

Dreamcast™



Dreamcast.

RESIDENT EVIL™ 3

N E M E S I S

CAPCOM

M A N U A L



CAPCOM**Message spécial de CAPCOM ENTERTAINMENT**

Merci d'avoir choisi le jeu RESIDENT EVIL™ 3 NEMESIS pour votre console Dreamcast. Toute l'équipe de CAPCOM ENTERTAINMENT est extrêmement fière de vous présenter ce nouvel ajout à votre collection de jeu.

CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.
475 Oakmead Parkway, Sunnyvale, CA 94086

© CAPCOM CO., LTD. 1999, 2000 TOUS DROITS RESERVES. © CAPCOM U.S.A. INC. 1999, 2000 TOUS DROITS RESERVES. CAPCOM ainsi que le LOGO CAPCOM sont des marques déposées par CAPCOM CO., LTD. RESIDENT EVIL et CAPCOM EDGE sont des marques de CAPCOM CO., LTD.



Virgin Interactive Entertainment (Europe) Limited 74A Charlotte Street,
London W1T 4QN

Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

Visit us at www.vie.com



SOMMAIRE

3

PRIS AU PIEGE !	4
NOUVELLES CARACTERISTIQUES	5
VOTRE CONSOLE DREAMCAST™	6
COMMANDES	7
PROLOGUE	10
PERSONNAGES	12
COMMENCER	14
CONFIGURATION	15
ACTIONS DU JOUEUR	16
ECRAN DE STATUT	18
OBJETS	18
CARTE / DOCUMENT	23
SAUVEGARDER	24
DECISION EN PLEINE ACTION	25
PARTENAIRE	26
CLASSEMENT	27
QUELQUES ASTUCES:	28
ASSISTANCE TECHNIQUE	31



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 témérité qui provoquera tôt ou tard la perte de cette ville:

Si seulement ils avaient le courage de se battre...

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.

C'est la dernière chance de survie de Raccoon City et, par la même occasion, ma dernière chance de survie...

Ma dernière échappatoire...



ACTIONS DU JOUEUR (voir pages 14-15)

- Degainer – appuyez sur le bouton analogique D.
- Esquiver – appuyez sur le bouton analogique D au moment où l'ennemi vous attaque. (Cette action est impossible dès lors que vous êtes grièvement blessé.)
- Demi-tour rapide – utilisez la croix multidirectionnelle ou le stick analogique + Bouton A.
- Grimper / Descendre des escaliers – appuyez sur les boutons ↑/↓ de la croix multidirectionnelle ou du stick analogique à proximité des escaliers.

MELANGER DES MUNITIONS (voir page 20)

Créez des munitions pour le pistolet, le fusil à pompe, le Magnum et le lance-grenades en associant différents objets.

CARTE (voir page 21)

Effectuez un zoom avant ou arrière sur les cartes extérieures en appuyant sur le bouton X. Changez de carte à l'aide du bouton Y.

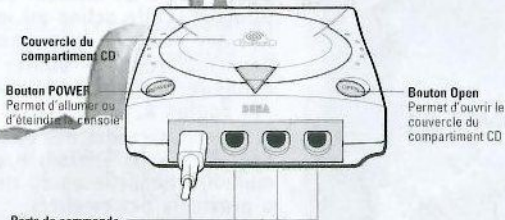
DECISION EN PLEINE ACTION (voir page 23)

Lorsque votre personnage est confronté à une périlleuse situation, un événement spécial, appelé "Decision en pleine action" se produit. Votre choix influe alors sur la façon dont votre personnage affronte ce danger.



6 VOTRE CONSOLE DREAMCAST

LA CONSOLE DREAMCAST



Ports de commande

Utilisez ces ports pour brancher la manette Dreamcast ou d'autres périphériques. De gauche à droite, les quatre ports disponibles sont les suivants : **Port de commande A**, **Port de commande B**, **Port de commande C** et **Port de commande D**. Utilisez ces quatre ports pour brancher respectivement les manettes des joueurs 1 à 4.

REMARQUE : le **Port** de commande peut aussi être appelé le **Port**.

Utilisez le port de commande A pour jouer à RESIDENT EVIL 3 NEMESIS.

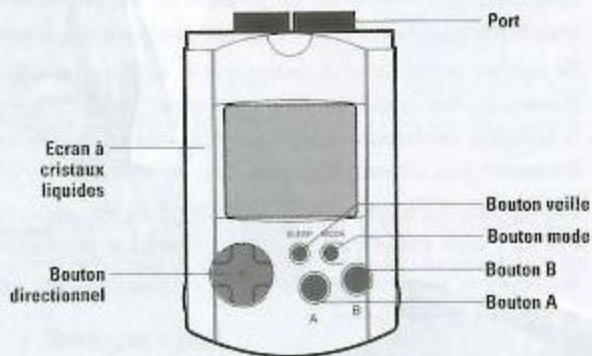
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS se joue à un seul joueur. Veillez à connecter votre manette Dreamcast ou tout autre périphérique aux ports de commande correspondants AVANT d'allumer votre console Dreamcast.

VISUAL MEMORY (VM)

Pour sauvegarder vos paramètres de jeu ainsi que vos scores, insérez un Visual Memory (VM) dans le port d'extension 1 de la manette connectée au port de commande A, AVANT d'allumer votre console Dreamcast.

Remarque : Lorsque sauvegarde est en cours, n'éteignez jamais votre console Dreamcast et ne retirez aucune carte mémoire ni aucune manette.

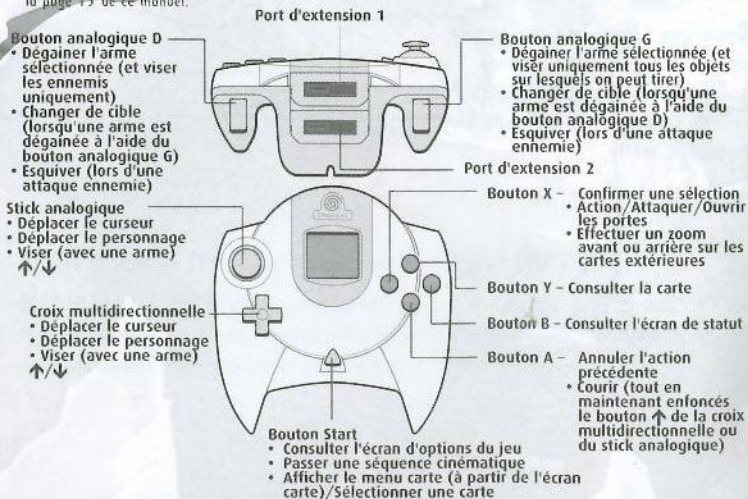
Carte mémoire



COMMANDES

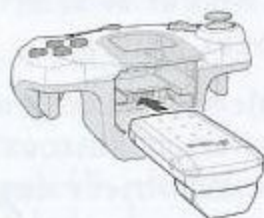
MANETTE DREAMCAST

- **RESIDENT EVIL 3 NEMESIS** est un jeu pour un seul joueur. Veuillez à connecter les manettes ou tout autre périphérique extérieur **AVANT** d'allumer votre console Dreamcast.
- Ne touchez jamais au stick analogique ni aux boutons analogiques G/D lorsque vous allumez votre console Dreamcast. Vous risqueriez de provoquer un dysfonctionnement lors de la procédure d'initialisation de la manette. Si toutefois, ces boutons étaient déplacés lorsque vous allumez votre console, éteignez immédiatement la console Dreamcast puis allumez-la de nouveau, en veillant cette fois, à ne rien toucher.
- Pour revenir à l'écran-titre à tout moment du jeu, appuyez et maintenez enfoncés simultanément les boutons A, B, X et Y ainsi que le bouton Start. Le logiciel se réinitialise alors et l'écran-titre s'affiche.
- Vous avez la possibilité de modifier la configuration par défaut des boutons de la manette. Pour cela, consultez la page 13 de ce manuel.



VIBRATION PACK™ DREAMCAST

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS est compatible avec le périphérique du Vibration Pack. Une fois inséré dans le port d'extension de la manette Dreamcast ou de tout autre périphérique compatible, le Jump Pack émet des vibrations qui contribuent considérablement à l'ambiance oppressante du jeu.



Remarque : Si le Vibration Pack est inséré dans le port d'extension 1 de la manette Dreamcast, il n'est pas connecté correctement et risque de tomber ou de provoquer un dysfonctionnement pendant la partie.

10 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 dans le Midwest américain. Les habitants ont repris le cours de leur vie et commencent à oublier le chaos, l'incident effrayant qui s'est produit dans les montagnes d'Arcley, 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 ?

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 des





STARS ont mis le cap vers l'Europe.

Ils espéraient que tout était fini.
Quand soudain, tout recommença :
des séries de meurtres inexplicables
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 déjà
commencé...

Ils perdaient déjà le contrôle de leur
avenir.

Raccoon City était sur le point de
s'effondrer...

12 PERSONNAGES

JILL VALENTINE

Age : 23 Groupe sanguin : B

Taille : 1.60m Poids : 50kg

Jill est membre des STARS, les forces spéciales 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 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 groupe des 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.



CARLOS OLIVEIRA

Age : 21 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 connaît sa véritable nationalité. Il est membre de l'UBCS, responsable de l'artillerie lourde, de l'entretien des armes, de la sécurité ainsi que des renforts de missions. A première vue, il peut paraître inexpérimenté et immature mais il est en fait extrêmement chaleureux et possède un sens aigu de la justice.

U.B.C.S.

Umbrella Biohazard Countermeasure Service

L'UBCS est indépendant des forces spéciales d'Umbrella et constitue 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, l'UBCS est sorti victorieux de nombreuses missions de secours cruciales.



14 COMMENCER

NOUVELLE PARTIE

Sélectionnez **NOUVELLE PARTIE** à partir du menu principal puis choisissez votre niveau de difficulté : **NORMAL** (comportant davantage d'épreuves difficiles) ou **FACILE**. Vous avez alors la possibilité de choisir le costume du personnage que vous souhaitez incarner.

CHARGER UNE PARTIE

Si vous disposez d'une partie précédemment sauvegardée sur un Visual Memory (VM), sélectionnez **CHARGER PARTIE** pour la continuer. Consultez la section **SAUVEGARDER**, en page 22 de ce manuel, pour plus de détails.

LES MERCENAIRES

Rendez-vous à votre destination finale en un temps limité. Plus vous combattez d'ennemis, plus vous obtenez de points. En outre, si vous atteignez votre destination finale rapidement, vous acquerez davantage de points. Ces derniers vous permettent d'acheter des armes que vous pouvez utiliser lorsque vous commencez une **NOUVELLE PARTIE** (ces armes sont stockées dans le coffre).

EPILOGUE

Chaque fois que vous terminez le jeu, un nouvel épilogue concernant un personnage de la série des **RESIDENT EVIL** apparaît à l'écran.

FIN DE PARTIE

Au fur et à mesure que votre personnage encaisse des coups, il subit des dommages. Plus il s'affaiblit, plus sa mobilité est restreinte. Vous pouvez contrôler son niveau de dommages dans l'écran de statut. Lorsque son état de santé est vraiment très faible, le moindre coup peut lui être fatal et votre partie prend fin. Si le partenaire de votre personnage meurt, votre partie s'achève de la même manière. Consultez la section **PARTENAIRE**, en page 24 de ce manuel, pour plus de détails.

GAME CONFIG

KEY CONFIG	TYPE A
VIBRATION	ON
SOUND	STEREO
MONITOR ADJUST	
RESET	
EXIT	

Selectionnez CONFIGURATION à partir du menu principal. Lorsque vous avez sélectionné une option, appuyez sur le bouton X pour accéder à son sous-menu.

- Config. boutons – Choisissez parmi les six configurations de boutons proposées.
- Vibrations – Activez (on) ou désactivez (off) la fonction "vibrations" (uniquement si vous disposez d'un Jump Pack).
- Son – Choisissez entre une sortie audio Stéréo ou Mono et réglez le volume de la musique du jeu ainsi que celui des effets sonores.
- Config. écran – Réglez la luminosité de votre téléviseur.
- Quitter – Quittez la partie et revenez au menu principal.

Vous avez également la possibilité d'afficher le menu Configuration au cours d'une partie en appuyant sur le bouton Start.



16 ACTIONS DU JOUEUR

ACTIONS PRINCIPALES

- **Utiliser une arme** – Maintenez le bouton analogique D enfoncé pour dégainer une arme, puis appuyez sur le bouton X pour l'activer. Pour viser vers le haut ou vers le bas, utilisez les boutons ↑ ↓ de la croix multidirectionnelle ou du stick analogique.
- **Pousser un objet** – Vous avez la possibilité de pousser certains objets. Pour cela, placez-vous devant l'objet que vous souhaitez déplacer et maintenez enfoncé le bouton ↑ de la croix multidirectionnelle ou du stick analogique. Si l'objet est immuable, votre personnage refusera d'agir.
- **Monter ou descendre d'un objet** – Pour monter ou descendre d'un objet, placez-vous devant et appuyez sur le bouton X. Si vous ne pouvez pas monter ou descendre de cet objet, votre personnage refusera d'agir.
- **Monter ou descendre un escalier** – Appuyez sur les boutons ↑ ↓ de la croix multidirectionnelle ou du stick analogique dès lors que vous vous trouvez à proximité de l'escalier.

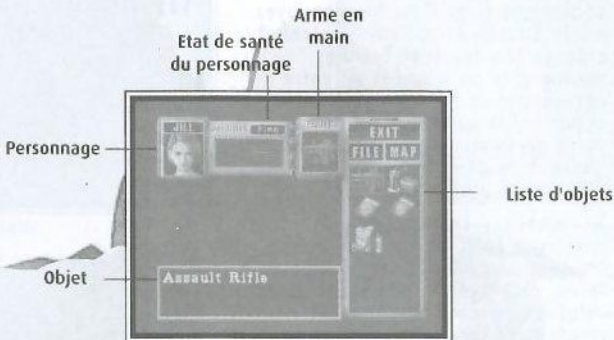


AUTRES ACTIONS

- **Esquiver** – Appuyez sur le bouton analogique G ou D ou bien appuyez sur le bouton X tout en maintenant enfoncé l'un des deux boutons analogiques au moment où votre personnage se fait attaquer. Cette action est impossible dès lors que votre personnage est grièvement blessé. En mode FACILE, l'esquive est plus simple à effectuer.
- **Se rétablir** – Lorsqu'un ennemi empoigne votre personnage ou lorsque votre personnage tombe à terre, vous avez la possibilité de vous rétablir aisément en appuyant rapidement sur les boutons de la croix multidirectionnelle ainsi que sur les autres boutons.
- **Demi-tour rapide** – Appuyez sur le bouton ↓ de la croix multidirectionnelle ou du stick analogique + Bouton A.
- **Objets d'attaque** – Dans certaines pièces, vous avez la possibilité d'utiliser certains objets (comme les bidons, par exemple) pour attaquer vos ennemis. Pour cela, il vous suffit de tirer sur l'objet. Pour repérer les objets d'attaque dissimulés dans le décor, appuyez sur le bouton analogique G.



18 ECRAN DE STATUT



Au cours d'une partie, appuyez sur le bouton B pour afficher l'écran de statut. Cet écran vous indique l'état de santé de votre personnage ainsi que les objets qu'il transporte. Utilisez les boutons de la croix multidirectionnelle ou le stick analogique pour sélectionner un objet ou une fonction puis appuyez sur le bouton B pour afficher les options. Pour quitter l'écran de statut, appuyez sur le bouton A ou sélectionnez QUITTER puis appuyez sur le bouton X.

Poursuivez la lecture de ce manuel pour savoir comment utiliser les commandes liées aux objets (UTILISER, ASSOCIER, EXAMINER et AUTO) et au jeu ("DOC", CARTE et QUITTER).

UTILISER UN OBJET

Après avoir sélectionné l'objet que vous souhaitez utiliser, appuyez sur le bouton X. Trois options s'offrent alors à vous, dans la fenêtre de commandes. Sélectionnez **UTILISER** pour vous servir de l'objet. Certains objets ne sont utilisables que dans des endroits spécifiques.

PRENDRE UNE ARME

Pour vous munir d'une arme, sélectionnez celle de votre choix, appuyez sur le bouton X puis choisissez **EQUIPER**. Avant de pouvoir vous servir d'une arme, vous devez déjà en avoir une en main. Vous ne pouvez tenir qu'une seule arme à la fois.

EXAMINER UN OBJET

Utilisez cette option pour examiner un objet ou une arme de votre inventaire. Sélectionnez l'objet (ou l'arme) puis choisissez **EXAMINER** pour obtenir davantage d'informations à son sujet. N'hésitez pas à examiner chaque objet,



vous ferez peut-être d'intéressantes découvertes.

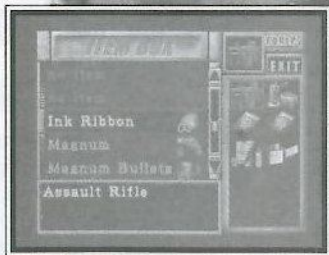
AUTO

Choisissez le contrôle de votre arme : **AUTO** ou **MANUEL**.

COFFRE

Votre personnage ne peut transporter qu'un nombre limité d'objets. Pour pouvoir utiliser des objets qui vous seront utiles à certains endroits du jeu, vous avez la possibilité de les entreposer dans un coffre. Les coffres sont répartis en divers endroits. Pour afficher l'écran de sélection d'objets, placez-vous devant un coffre et appuyez sur le bouton X.

- Vous pouvez échanger, entreposer ou vous munir d'objets. Pour cela, sélectionnez un objet puis appuyez sur le bouton X.
- Un coffre peut contenir jusqu'à 64 objets.
- À l'exception des munitions, vous ne pouvez pas perdre d'objets.



ASSOCIATION D'OBJETS

Certains objets, en particulier les armes, ont un effet différent des lors que vous les associez avec d'autres. Lorsque vous rechargez une arme, sélectionnez les munitions appropriées puis choisissez ASSOCIER à partir de la fenêtre de commandes. A l'aide de la croix multidirectionnelle ou du stick analogique, déplacez le curseur sur l'arme à recharger et appuyez sur le bouton X. N'hésitez pas à associer d'autres objets afin de découvrir de nouveaux effets.

Exemples d'associations

- Pistolet + Balles pistolet – Vous pouvez charger votre arme.
- Herbe verte + Herbe rouge – Vous pouvez mélanger des herbes. Le mélange Herbe verte + Herbe rouge a pour effet de rétablir complètement le niveau de santé de votre personnage. Les herbes ont des effets différents en fonction de l'association effectuée.

MELANGER DES MUNITIONS

Vous avez la possibilité de créer des munitions pour le pistolet, le fusil à pompe, le Magnum ainsi que pour le lance-grenades en mélangeant de la poudre au "kit munitions"

- Poudre A + Kit munitions = Balles pistolet
- Poudre B + Kit munitions = Cartouches fusil

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

- Poudre A + Poudre B = Poudre C
- Poudre C + Kit munitions = Grenades

Astuces :

- N'hésitez pas à mélanger grenades et poudre.
- Lorsque vous créez des balles, votre niveau d'expérience augmente, ce qui vous permet de créer davantage de munitions par la suite.
- Certaines associations vous permettent de créer des munitions extrêmement puissantes.

CARTE / DOCUMENT

Au cours du jeu, vous avez la possibilité d'acquérir des cartes et des documents que vous pouvez ensuite examiner en détail à partir de l'écran de statut.

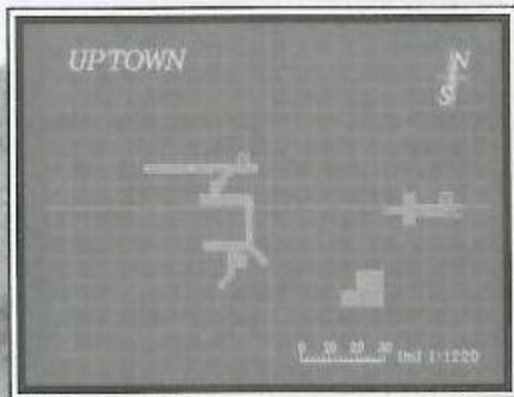
CARTE

Sélectionnez cette option pour examiner les pièces et les quartiers que vous avez visités. En ce qui concerne les cartes extérieures, vous avez la possibilité d'effectuer un zoom avant ou arrière en appuyant sur le bouton X. Utilisez la croix multidirectionnelle ou le stick analogique pour déplacer la carte. Pour sélectionner une autre carte, appuyez sur le bouton Start.

- Pour accéder à l'écran de cartes à tout moment du jeu, appuyez sur le bouton Y.

DOCUMENT

Au fur et à mesure que vous explorez la région, vous découvrez des notes, des messages ou d'autres informations qui sont automatiquement classés dans le carnet de votre personnage. Sélectionnez DOC pour consulter le contenu des messages ; vous y découvrirez peut-être de précieux indices.



24 SAUVEGARDER

Pour sauvegarder les données du jeu, il vous faut placer un ruban encreur dans une machine à écrire. Vous trouverez ces rubans encreur à différents endroits du jeu. Lorsque vous en possédez un, placez-vous devant la machine à écrire et appuyez sur le bouton X. Vous devrez alors indiquer si OUI ou NON vous souhaitez sauvegarder votre partie.



Remarque : Chaque sauvegarde nécessite un ruban encreur. Alors, ne gaspillez pas ceux dont vous disposez !

- Pour sauvegarder une partie, vous devez utiliser un Visual Memory (VM), vendu séparément.
- Une sauvegarde nécessite 12 blocs de mémoire libre sur le VM.
- Ne retirez jamais un VM en cours de sauvegarde/chargement. Vous risqueriez de corrompre les données du jeu sauvegardées.



Des événements appelés "Décisions en pleine action" se produisent dans le jeu des lors que votre personnage est confronté à une situation périlleuse. Cet événement vous permet d'effectuer un choix qui influera sur la suite de l'histoire.

- Lorsque décision en pleine action commence, un écran s'affiche. Faites votre choix rapidement à l'aide de la croix multidirectionnelle ou du stick analogique puis appuyez sur le bouton X.
- Si vous ne prenez pas votre décision assez rapidement, vous risquez de vous retrouver dans une situation encore plus périlleuse !



CHANGER DE PERSONNAGES


Il se peut qu'au cours du jeu, vous ayez besoin de l'aide d'un partenaire. Lorsque vous dirigez un partenaire, l'écran de statut s'adapte automatiquement à ce nouveau personnage. Les commandes principales sont identiques à celles de votre personnage.



SE DÉPLACER AVEC UN PARTENAIRE

Au cours du jeu, vous pouvez vous trouver dans une situation obligeant votre personnage à se déplacer avec un partenaire. Dans ce cas, si votre partenaire vient à mourir, votre partie s'achève.





Si vous parvenez à terminer le jeu, vous accédez à l'écran de classement. Votre classement est fonction de plusieurs facteurs :

- Temps – Indique la durée totale de jeu.
- Nombre de sauvegardes – Indique le nombre de sauvegardes effectuées au cours du jeu.
- Rang – Indique votre rang.

28 QUELQUES ASTUCES; TRAD

COMMENT VAINCRE VOS ENNEMIS ?

- Choisissez votre arme avec discernement. Chaque arme convient à un adversaire ou un zombie en particulier. Trouvez la plus adaptée puis utilisez-la. (N'oubliez pas de vous munir de l'arme AVANT un combat !)
Astuce : Lorsqu'un zombie est réellement mort, une marre de sang apparaît sous son corps.
- Cherchez et utilisez les objets d'attaque (comme les bidons) pour venir à bout des ennemis les plus coriaces.
- N'hésitez pas à abuser des esquives et des demi-tours rapides afin d'éviter d'encaisser de trop gros coups.
- Rien ne marche ? Courage, fuyez !!

COMMENT SOIGNER VOTRE PERSONNAGE ?

- Fouillez les pièces et quartiers de fond en comble à la recherche d'Herbes et de Sprays soignants. N'abandonnez pas !
Vous ne pourrez jamais gagner si votre personnage est trop faible pour se battre...





Dreamcast

© CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are trademarks of CAPCOM CO., LTD.
DINO CRISIS is a trademark of CAPCOM CO., LTD. All rights reserved.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisierte Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538
(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341 & 80244 Publication 0671730 & 0553545 Application 98938918.4 & 98919599.5