Le Vieux Manuel

LES CARTES ET LES DOCUMENTS

Au cours du jeu, vous avez la possibilité d'acquérir des cartes et des documents qui seront automatiquement classés indépendamment des autres objets.

LES CARTES

Sélectionnez "CARTE" à partir de l'écran de statut pour afficher l'écran de carte.

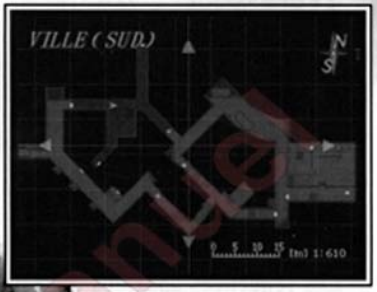
(Vous pouvez également appuyer sur la touche ⊙ ou F6 de votre clavier ou X de votre manette.)

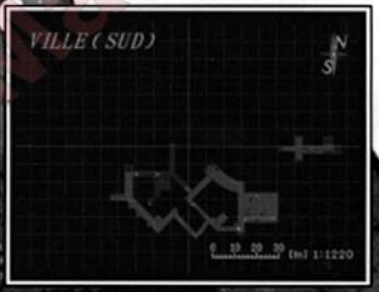
En ce qui concerne les cartes d'extérieurs, vous avez la possibilité d'effectuer un zoom avant ou arrière en appuyant sur la touche Sélection/Action (Espace, Entrée ou C au clavier / A avec une manette). Vous pouvez également parcourir la carte à l'aide des touches directionnelles.

LES DOCUMENTS

Sélectionnez "DOC" à partir de la fenêtre de commandes de l'écran de statut pour afficher les messages archivés. Choisissez ensuite le document que vous souhaitez consulter.

Le contenu de ces fichiers peut vous aider à obtenir de précieux indices.







Le Youx Manuel

DECISIONS EN PLEINE ACTION ET PARTENAIRE

DECISIONS EN PLEINE ACTION

Les séquences appelées Décisions en pleine action surviennent lorsque votre personnage doit affronter des situations périlleuses. Vous avez alors la possibilité de faire un choix qui influe sur la suite de l'histoire. Un conseil : réfléchissez bien mais réfléchissez vite !

Pour vous signaler une Décision en pleine action, un écran pareil à celui ci-contre s'affiche. Faites votre choix dans le laps de temps qui vous est imparti.

Si vous ne prenez pas votre décision assez rapidement, vous risquez de vous retrouver dans une situation encore plus périlleuse !





Le Vieux Manoir

PARTENAIRE

Au cours du jeu, vous aurez peut-être besoin de l'aide d'un partenaire. Lorsque vous dirigez un partenaire, l'écran de statut se modifie automatiquement. Les commandes principales sont identiques à celles de votre personnage principal.

Durant une partie, vous pouvez également vous trouver dans une situation obligeant votre personnage ainsi que son partenaire à se déplacer ensemble. Dans ce cas, si votre partenaire vient à mourir, la partie est perdue.





Le Vieux Manuel

THE MERCENARIES (LES MERCENAIRES)

Ce mode de jeu vous offre la possibilité de sélectionner l'un des trois mercenaires U.B.C.S pour atteindre votre destination finale. Pour terminer glorieusement ce jeu, vous devez partir de la station de tramway et vous rendre à l'entrepôt, votre destination finale, et ceci dans la limite de temps imparti.

A la fin de ce jeu, vous vous verrez peut-être attribuer une prime en fonction du temps qu'il vous reste et du nombre d'ennemis que vous avez éliminé sur votre chemin. L'argent que vous recevez peut alors vous permettre d'acquérir de nouvelles armes.

Si vous obtenez une prime à la fin du jeu THE MERCENARIES, vous avez la possibilité d'acheter quatre différents types d'armes :

- Fusil d'assaut à munitions illimitées
- Gatling à munitions illimitées
- Lance-roquettes à munitions illimitées
- Munitions illimitées pour toutes les armes de RE3

Remarque : les armes achetées à l'issue du jeu THE MERCENARIES ne peuvent être utilisées qu'en mode normal.





UN PROBLEME ?
VOICI DES ASTUCES !

COMMENT VAINCRE VOS ENNEMIS ?

- Assurez-vous que vos ennemis sont hors d'état de nuire.
- Lorsqu'un zombie est réellement mort, une marre de sang apparaît sous son corps.
- Choisissez votre arme avec discernement.
- Chaque arme convient à un adversaire en particulier. Trouvez la plus adaptée puis utilisez-la.
- Cherchez et utilisez les objets d'attaque pour vous aider à vaincre les ennemis les plus coriaces.
- Pour éviter d'encaisser de trop gros coups, n'hésitez pas à user voire abuser des esquives ou des demi-tours rapides.

Remarque : rien n'y fait ? Courage, fuyez !!

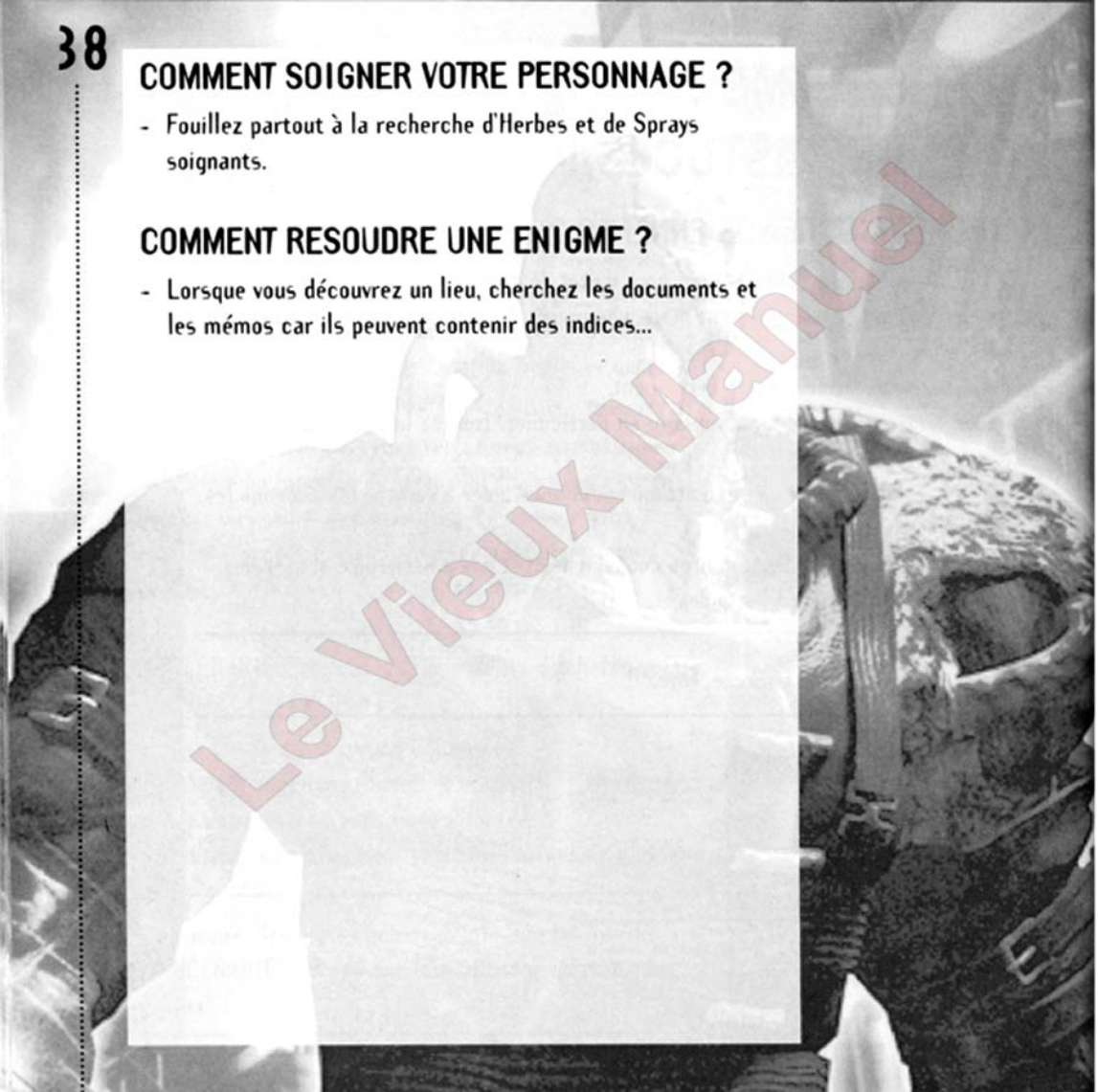
Le Vieux Manuel

COMMENT SOIGNER VOTRE PERSONNAGE ?

- Fouillez partout à la recherche d'Herbes et de Sprays soignants.

COMMENT RESOUDRE UNE ENIGME ?

- Lorsque vous découvrez un lieu, cherchez les documents et les mémos car ils peuvent contenir des indices...



Le Vieux Manuel

MASCOTTE (MASCOT CAPSULE)

L'utilitaire que l'on appelle "Mascotte" (Mascot Capsule) vous offre la possibilité d'installer des « mascottes de bureau », elles revêtent les traits de différents personnages de Resident Evil et se déplacent librement sur votre bureau.

Installer (Install)	Lance l'installation.
Aide (Help)	Affiche le manuel en ligne.
Quitter (Exit)	Revient à l'écran de lancement.

Pour commencer l'installation de la Mascotte (Mascot Capsule), sélectionnez Installer (Install). Installez alors l'application en suivant les instructions qui apparaissent à l'écran. Lorsque l'installation est terminée, l'application apparaît dans le menu Démarrer de votre ordinateur.

Lorsque vous lancez la Mascotte (Mascotte Capsule) Jill, son icone s'affiche sur la barre de tâches.

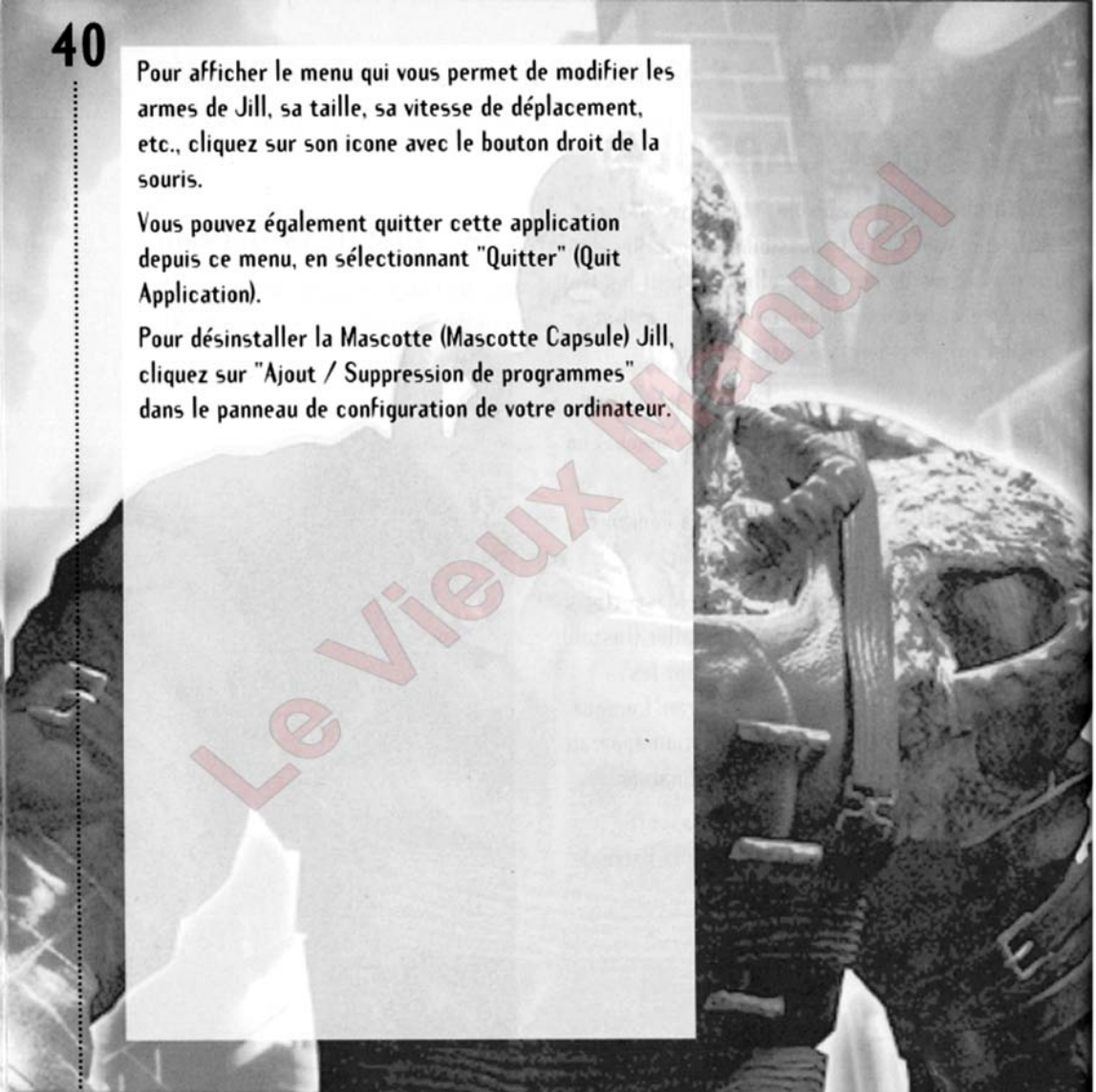


Les Yeux Manuel

Pour afficher le menu qui vous permet de modifier les armes de Jill, sa taille, sa vitesse de déplacement, etc., cliquez sur son icone avec le bouton droit de la souris.

Vous pouvez également quitter cette application depuis ce menu, en sélectionnant "Quitter" (Quit Application).

Pour désinstaller la Mascotte (Mascotte Capsule) Jill, cliquez sur "Ajout / Suppression de programmes" dans le panneau de configuration de votre ordinateur.



Le Vieux Manuel

CONCOURS, ASTUCE ET SOLUTIONS

SUPPORT TECHNIQUE

Vous avez besoin d'une assistance technique sur un jeu Eidos Interactive ?

Vous êtes bloqué, vous cherchez une astuce pour un jeu Eidos Interactive ?

Consultez nos fiches techniques, les solutions, ainsi que toutes les astuces de vos jeux préférés grâce à nos services d'assistance automatisée :



Notez que si vous ne trouvez pas de solution à votre problème technique, vous serez mis en contact avec un de nos techniciens. Afin de faciliter leur travail, appelez à proximité de votre ordinateur avec les informations suivantes :

Type de machine (nom, microprocesseur, etc.)

Mémoire vive (RAM)

Marque, type de lecteur CD-ROM, de carte graphique et de carte son

NOS TECHNICIENS NE POURRONT PAS REPONDRE AUX QUESTIONS RELATIVES AUX SOLUTIONS OU ASTUCES CONCERNANT NOS JEUX.

Le Vrai Manuel

GARANTIE LIMITEE

Eidos Interactive Ltd se réserve le droit d'apporter des modifications et des améliorations au présent produit à tout moment sans notification. Eidos Interactive Ltd garantit à l'acheteur original du présent produit que le support physique sur lequel le programme du présent produit est enregistré sera exempt de défauts matériels et de fabrication dans des conditions normales d'utilisation pour une période de quatre-vingt dix jours (90) à compter de la date d'achat. L'entière responsabilité de Eidos Interactive Ltd dans le cadre de la garantie limitée définie ci-dessus sera soumise à sa seule décision de réparer ou de remplacer sans frais le produit, à condition que vous le retourniez dans son emballage d'origine au point de vente accompagné d'une photocopie du ticket de caisse. Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du produit résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE LIMITEE N'AFFECTE EN AUCUN CAS VOS DROITS STATUTAIRES. A L'EXCEPTION DE LA GARANTIE LIMITEE DECRITE CI-DESSUS, LE PRESENT PRODUIT EST FOURNI "EN TANT QUE TEL" ET SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTE. EIDOS INTERACTIVE LTD REJETTE EN OUTRE, DANS LE CADRE MAXIMUM AUTORISE PAR LA LOI, TOUTE GARANTIE (INCLUANT LES GARANTIES SANS LIMITATION, SOUS-ENTENDUES PAR LA LOI, LES REGLEMENTS, LES COUTUMES OU AUTRE) RELATIVE A LA COMMERCIALISATION, A LA QUALITE SATISFAISANTE, ET/OU A L'ADEQUATION A UN OBJET PARTICULIER CONCERNANT LE PRODUIT. EIDOS INTERACTIVE LTD DECLINE, DANS LE CADRE MAXIMUM AUTORISE PAR LA LOI, TOUTE RESPONSABILITE QUANT AUX DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, CONSEQUENTIELS, ACCIDENTELS ET/OU DOMMAGES ET INTERETS, DEGATS, COUTS, PLAINTES OU DEPENSES SUBIS OU ENCOURUS PAR VOUS COMME LE RESULTAT DE L'UTILISATION OU DE LA TENTATIVE D'UTILISATION QUE VOUS AVEZ PU FAIRE DU PRESENT PRODUIT. LES CAS D'EXCLUSIONS MENTIONNES CI-DESSUS NE S'APPLIQUENT EN AUCUN CAS A LA RESPONSABILITE RELATIVE A LA NEGLIGENCE POUR DES CAS DE DECES OU DE BLESSURES.

NOTES

Le Vieux Manuel


FRANCAIS
CAPCOM
RESIDENT EVIL™ 3 NEMESIS © CAPCOM CO., LTD. 1999, 2000 ALL RIGHTS RESERVED.
PUBLISHED BY EIDOS INTERACTIVE LIMITED.
DEVELOPED BY CAPCOM CO., LTD.
EIDOS
INTERACTIVE
eidos.com