

Cette solution propose certains emplacements pour certains objets, mais ces emplacements sont aléatoires selon votre partie. Il en est de même pour les solutions des énigmes. Il est donc possible que certains points entre votre jeu et la solu ce diffèrent un peu.

### Quartiers résidentiels

Avancez jusqu'au fond de la pièce après la séquence cinématique, récupérez le matériel puis montez les escaliers. Prenez la clé sur le mur, la poudre sur le placard ainsi que les rubans (sauvegardez avant de redescendre si vous le désirez). Ouvrez la porte avec la lumière, prenez à gauche après la porte suivante, tuez les zombies et récupérez l'huile et l'arme sur le cadavre. Remontez et passez là où l'homme s'est enfui auparavant, passez la porte et montez sur les caisses plus loin dans la rue pour récupérer la carte avant de monter les escaliers.

Redescendez après avoir pris les herbes, ouvrez la porte au bout, descendez les escaliers et suivez l'homme qui part en courant. Ramassez le briquet sur le bureau après la séquence cinématique ainsi que les munitions près de la caisse et la cartes postale sur le bar. Suivez l'allée, montez les escaliers et prenez la porte au nord.

Remplissez le briquet, descendez l'allée et tirez sur le bidon rouge pour vous débarrasser des zombies. Ramassez les herbes et la photo sur le cadavre puis brûlez la corde pour ouvrir la porte. Suivez le passage et ouvrez la porte à gauche (vous pouvez sauvegarder) pour récupérer le matériel. Passez maintenant la porte métallique et allez au nord pour ouvrir la grande porte.

### Le commissariat

Echappez au monstre après la scène animée, ouvrez la seule porte qui n'est pas fermée, tuez les zombies et ramassez le papier dans le bureau. Récupérez le saphir dans le tiroir du bureau précédent puis ouvrez le tiroir près de la lumière rouge grâce au mot de passe 4011, 4312, 0513 ou 0131 que vous obtenez en prenant la carte de Jill dans la salle de réunion et en l'utilisant sur l'ordinateur du hall. Prenez la clé, quittez la pièce et prenez la porte près de l'escalier puis récupérez le matériel avant de sortir pour monter l'escalier.

Suivez l'allée, prenez la porte au bout et utilisez la clé pour prendre les outils de crochetage dans le bureau. Récupérez l'arme dans le placard et le matériel sur les bureaux puis quittez la pièce. Descendez les escaliers après la scène animée puis quittez le poste de police. Descendez la rue, tournez à gauche et utilisez les outils de crochetage pour passer la porte. Avancez jusqu'à un cadavre et ramassez la note et les munitions puis passez la porte suivante.

Récupérez les herbes au bout de la rue, prenez la porte métallique puis celle à gauche au fond de la rue. Tuez les chiens, récupérez le câble d'alimentation dans le moteur puis passez la porte au fond (point de sauvegarde).

### Centre Ville

Continuez dans la rue suivante et avancez tout droit pour quitter la zone. Récupérez la poudre après avoir fait connaissance avec Demios puis rendez-vous ensuite au restaurant en suivant l'homme pour récupérer des munitions et une note. Crochetez le gros tiroir, récupérez le pied de biche et allez vers le trou dans la cuisine. Utilisez la lampe pour vous cacher et retournez à la porte précédente.

Descendez l'échelle dès que vous reprenez le contrôle de Jill, prenez à droite puis passez la porte au milieu du chemin. Récupérez la manivelle et les munitions (point de sauvegarde). Repartez ensuite vers la droite, passez la porte et prenez à droite vers les bureaux du journal. Récupérez le spray sur le bureau et la photo sur le téléphone puis poussez l'escabeau pour pouvoir appuyer sur l'interrupteur du panneau de contrôle.

Passez dans la nouvelle pièce, tuez les zombies, récupérez l'émeraude, la photo et la note puis retournez à l'extérieur et descendez la rue. Ouvrez la porte de la mairie avec les deux pierres et prenez la porte de gauche puis la suivante au fond de la rue. Continuez tout droit, prenez la porte suivante et montez dans le tramway par l'arrière. Parlez aux deux personnes à l'intérieur puis sortez par l'avant après avoir pris la clé sur le siège. Retournez dans la salle principale de la mairie, prenez le nouveau passage, ouvrez la porte et utilisez la vieille manivelle puis la clé pour ouvrir la porte au fond de la rue. Montez dans la pièce en haut à droite de la station service après la séquence cinématique pour récupérer un spray puis à gauche pour résoudre une énigme (appuyez sur les boutons jusqu'à ce que seule la lettre A ait une lumière rouge). Ramassez l'huile de moteur et quittez rapidement la station service avant qu'elle n'explose. Retournez à la mairie pour rejoindre le centre ville (tuez les zombies, entrez dans la pièce d'où ils sortent et appuyez sur le bouton pour obtenir le livre de sagesse).

Avancez tout droit et passez par la porte des "arcade shops " puis prenez le compas et placez le livre dans l'autre emplacement pour empêcher l'eau de s'écouler. Refaites un passage par la mairie et placez le compas sur la statue pour obtenir la batterie.

Retournez dans la pièce où vous avez vu Demios, montez l'escalier et descendez par l'ascenseur (grâce à la batterie). Débarrassez-vous des zombies, descendez dans la station électrique et activez l'ordinateur avec une lumière rouge. Ouvrez les deux portes : porte 1 (15-25 volts) augmentez le voltage une fois et baissez le trois fois, porte 2 (115-125 volts) baissez, augmentez, baissez et augmentez une dernière fois le voltage. Récupérez le fusible et le matériel puis appuyez sur le bouton du générateur pour électrocuter les zombies.

Ouvrez la porte métallique sur la gauche dans la pièce avec l'épave, continuez tout droit et récupérez la lance d'incendie sur le mur (grâce au pied de biche). Retournez dans la salle avec le grand feu où vous avez rencontré votre premier chien et prenez le nouveau passage après la scène cinématique. Prenez la porte au bout de la rue, récupérez la clé et entrez dans le bureau des ventes puis utilisez la télécommande sur le bureau avant d'allumer l'ordinateur (essayez les mots de passe : SAFSPRIN, ADRAVIL, AQUACURE). Passez la porte, mélangez les additifs avec l'huile puis quittez la pièce et tirez sur les tubes pour tuer les zombies.

Retournez à la station entre les deux parties de la ville, escaladez pour éviter les caisses puis retournez encore une fois à la mairie. Fuyez Nemesis et prenez la direction du tramway pour affronter le vers géant (appuyez sur les 2 interrupteurs qui fonctionnent puis sur le dernier et partez par l'échelle). Utilisez le fusible, l'huile et le câble électrique pour faire fonctionner le tramway. Allez à l'avant puis revenez à l'arrière et sautez par la fenêtre.

## Le beffroi

Avancez tout droit et examinez l'image pour récupérer une nouvelle clé, ouvrez la porte et entrez dans la salle de sauvegarde. Passez dans la pièce suivante, récupérez les munitions et sortez par la seule porte que vous pouvez ouvrir. Récupérez les munitions sur le corps et ouvrez la double porte puis passez dans la pièce à votre gauche. Entrez dans la chapelle en face de vous, récupérez la clé à coté de l'autel et retournez en arrière pour monter les escaliers dans la pièce au cadavre.

Evitez les araignées et sortez en face pour atteindre le balcon. Utilisez la clé et descendez par l'échelle puis récupérez la roue dentée et rappelez vous de la chanson pour résoudre l'énigme. Combinez la clé avec la chaîne pour obtenir la clé Chronos puis descendez l'échelle et utilisez le fil électrique pour vous débarrasser (provisoirement) de Nemesis avant de vous rendre à la bibliothèque. Utilisez la clé de Chronos pour ouvrir la nouvelle porte puis allez à l'autre bout de la pièce après le couloir. Récupérez les boules d'argent, d'ambre et d'obsidienne et placez de façon à ce que l'horloge du milieu indique midi en vous aidant des indications suivantes (respectivement pour les horloges 1, 2 et 3) :

Argent -1h +1h +2h.

Ambre -3h +3h +6h.

Obsidienne -2h +2h +4h.

Récupérez la roue dentée dorée et combinez-la avec celle que vous avez et allez placer le nouveau mécanisme dans la machine de la pièce où vous avez trouvé la première partie de l'objet. Descendez ensuite l'échelle pour quitter l'endroit. Combattez ensuite Nemesis après la scène animée : fuyez jusqu'à ce qu'il laisse tomber son lance roquettes, puis utilisez vos armes les plus puissantes pour l'abattre.

## L'hôpital

Retournez à la salle aux horloges après la conversation et appuyez sur la cloche au fond pour passer dans la zone suivante. Avancez jusqu'à l'hôpital dans la rue suivante et tuez les zombies à travers la porte avant de sauvegarder si vous le désirez. Récupérez les munitions dans le placard et le magnétophone sur le bureau puis utilisez-le pour activer l'ascenseur et allez au 4ème étage. Entrez dans la Data Room, récupérez la clé et les munitions puis prenez deux fois à gauche en sortant et passez par la première porte. Notez le mot de passe qui se trouve sur le cadavre ainsi que la position du bureau puis allez dans la pièce suivante (402) et poussez le bureau pour dévoiler un coffre. Utilisez le mot de passe, récupérez le vaccin et retournez à l'ascenseur pour descendre au niveau B3.

Avancez et passez la première pièce pour arriver dans le laboratoire et récupérez le base moyenne sur l'étagère. Appuyez ensuite sur l'interrupteur au fond de la pièce pour drainer l'eau (Interrupteur 1 en bas, 2 droit, 3 en bas, A en bas et B droit). Combinez vos décoctions pour obtenir le vaccin et allez maintenant à l'entrée.

Dirigez vous vers l'entrée de l'hôpital (vous avez 20 secondes avant l'explosion) puis allez à l'horloge après la séquence cinématique. Courrez vers la pièce où vous avez récupéré le détonateur puis fuyez vers la chapelle et utilisez le vaccin sur Jill.

## Le parc

Retournez dans la salle du piano, évitez Nemesis et dirigez-vous vers les ruines de l'hôpital pour ouvrir la porte bleue avec les outils de crochetage. Prenez la clé de la porte principale sur le mur puis ressortez pour prendre les escaliers et ouvrir la porte vers le parc. Tournez à gauche dès que possible et descendez l'échelle, passez la porte au fond de la pièce et continuez jusqu'à un cadavre. Fouillez le pour récupérer la clé du cimetière et retournez à la première pièce à l'entrée du parc.

Ouvrez la porte métallique de l'autre coté et prenez la première à gauche pour trouver l'énigme suivante (les deux mécanismes noirs doivent être en haut à droite et les deux blancs en bas à gauche). Descendez par l'escalier et avancez dans les égouts pour remonter dans le cimetière. Ouvrez la cabane un peu plus loin sur la gauche, récupérez le tube métallique, utilisez le briquet sur la cheminée puis le tube pour ouvrir le passage secret. Récupérez la clé de la porte arrière puis sortez de la cabane pour combattre un nouveau vers.

Vous pouvez vous en occuper de manière classique ou bien profiter des ampoules qui s'éteignent parois (tirez dessus et le vers mourra s'il passe tout près). Empruntez ensuite l'échelle et rejoignez la pièce où vous avez trouvé la clé du cimetière et suivez le passage pour ouvrir la porte de derrière.

## L'usine de traitement des eaux

Montez ensuite les escaliers et avancez sur le pont pour être confronté une nouvelle fois à Nemesis. Choisissez de le pousser et descendez en suivant le passage jusqu'à une pièce de sauvegarde. Récupérez la clé sur l'étagère au fond de la pièce et retournez ouvrir la porte avec la lumière rouge. Appuyez sur tous les interrupteurs pour avoir accès au fond de la pièce et allez dans la salle en rouge sur la carte.

Prenez le Disk System dans l'ordinateur, descendez par l'ascenseur et passez la porte puis prenez tout droit. Montez en face de vous dans une salle de sauvegarde, récupérez l'échantillon d'eau près des lumières bleues et passez la porte au bout de la pièce. Descendez avec l'échelle, utilisez l'eau sur la machine et résolvez l'énigme suivante dont voici quelques solutions possibles (mais comme elle est aléatoire, il vous faudra réfléchir un peu) :

1. A 4 droite, B 2 droite, C 2 gauche.
2. A 1 gauche, B 2 gauche, C deux droite.
3. A 1 droite, B 3 droite, C 4 gauche.

Placez la clé sur la machine pour la "compléter " et retournez dans la pièce qui vient de s'ouvrir. Suivez le passage et utilisez le Disk sur la machine près des lumières rouges pour démarrer le compte à rebours.

Affrontez une nouvelle fois Nemesis avec vos armes les plus puissantes (vous pouvez aussi l'attirer vers les grands tubes d'acide), puis récupérez la carte et ouvrez la porte pour partir. Retournez dans la première pièce de l'usine après la scène animée et ouvrez la porte métallique grâce à la carte. Allez dans la pièce au fond du couloir et récupérez le radar sur le bureau après la conversation puis descendez par l'échelle. Récupérez les armes et assurez-vous d'avoir assez de soins puis avancez tout droit et passez deux portes. Examinez la console pour activer le générateur puis poussez les batteries dans les emplacements 1, 2 et 3 puis attaquez Nemesis avec le lance roquettes et attirez-le dans l'axe du canon pour vous en débarrasser. Choisissez de l'achever puis activez l'ascenseur grâce à la console. Suivez le couloir et... admirez la séquence finale.



## 1/ Les rangs

Rang A : Mode mercenaire, clé de la boutique et 5 costumes.  
 Rang B : Mode mercenaire, clé de la boutique et 4 costumes.  
 Rang C : Mode mercenaire, clé de la boutique et 3 costumes.  
 Rang D : Mode mercenaire, clé de la boutique et 2 costumes.  
 Rang E : Mode mercenaire, clé de la boutique et 1 costume.  
 Rang F : Mode mercenaire.

## 2/ Rang A

Pour obtenir le rang A, il faut terminer le jeu en moins de 2 heures 30 minutes sans sauvegarder et en utilisant aucun spray. Vous ne pouvez pas utiliser plus de 30 herbes vertes.

A noter que si vous ne sauvegardez qu'une fois et que vous dépassez le temps réglementaire de quelques minutes, le rang A vous sera accordé quand même.

## 3/ Tenues vestimentaires

Pour changer de tenue vestimentaire, vous devez terminer le jeu en mode facile ou difficile. Une fois le jeu terminé vous aurez la possibilité de sauvegarder. Chargez cette sauvegarde pour recommencer une nouvelle partie. Allez alors jusqu'à un coffre pour récupérer la clé de la boutique. Utilisez cette clé sur la porte de la boutique à côté du bar Jack pour changer de vêtements.

Il existe au total 6 tenues (dont la tenue normale) sur Playstation (comme la tenue de Régina de Dino Crisis ou de Jill dans RE1), mais pour toutes les avoir il vous faudra terminer le jeu en rang A, sinon vous ne les aurez pas toutes (plus votre rang est élevé et plus il y a de tenue).

Sur Dreamcast et PC il existe 8 tenues en tout (soit deux de plus que sur Playstation) que vous pouvez obtenir simplement en terminant le jeu une fois.

## 4/ Nemesis

Si vous vous lancez dans le mode difficile, à chaque fois que vous vaincrez Nemesis, celui-ci laissera tomber une malette avec le logo Umbrella dans une flaque de sang violette, contenant un objet particulier qui risque de vous être très utile. Voici la liste de ces objets :

Combat n°1 : Eagle 6.0 pièces A.  
 Combat n°2 : Eagle 6.0 pièces B.  
 Combat n°3 : trousse de soins (3 sprays).  
 Combat n°4 : M37 pièces A.  
 Combat n°5 : M37 pièces B.  
 Combat n°6 : trousse de soins (3 sprays).  
 Combat n°7 : fusil d'assaut chargé à 100%.  
 Combat n°7 (lors de votre seconde partie en relançant la sauvegarde faite à la fin de votre première partie) : munitions infinies pour une arme.

Une fois que vous avez les deux parties d'une arme combinez les pour obtenir l'arme.

## 5/ Le journal de Jill

Il est possible d'obtenir le journal de Jill en terminant le jeu avec tous les documents (30 au total dont deux que vous possédez en commençant la partie) que vous aurez récupéré dans l'ordre (sinon vous ne l'aurez pas). Le dernier document récupéré (dossier secret) se transformera alors en journal de Jill, dans lequel vous apprendrez de nouvelles informations sur elle.

## 6/ Les fins

Dans Resident Evil 3 il est possible d'obtenir deux fins différentes. Ce qui va définir la fin est le choix que vous allez faire sur le pont entre le parc et l'usine de traitement des eaux lorsque Nemesis vous attaque.

- Si vous choisissez de sauter, alors vous aurez la possibilité de voir Barry à la fin. C'est lui qui viendra vous chercher en hélicoptère pour ainsi vous éviter le barbecue géant. Vous rencontrerez aussi Nikolai en hélicoptère dans la salle de contrôle de l'usine.

- Si vous choisissez de pousser Nemesis, alors vous rencontrerez Nikolai dans le couloir avant de vous battre contre Nemesis dans la salle des déchets, il sera accroché au plafond avec des gouttes de sang qui tombent au sol. Vous partirez alors de la ville avec un hélicoptère qui trainait par là.