



PlayStation

PAL

RESIDENT EVIL 3

N E M E S I S

CAPCOM

EIDOS

PlayStation®

Zur Beachtung

Dieses ist eine CD-ROM für die PlayStation® Videospielkonsole. Sie ist ausschließlich zum Abspielen auf einer PlayStation® geeignet, die den europäischen Spezifikationen entspricht. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung zu Ihrer PlayStation® genau durch, bevor Sie das Gerät in Betrieb nehmen. Legen Sie die CD-ROM immer mit der beschrifteten Seite nach oben ein. Halten Sie die CD-ROM nur am Rand, und vermeiden Sie, die schwarze Oberfläche der CD-ROM zu berühren. Die CD-ROM muß stets sauber gehalten werden und darf nicht zerkratzt werden. Benutzen Sie zur Reinigung nur ein weiches Tuch. Bewahren Sie die CD-ROM nicht in der Nähe von Wärmequellen auf, und setzen Sie sie nicht direkter Sonneneinstrahlung oder extremer Feuchtigkeit aus. Benutzen Sie niemals eine geknickte, verbogene oder zerbrochene CD-ROM, da diese zu Betriebsfehlern führen kann.

Hinweise für Ihre Gesundheit

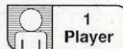
- Bei längerem Spielen sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden.
- Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind.
- Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum, und setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Videospiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Wenn Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Videospielen Ihren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

PIRATERIE

Die unerlaubte Reproduktion des Spiels, sei es ganz oder teilweise, sowie das unerlaubte Verwenden von eingetragenen Warenzeichen sind rechtswidrig. PIRATERIE schadet dem Verbraucher ebenso wie den rechtmäßigen Entwicklern, Herausgebern und Händlern. Wenn Sie vermuten, daß dieses Spiel eine unrechtmäßige Kopie ist oder wenn Sie Informationen über unrechtmäßige Kopien haben, wenden Sie sich bitte an Ihren örtlichen Kundendienst. Die Nummer finden Sie hinten in diesem Handbuch.

Telefonnummer für Kundendienst (Customer Service No.) siehe letzte Seite des Handbuchs

© 2000 Capcom Co., Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Nur für den Privatgebrauch. Unerlaubtes Kopieren, Adaptieren, Vermieten, Verleihen, Weiterverkaufen, Verwenden in Spielhallen, Benutzung mit Gebührenerhebung, Veröffentlichung, elektronisches Übertragen, öffentliches Aufführen, Verteilen oder Benutzen teilweiseer Auszüge aus diesem Produkt bzw. jegliche Handlungen, die die Warenzeichen- oder Urheberrechte an diesem Produkt verletzen, sind verboten. Veröffentlicht durch Eidos Interactive Limited. Entwickelt von Capcom Co., Ltd.



1

Player



Memory Card
1 block



Vibration Function
Compatible



Analog Control
Compatible

DUAL SHOCK™

INHALT

IN DER FALLE!	4
STEUERUNG	19
PROLOG	6
PERSONEN	8
STARTVORBEREITUNGEN	10
EINSTELLUNG	11
AKTIONEN	12
STATUSBILDSCHIRM	14
GEGENSTÄNDE	15
KARTE/DATEI	
SPEICHERN	20
LEBENSWICHTIGE ENTSCHEIDUNG	21
PARTNER	22
RANG	23
HOTLINE	26

IN DER FALLE!

Es fing alles an einem ganz normalen Tag im September an. Einem ganz normalen Tag in Raccoon City, einer Stadt unter Kontrolle der Umbrella Corporation.

Niemand wagte es, sich gegen Umbrella aufzulehnen und diese fehlende Courage wird letztendlich der Untergang der Stadt sein.

Wenn sie nur den Mut hätten zu kämpfen...

Sobald die Mühlen des Gesetzes anfangen sich zu drehen, kann sie nichts mehr aufhalten - nichts!! Doch vielleicht ist es schon zu spät.

Das ist die letzte Chance für Raccoon City und auch meine letzte Chance ...

Meine letzte Flucht...



STEUERUNG

L2-Taste

- Karte aufrufen

L1-Taste

- Ziel wechseln (wenn eine Waffe gezogen wird)

Richtungstasten (Digitalmodus)

- Cursor bewegen
- Spielfigur bewegen
- Mit der Waffe zielen (wenn gezogen) ↑/↓

Linker Stick (Analogmodus)

- Cursor bewegen
- Spielfigur bewegen

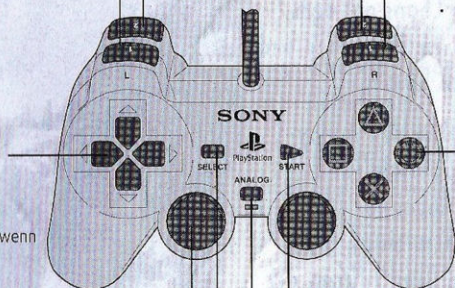
Hinweis: Wenn Sie den Analogstick benutzen wollen, muss die LED-Anzeige AN sein (rot)

R2-Taste

- Waffe ziehen (gegen alle Angriffsobjekte)
- Ausweichen (wenn Gegner angreift)
- Angriffsobjekte ausfindig machen

R1-Taste

- Waffe ziehen (nur gegen Gegner)
- Ausweichen (wenn Gegner angreift)



Start-Taste

- Spiel beginnen
- Spiel unterbrechen

SCHALTER FÜR ANALOGMODUS

- Schalten Sie zwischen Analog- (rot) und Digitalmodus (dunkel) um.

Select-Taste

- Filmsequenz überspringen
- Kartenmenü zeigen (am Kartenbildschirm)/Karte wählen
- Optionsbildschirm aufrufen

- △ - Letzte Aktion rückgängig
- - Statusbildschirm aufrufen
- - Laufen (Richtungstaste/linken Stick ↑ halten + drücken)
- Schnelle Drehung um 180° (Richtungstaste/linken Stick ↓ halten + drücken)
- ⊗ - Aktion/Angriff/Türen öffnen
- Kartenansicht vergrößern/verkleinern

Hinweis: Dies sind die Standardbelegungen der Tasten. Sie können sie im Menü Einstellung ändern (siehe Seite 11). Dort lässt sich auch die Vibrationsfunktion ein- bzw. ausschalten (nur bei DUALSHOCK™ Analog Controller).

PROLOG

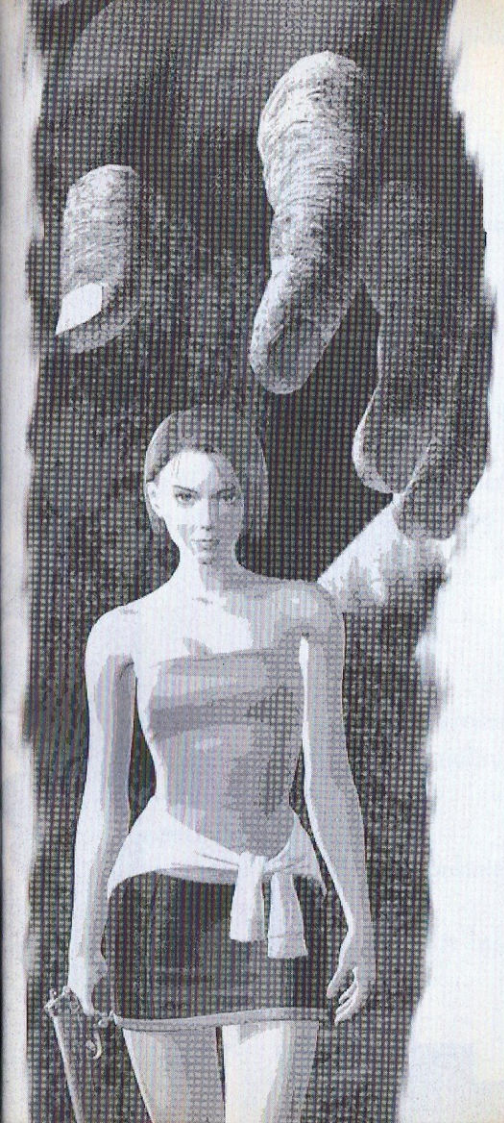
Das Ereignis liegt schon eineinhalb Monate zurück...

Es ist September in Raccoon City, einer kleinen Industriestadt im amerikanischen Mittelwesten. Die Menschen fangen an, das Chaos auf dem Anwesen aus ihren Gedanken zu verbannen und wieder ein normales Leben zu führen.

Der merkwürdige Zwischenfall in den Arclay-Bergen, die Vernichtung der Spezialeinheit S.I.A.R.S., Umbrellas geheimes Labor für biologische Waffen, verborgen in einem alten Anwesen, die Bedrohung durch den T-Virus, der Menschen und Tiere in schreckliche Monster verwandelt... wie konnte das alles hier passieren?

Die Leute zweifelten die Berichte der Überlebenden an. Die Geschichten über ihre unglaublichen Erlebnisse und über die seltsamen biologischen Waffen und Zombies lagen außerhalb der Vorstellungskraft der Stadtbewohner. Die überlebenden Mitglieder des S.I.A.R.S.-Teams flohen nach Europa, noch ehe in der Stadt alle Einzelheiten darüber bekannt wurden, was geschehen war.





Sie hofften, dass alles vorbei war. Doch dann passierte es wieder. Es ereignete sich plötzlich eine Serie mysteriöser Morde und eine unbekannte Krankheit begann sich in der Gegend auszubreiten.

Der T-Virus hatte die Stadt erreicht...

Die unsichtbare Seuche griff schleichend um sich und verwandelte die nichtsahnenden Bürger in Ungeheuer.

Die Leute verfluchten ihre Sorglosigkeit. Aber der Alptraum hatte bereits angefangen...

Sie konnten die Zukunft nicht mehr beeinflussen.

Raccoon City stand an der Schwelle des Untergangs...

PERSONEN

JILL VALENTINE

Alter: 23, Blutgruppe: B

Größe: 1,63 m, Gewicht: 49 kg.

Jill ist Mitglied bei S.T.A.R.S., einer Spezialeinheit für besondere Aufgaben bei der Polizei von Raccoon City. Sie ist darauf spezialisiert, Bombenfallen zu entschärfen. Dank ihrer Ausbildung bei der U.S. Delta Force gehörte sie zu den wenigen Überlebenden des ersten Zwischenfalls, der sich in den Arclay-Bergen ereignete. Jill ist ein fröhlicher und eigenständiger Mensch und besitzt einen ausgeprägten Gerechtigkeitssinn. Doch auch ihr Gefühlsleben kommt nicht zu kurz. Sie ist eine fähige Frau mit starkem Willen und einer ausgezeichneten Urteilskraft.

S.T.A.R.S.

Special Tactics And Rescue Service.

S.T.A.R.S. entstand im Zuständigkeitsbereich der Polizei von Raccoon City und sollte sich mit ständig zunehmendem Terrorismus und Verbrechen befassen.



CARLOS OLIVEIRA

Alter: 21, Blutgruppe: 0

Größe: 1,75 m, Gewicht: 82 kg

Carlos stammt aus Südamerika. Seine genaue Nationalität ist nicht bekannt, doch in ihm pulsiert indianisches Blut. Er ist ein Soldat der U.B.C.S., verantwortlich für schwere Geschütze, Sicherheit und Einsatzrückendeckung. Ihm obliegt außerdem die Instandhaltung der Waffen. Auf den ersten Blick erscheint er etwas unerfahren und unreif. Aber er ist warmherzig und hat die Gabe zu erkennen, was richtig und was falsch ist.

U.B.C.S.

Umbrella Biohazard Countermeasure Service
Der U.B.C.S. wurde aus Umbrellas Spezialtruppe separat herausgelöst und ist eine Rettungseinheit, in der hauptsächlich Kriegsverbrecher und abgeschobene Soldaten dienen. Obwohl das Team eine hohe Sterblichkeitsrate aufweist, ist es in der Lage, sehr erfolgreich besonders schwierige Rettungsaktionen durchzuführen.



STARTVORBEREITUNGEN

Bitte während des Betriebes keine MEMORY CARD(S) oder Peripheriegeräte anschließen oder entfernen. Sorgen Sie bitte vor Spielbeginn dafür, dass Sie genügend freie Speicherblöcke auf Ihrer MEMORY CARD haben.

NEUES SPIEL

Wählen Sie NEUES SPIEL aus dem Hauptmenü.

Sie können aussuchen, ob Sie das Spiel im Modus SCHWER oder EINFACH spielen wollen.

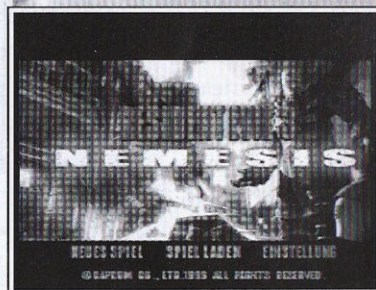
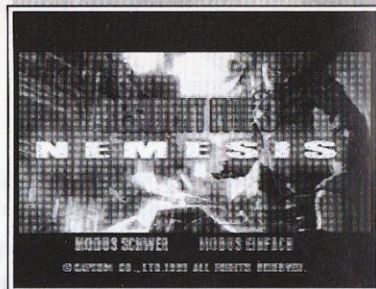
- MODUS SCHWER – Eine schwierige Herausforderung.
- MODUS EINFACH – Sie haben es etwas leichter.

SPIEL LADEN

Wählen Sie SPIEL LADEN, wenn Sie bereits einen Spielstand auf einer Memory Card gespeichert haben und weiterspielen möchten. Auf Seite 20 finden Sie unter Speichern weitere Einzelheiten.

SPIEL BEENDET

Ihre Spielfigur nimmt Schaden, wenn sie angegriffen wird. Wenn sie geschwächt ist, erkennen Sie die Anstrengung an ihren Bewegungen. Am Statusbildschirm können Sie überprüfen, in welchem Ausmaß Ihre Spielfigur verwundet ist. Ist die Verletzung zu groß, ist sie besiegt und das Spiel wird beendet. Wenn der Partner stirbt, ist das Spiel ebenfalls vorbei. Auf Seite 22 finden Sie unter Partner weitere Einzelheiten dazu.

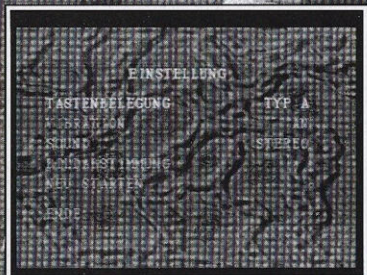


EINSTELLUNG

Wählen Sie EINSTELLUNG aus dem Hauptmenü. Drücken Sie die **⊗**-Taste, wenn Sie eine Option gewählt haben, damit das dazugehörige Untermenü geöffnet wird.

- Tastenbelegung – Wählen Sie eine von drei Einstellungen
- Vibration – Schalten Sie die Vibrationsfunktion an oder aus (nur bei DUALSHOCK™ Analog Controller).
- Sound – Schalten Sie zwischen Stereo und Mono um und stellen Sie die Lautstärke für Hintergrundmusik und Soundeffekte ein.
- Bildabstimmung – Stellen Sie die Helligkeit Ihres Monitors ein.
- Neu starten – Das Spiel beenden und zum Hauptmenü zurückkehren.

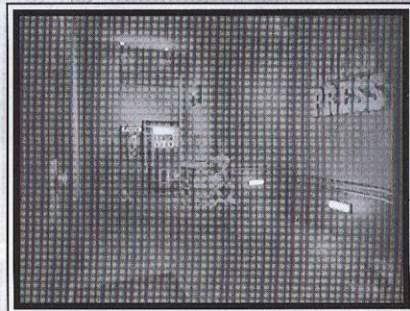
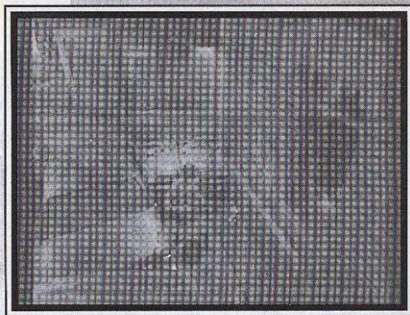
Sie erreichen das Menü Einstellungen während des Spiels, wenn Sie die Select-Taste drücken.



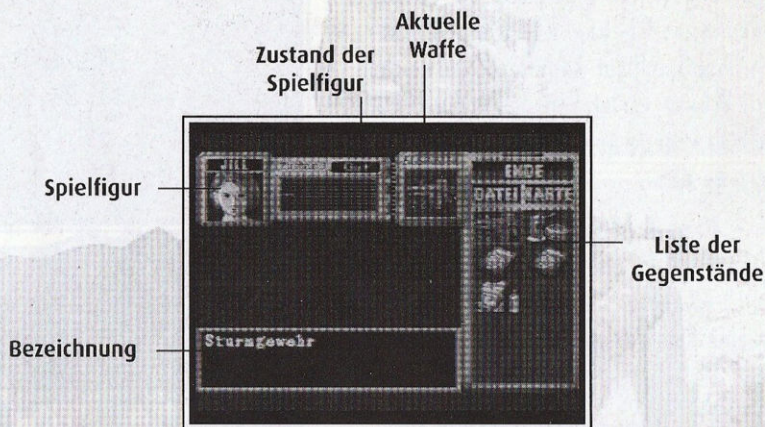
AKTIONEN

GRUNDFUNKTIONEN

- Waffe benutzen – Halten Sie die R1- oder R2-Taste gedrückt, um die Waffe zu ziehen und drücken dann die -Taste, um sie zu aktivieren. Sie können mit den Richtungstasten / nach oben oder unten zielen.
- Gegenstand schieben – Manche Dinge können bewegt werden, wenn man sie schiebt. Stellen Sie sich vor den Gegenstand, den Sie bewegen wollen und halten Sie die Richtungstaste/linken Stick . Falls sich das Objekt nicht bewegen lässt, wird Ihre Spielfigur nicht versuchen zu schieben.
- Auf/Von Gegenstand steigen – Auf manche Objekte kann man draufklettern bzw. von ihnen heruntersteigen. Stellen Sie sich direkt davor und drücken Sie die -Taste. Wenn das Objekt ungeeignet ist, wird Ihre Spielfigur nicht versuchen, auf- oder abzustiegen.
- Treppen hinauf-/hinabsteigen – Betätigen Sie in der Nähe der Treppe die Richtungstaste/den linken Stick /.



STATUSBILDSCHIRM



Drücken Sie die **○**-Taste während des Spiels, damit der Statusbildschirm angezeigt wird. An diesem Bildschirm sehen Sie, wie es Ihrer Spielfigur geht und welche Dinge sie bei sich trägt. Mit den Richtungstasten oder dem linken Stick markieren Sie einen Gegenstand bzw. eine Funktion und drücken dann die **⊗**-Taste, um die Optionen aufzurufen. Wenn Sie den Statusbildschirm wieder verlassen möchten, drücken Sie die **△**-Taste oder markieren **ENDE** und drücken die **⊗**-Taste.

Lesen Sie bitte weiter, damit Sie etwas über die Befehle zur Handhabung von Gegenständen (**BENUTZE**, **KOMBI**, **PRÜFE**, **AUTO**) und die Spielbefehle (**DATEI**, **KARTE**, **ENDE**) erfahren.

GEGENSTÄNDE

GEGENSTAND BENUTZEN

Wenn Sie einen Gegenstand markiert haben, den Sie benutzen möchten, drücken Sie die -Taste. Im Befehlsfenster haben Sie dann drei Wahlmöglichkeiten. Wählen Sie BENUTZE, wenn Sie den Gegenstand benutzen wollen. Manche Dinge zeigen nur Wirkung, wenn Sie sie in einer bestimmten Umgebung benutzen.

MIT WAFFE AUSRÜSTEN

Um sich mit einer Waffe auszurüsten, markieren Sie die Waffe, drücken die -Taste und wählen dann AUSRÜSTEN. Ehe Sie eine Waffe benutzen können, müssen Sie sich damit ausrüsten. Sie können immer nur mit einer Waffe ausgerüstet sein.

GEGENSTAND PRÜFEN

Verwenden Sie diese Option um einen Gegenstand oder eine Waffe in Ihrem Besitz zu untersuchen. Markieren Sie den Gegenstand und wählen Sie PRÜFE um dazu weitere Informationen zu erhalten. Sie sollten alle Dinge untersuchen, damit Ihnen keine wichtigen Hinweise entgehen.



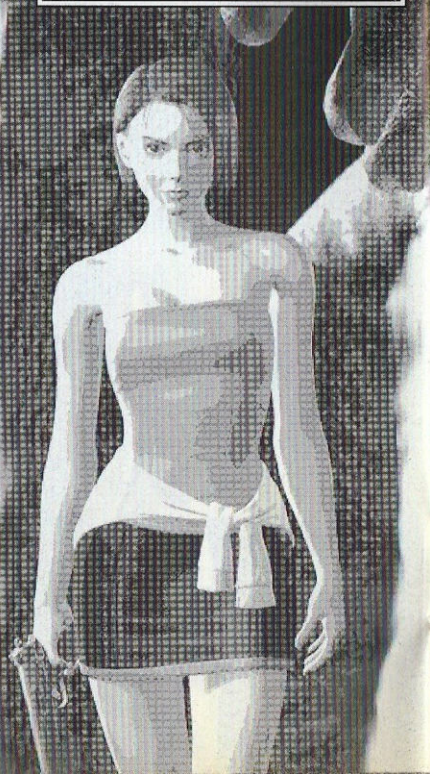
AUTO

Schalten Sie zwischen AUTOMatischer und MANUeller Steuerung Ihrer Waffe um.

BEHÄLTER

Sie werden feststellen, dass Ihre Spielfigur nur eine begrenzte Anzahl Gegenstände gleichzeitig tragen kann. Damit Sie auch zur rechten Zeit die richtigen Gegenstände bei sich haben, können Sie andere Sachen in einem Behälter aufbewahren. Sie finden diese Behälter während des ganzen Spiels an verschiedenen Orten. Stellen Sie sich direkt vor einen Behälter und drücken Sie die -Taste. Der Auswahlbildschirm wird aufgerufen.

- Sie können hier Gegenstände austauschen, zwischenlagern oder herausnehmen. Markieren Sie einen Gegenstand und drücken Sie dann die -Taste.
- In einem Behälter können bis zu 64 Gegenstände lagern.
- Sie können Gegenstände nicht verlieren, ausgenommen Munition.

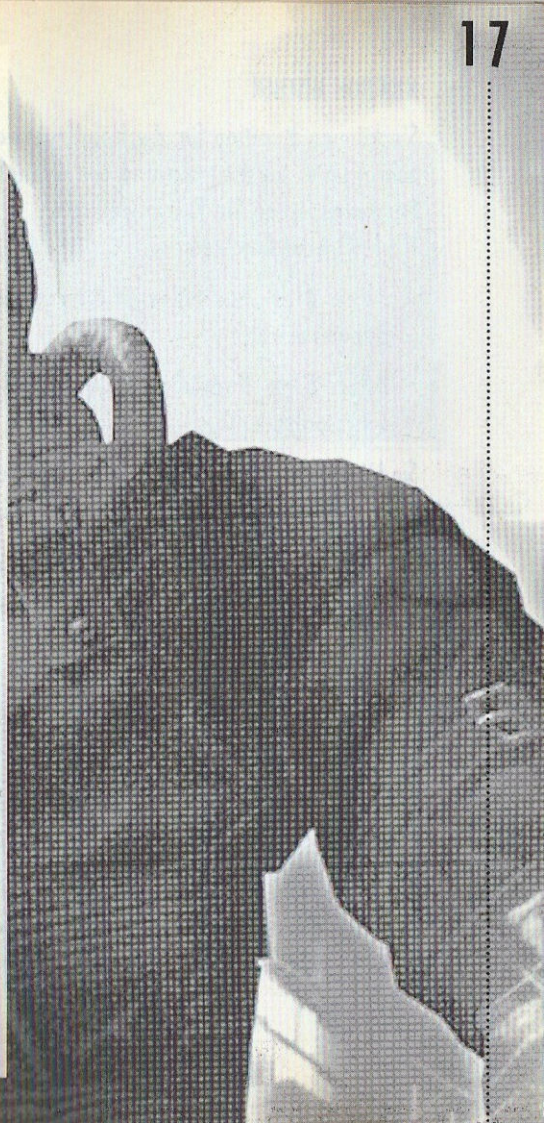


GEGENSTÄNDE KOMBINIEREN

Manche Gegenstände – besonders Waffen – zeigen eine andere Wirkung, wenn sie mit einem weiteren Gegenstand kombiniert werden. Um eine Waffe nachzuladen, wählen Sie die passende Munition und dann KOMBI im Befehlsfenster. Mit den Richtungstasten oder dem linken Stick führen Sie den Cursor auf die Waffe, die nachgeladen werden soll und drücken die -Taste. Versuchen Sie, verschiedene Dinge zu kombinieren, um andere Ergebnisse zu erzielen.

Beispiele für Kombinationen

- Handfeuerwaffe + Patronen für Handfeuerwaffe – Die Waffe wird mit Munition geladen.
- Grünes Kraut + Rotes Kraut – Sie können die Kräuter vermischen. Mit einer Mischung aus Grünem Kraut + Rotem Kraut können Sie die Lebenskraft Ihrer Spielfigur vollständig wiederherstellen. Kräuter haben verschiedene Wirkungen, je nach Zusammenstellung.



MUNITION MISCHEN

Sie können Munition für die Handfeuerwaffe, die Schrotflinte, die Magnum und den Granatwerfer herstellen, wenn Sie Pulver mit dem Nachfüllgerät kombinieren.

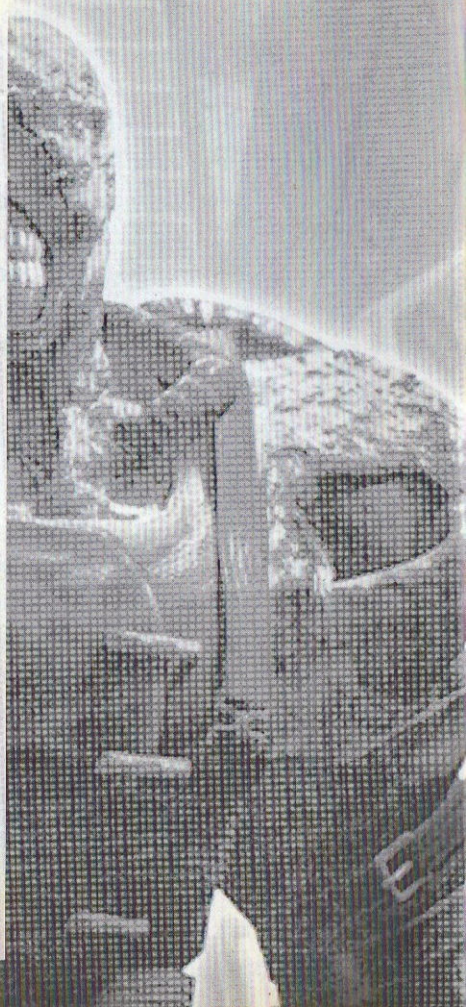
- Pulver A + Nachfüllgerät = Patronen für Handfeuerwaffe
- Pulver B + Nachfüllgerät = Schrotpatronen

Sie können wirkungsvollere Munition herstellen, wenn Sie verschiedene Pulverarten miteinander mischen.

- Pulver A + Pulver B = Pulver C
- Pulver C + Nachfüllgerät = Granaten

Tipps:

- Granaten können mit Pulver kombiniert werden.
- Wenn Sie Geschosse herstellen, sammeln Sie Erfahrung damit, so dass Sie später andere Geschosse erzeugen können.
- Durch bestimmte Kombinationen können Sie sehr schlagkräftige Geschosse hervorbringen.



KARTE/DATEI

Während des Spiels können Sie sich Karten und Dateien beschaffen und sie am Statusbildschirm ansehen.

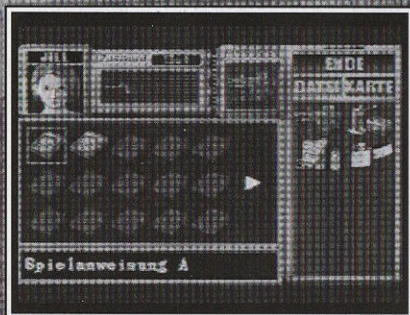
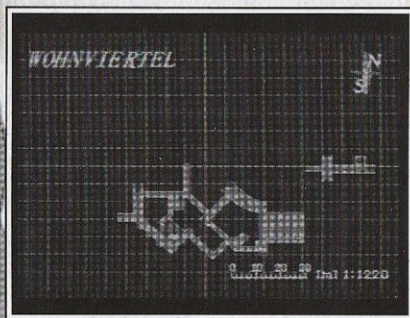
KARTE

Wählen Sie diese Option, wenn Sie Räume oder Gebiete sehen möchten, die Sie bereits durchgegangen haben. Karten für Außenbereiche lassen sich vergrößert und verkleinert darstellen, wenn Sie die **X**-Taste drücken. Sie können die Karte selbst mit den Richtungstasten/dem linken Stick verschieben. Drücken Sie die Select-Taste, wenn Sie eine andere Karte in Ihrem Besitz aufrufen möchten.

Die Kartenansicht erreichen Sie während des Spiels auch mit der L2-Taste.

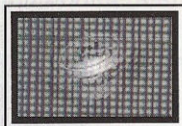
DATEI

Bei Ihren Nachforschungen werden Sie auf Notizen, Nachrichten und andere Informationen stoßen, die im Notebook Ihrer Spielfigur automatisch gespeichert werden. Wählen Sie DATEI, wenn Sie den Inhalt einer abgelegten Nachricht einsehen möchten. Solche Notizen enthalten möglicherweise Hinweise.



SPEICHERN

Um Spieldaten zu sichern, müssen Sie ein Farbband in eine Schreibmaschine einlegen. Farbbänder können Sie an verschiedenen Orten während des ganzen Spielverlaufs finden. Wenn Sie ein Farbband entdeckt haben, stellen Sie sich vor die Schreibmaschine und drücken die -Taste. Sie werden gefragt, ob Sie den aktuellen Spielstand speichern möchten. Wählen Sie JA oder NEIN.



Hinweis: Wenn Sie speichern, müssen Sie jedes Mal ein neues Farbband nehmen. Sie sollten Ihre Farbbänder daher mit Bedacht verwenden.

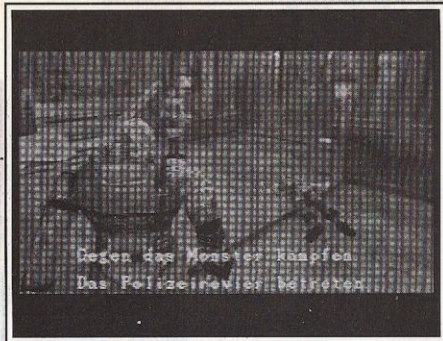
- Um den Spielstand zu speichern, benötigen Sie zusätzlich eine MEMORY CARD.
- Das Speichern der Spieldaten belegt einen freien Block auf der MEMORY CARD.
- Entfernen Sie die MEMORY CARD nicht, während gespeichert/geladen wird, weil dadurch die gespeicherten Daten zerstört werden könnten.



LEBENSWICHTIGE ENTSCHEIDUNG

Dieses Spielereignis tritt ein, wenn Ihre Spielfigur sich in einer gefährlichen Lage befindet. Sie haben dann die Chance zu wählen. Ihre Entscheidung wird der Geschichte eine neue Wendung geben.

- Wenn Sie eine Alternative haben, erscheint ein Auswahlbildschirm. Handeln Sie sofort.
- Wenn Sie Ihre Wahl nicht schnell genug treffen, könnten Sie sich in einer noch gefährlicheren Situation wiederfinden!



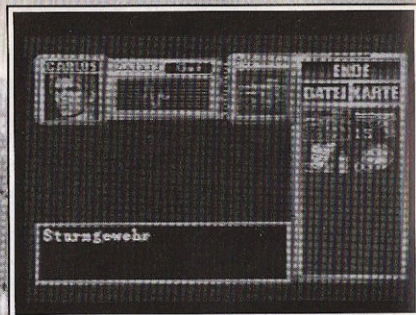
PARTNER

SPIELFIGUR WECHSELN

Während des Spiels könnten Sie auf die Hilfe eines Partners angewiesen sein. Wenn Sie eine Partnerfigur steuern, wird sich der Statusbildschirm entsprechend ändern. Die Steuerung der normalen Aktionen ist die gleiche wie bei Ihrer Hauptfigur.

PARTNERFIGUR MITBEWEGEN

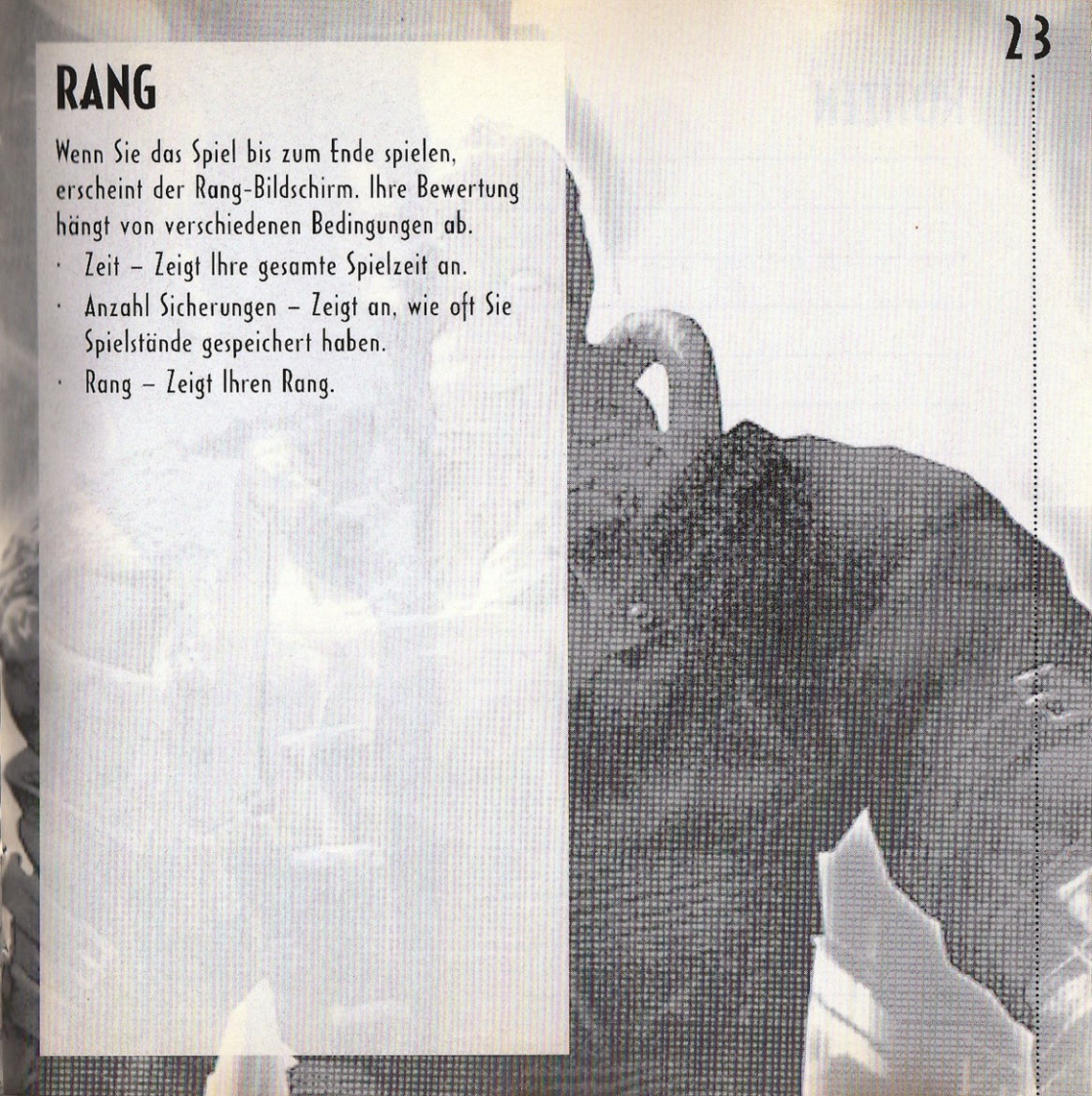
Während des Spiels könnte es nötig sein, dass Ihre Spielfigur mit einem Partner gemeinsam vorgeht. In einem solchen Fall endet das Spiel, falls der Partner stirbt.



RANG

Wenn Sie das Spiel bis zum Ende spielen, erscheint der Rang-Bildschirm. Ihre Bewertung hängt von verschiedenen Bedingungen ab.

- Zeit – Zeigt Ihre gesamte Spielzeit an.
- Anzahl Sicherungen – Zeigt an, wie oft Sie Spielstände gespeichert haben.
- Rang – Zeigt Ihren Rang.



NOTIZEN

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or printed text on the paper.

NOTIZEN

25



HOTLINE

Die Hotline-Rufnummern

0190 – 51 00 51

(DM 1,21 pro Minute)

für **spielerische Fragen** zu EIDOS Produkten
erreichbar 24 Stunden täglich mit persönlicher Betreuung

Mo.-Fr. von 11-13 & 14-18 Uhr

(Kunden aus dem Ausland wählen bitte: +49 1805 22 51 00)

01805 – 22 31 24

(DM 0,24 pro Minute)

für **technische Fragen** zu EIDOS Produkten
erreichbar Mo.-Fr. von 11-13 & 14-18 Uhr

mit persönlicher Betreuung

(Kunden aus dem Ausland wählen bitte: +49 1805 22 31 24)

01805 – 61 00 52

(DM 0,24 pro Minute)

Inhaltsverzeichnis per FAX-Abruf
für Lösungshilfen-Server (siehe unten)
sowie FAX-On-Demand-Server – technische FAQs/Hilfen
erreichbar 24 Stunden täglich **KEINE** persönliche Betreuung

(Kunden aus dem Ausland wählen bitte: +49 1805 61 00 52)

0190 – 51 00 52

(DM 1,21 pro Minute)

für FAX-On-Demand-Server – Lösungshilfen
erreichbar 24 Stunden täglich
KEINE persönliche Betreuung

(für Kunden aus dem Ausland vorerst **NICHT** erreichbar)

Online-Angebote:

<http://www.eidoshelpline.de>

Email-Adressen:

support@eidoshelpline.de
eidos@maxsupport.de

Customer Service Numbers

• **Australia** _____ 1902 262 662 _____

Calls charged at \$1.50 per minute.

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• **Österreich** _____ 0900 970 111 _____

Der Anruf unter dieser Nummer kostet imax. 41 Groschen/Sek

Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

• **Belgique/België/Belgien** _____ 011 280 996 _____

Veillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.

• **Danmark** _____ +45 33 26 68 20 _____

Åben Man-Tors 16.00-19.00

Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation.

• **Suomi** _____ 0600 411911 _____

"4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21"

Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laitteistotukea varten

• **France** _____ 01 40 88 04 88 _____

Veillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.

• **Deutschland** _____ 01805 / 766 977 _____

Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

• **Greece** _____ (00 301) 6777701 _____

μ

μ

PlayStation

• **Ireland** _____ (01) 4054022 _____

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• **Italia** _____ 167 520 523 _____

Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.

• **Nederland** _____ 0495 544 562 _____

Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.

• **New Zealand** _____ (09) 415 2447 _____

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• **Norge** _____ 2336 6600 _____

• **Portugal** _____ (01) 318 7450 _____

Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation

• **España** _____ 902 102 102 _____

Por favor, llama a los siguientes números de nuestro Servicio de Atención al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.

• **Sverige** _____ 587 610 00 _____

Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStation programvara.

• **Schweiz Suisse** _____ 0900 55 20 55 _____ Ein Anruf kostet Fr. 1. -/min.

Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen

• **UK** _____ 0990 99 88 77 _____

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support



CAPCOM

RESIDENT EVIL™ 3 NEMESIS © CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED.
Published under license by Eidos Interactive Limited

EIDOS
I N T E R A C T I V E

SLES-02531

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

5032921009294