

SEGA™

TM

SEGA SATURN

TM

RESIDENT EVIL™



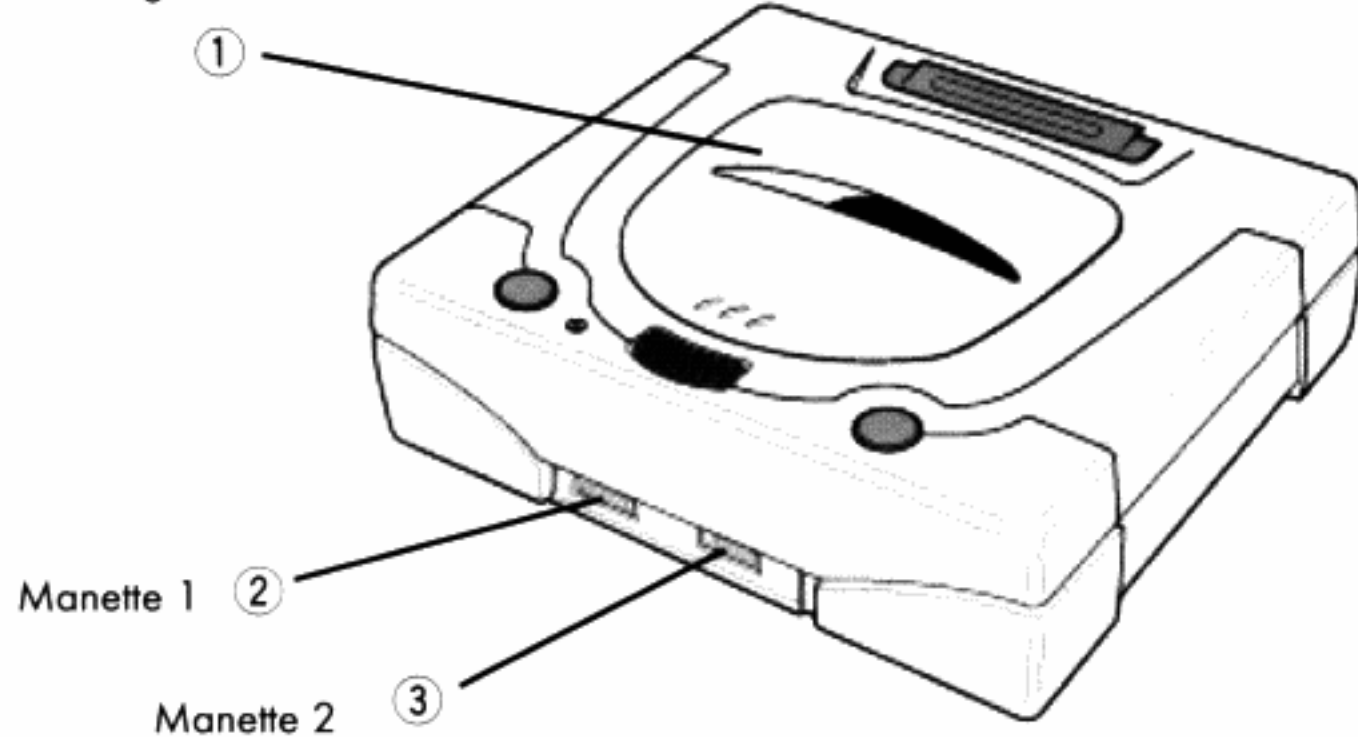
CAPCOM®

INSTRUCTION MANUAL

compact disc

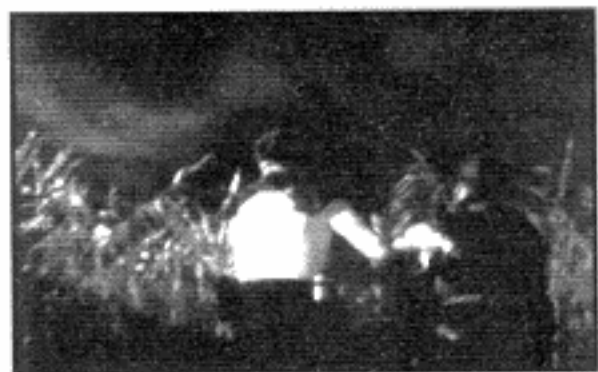
RESIDENT EVIL™

Système Sega Saturn



RESIDENT EVIL™

Festin de viande fraîche



L'hélico te dépose près des décombres de l'appareil de l'équipe Bravo. Les hélices, qui chassent la fumée, dévoilent un spectacle de désolation. Un membre de l'équipe Bravo est hors d'état de nuire (comme la plupart de ses organes). Aucune trace des autres membres à l'horizon.

C'est juste à ce moment que les choses commencent à être intéressantes. Une créature imposante et affamée attaque sur le flanc droit. Tu dégaines ton 9 mm et commences à faire un carton mais la créature (elle ressemble fort à un Doberman croisé avec une machine à faire de la chair à saucisses) avance toujours. Pour ne pas arranger les choses, ton hélico s'est fait la malle sans demander son reste et tu te retrouves, avec l'équipe Alpha, livré aux bons soins du groupe des charmantes créatures canines.



Le Capitaine Wesker te donne l'ordre de te rendre dans un manoir des environs. Tu cours à grandes enjambées dans les champs en te retournant une ou deux fois pour vider quelques chargeurs sur le groupe de créatures venues de l'enfer. Tu en descends une ou deux et les regardes se faire attaquer et découper vivantes par les autres. Malheureusement, les créatures restantes ont toujours l'équipe Alpha dans leur ligne de mire.



Les survivants de ton groupe parviennent de justesse à entrer dans le manoir avant d'être rejoints par les créatures canines, qui hurlent de rage à la porte. Avant de perdre contact, l'équipe Bravo avait appelé pour dire qu'elle était sur le point d'inspecter le manoir. Après vérification, il se révèle que le manoir et le domaine appartiennent à une société pharmaceutique appelée Parapluie. S'agit-il d'une histoire de créatures toxiques engendrées par une société malfaisante ? Ouais, c'est le genre de truc qu'on lit tous les jours dans les journaux. La première chose à faire est d'inspecter le manoir. Il reste à espérer qu'il n'y aura pas d'autre mauvaise surprise...



RESIDENT EVIL™

Démarrage



Après les logos de Sega et de Capcom apparaissent l'écran de titre Resident Evil et une démo. Pour arrêter la démonstration et retourner à l'écran de titre, appuie plusieurs fois sur Start.

Appuie sur Start à partir de l'écran de titre pour afficher les choix qui te sont proposés. Si tu joues pour la première fois, seules les options NOUVELLE PARTIE (NEW GAME) et OPTIONS seront disponibles. Dès que tu auras sauvegardé

une aventure, l'option CHARGER UNE PARTIE (LOAD GAME) te sera également proposée. Pour parcourir les différentes options disponibles, appuie sur la touche D vers le haut ou le bas. Pour sélectionner une option, appuie sur les touches A ou C.

Options

Dans l'écran des Options, sélectionne une des trois options de la MANETTE (CONTROLLER) et/ou modifie le SON (SOUND) du jeu (choisis entre Mono et Stéréo). Navigue entre les options de la MANETTE et les options du SON en appuyant sur la touche D vers le haut ou le bas et navigue entre les choix de la MANETTE et du SON en appuyant sur la touche D vers la gauche ou la droite. Quand tu as fait ton choix, mets en évidence EXIT et appuie sur les touches A ou C pour retourner dans la liste des options de l'écran de titre.



Note : les options retrouvent leurs paramètres par défaut (Type de manette A, son stéréo) après la mise hors tension de Sega Saturn.

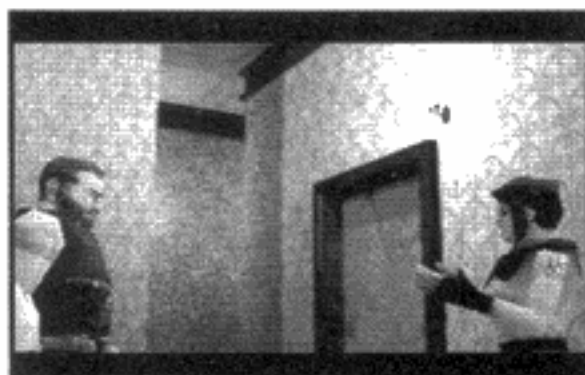
Nouvelle Partie



Après avoir sélectionné Nouvelle partie (New Game), appuie sur la touche D vers la gauche ou la droite pour choisir entre Jill (niveau facile) et Chris (niveau difficile).

En tant que Jill ou Chris, tu es membre de l'équipe Alpha S.T.A.R.S. Les équipes Alpha et Bravo ont été envoyées dans la Forêt des ratons laveurs (Raccoon Forest) pour enquêter sur des meurtres

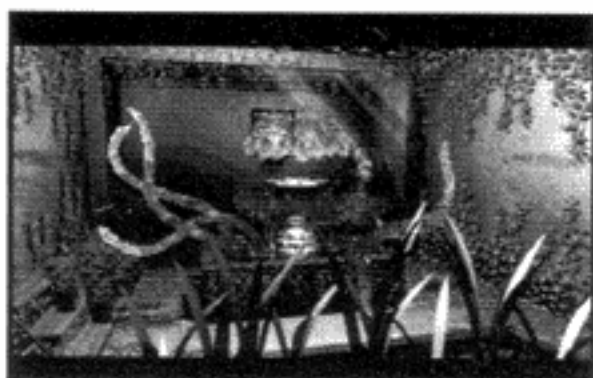
et des activités de cannibalisme dans la région. Ton équipe se pose près de l'hélicoptère de l'équipe Bravo juste avant d'être attaquée par des créatures monstrueuses et extrêmement dangereuses. Ton équipe et toi parvenez à vous réfugier dans un manoir proche qui détient la clé des meurtres - et qui renferme bien d'autres secrets...



RESIDENT EVIL

EVENEMENTS

A plusieurs reprises lors de ton aventure, des événements spéciaux se manifestent. A chaque fois qu'ils se produisent, l'écran affiche une boîte à lettres (plein écran). Sois attentif aux événements et aux décisions prises à ces occasions - ils révèlent d'importantes informations pouvant t'aider à deviner ce qui se passe dans la Forêt des rats laveurs. Plus important encore, ces informations t'aideront peut-être à sortir vivant de cette aventure.



Ecran d'Action

Lors de tes promenades autour du manoir et dans d'autres endroits, garde un oeil sur ce qui se passe autour de toi. Des armes et autres articles sont disséminés autour de toi et des dangers te guettent. Sois très attentif à tout mouvement effectué dans la région car il n'est pas impossible que des créatures se mettent à t'attaquer à un moment ou à un autre.



MOUVEMENTS

La première règle à retenir est que l'immobilisme ne te mènera nulle part - et dans la plupart des cas, si tu ne bouges pas, tu risques de te faire égorger par des zombies affamés. Appuie sur la touche D pour tourner/et ou marcher dans une direction donnée. Appuie simultanément sur les touches D et B pour courir. Appuie sur la touche D dans la direction opposée à celle qui se trouve devant toi pour battre en retraite.

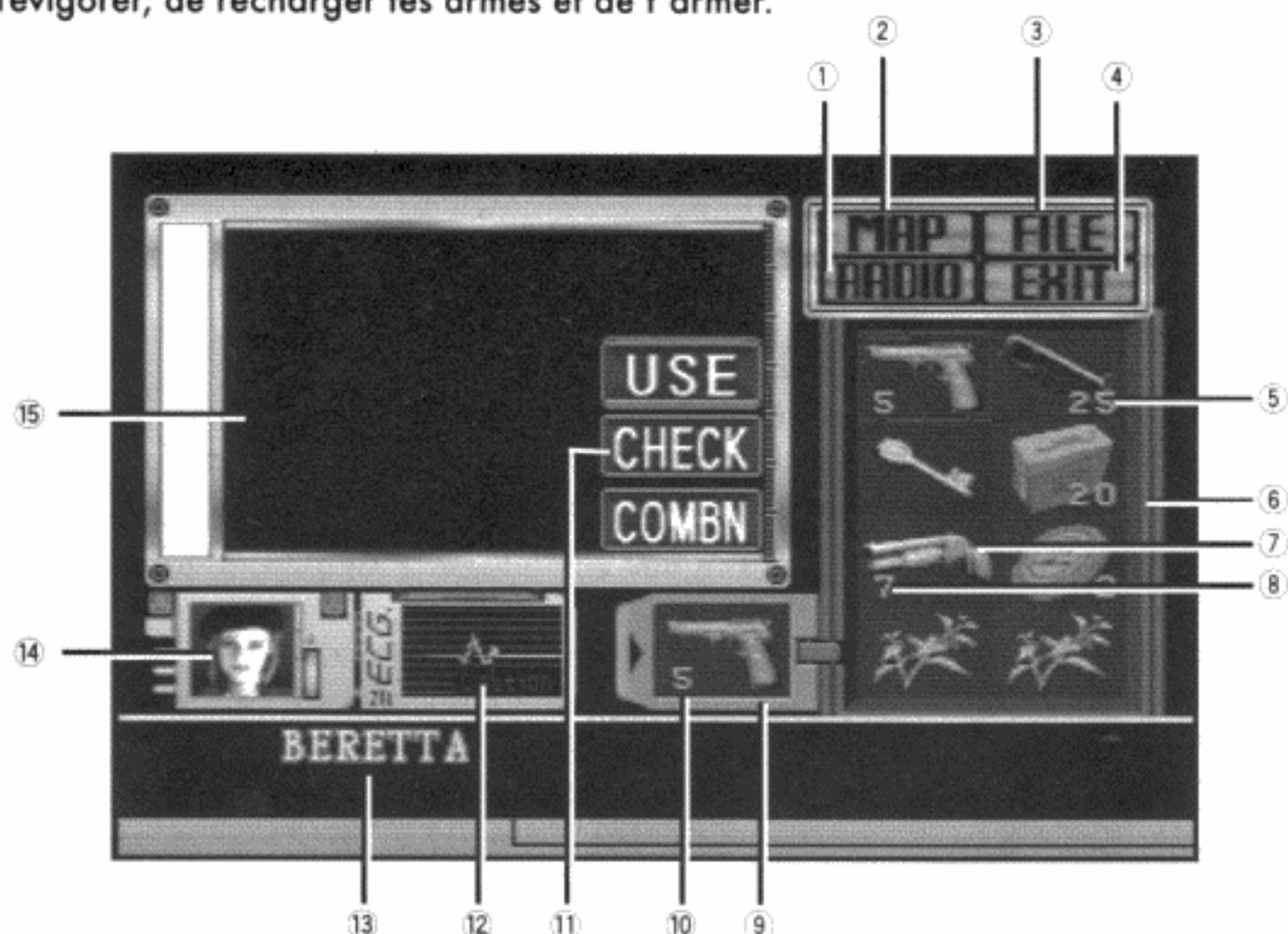
A certains moments, tu devras déplacer des objets. Le cas échéant, avance vers l'objet en question et si ce dernier peut être déplacé, ton personnage le fera automatiquement.



RESIDENT EVIL™

Ecran de Statut

A tout moment de la partie, tu pourras appuyer sur Start pour appeler l'écran de statut. Cet écran affiche des informations sur la santé de ton personnage, son emplacement, les fichiers et objets transportés et les renseignements concernant ces objets. Tu seras en mesure de vérifier les objets, de combiner plusieurs objets, de te revigorer, de recharger tes armes et de t'armer.



- | | |
|-----------------------------------|---------------------------------|
| ① Utiliser RADIO (Use RADIO) | ⑨ Encadré lumineux |
| ② Ouvrir PLAN (Open MAP) | ⑩ Tours restants |
| ③ Ouvrir FICHIER (Open FILE) | ⑪ Fenêtre des choses à vérifier |
| ④ SORTIR écran (EXIT screen) | ⑫ Bilan de santé |
| ⑤ Tours supplémentaires | ⑬ Fenêtre des messages |
| ⑥ Trousse d'articles | ⑭ Personnage |
| ⑦ Arme chargée | ⑮ Fenêtre des choses à faire |
| ⑧ Coups restants dans un pistolet | |

ARTICLES

Des clés, des armes, des médicaments et autres articles sont disséminés dans tout le manoir. Si tu vois un article sur le sol, avance-toi vers lui et appuie sur la touche A pour le ramasser. Pour choisir de garder l'article ou de le poser, place le curseur sur OUI ou sur NON dans l'écran de statut et appuie sur la touche A.

Avec les articles à usage spécial, tu peux essayer d'UTILISER (USE) l'article à tout moment. Pour T'EQUIPER (EQUIP) d'un article, VERIFIER (CHECK), UTILISER (USE) ou COMN (combiner) un article, déplace l'encadré lumineux vers un article et appuie sur la touche A pour appeler la fenêtre des choses à faire (Do window).

- Pour t'EQUIPER (EQUIP) d'une arme, ouvre l'écran de statut, déplace l'encadré lumineux vers une arme à l'aide de la touche D et appuie sur la touche A pour ouvrir la fenêtre des choses à faire. (Do window). Arme-toi de l'arme en mettant en évidence EQUIP et en appuyant sur la touche A (l'arme apparaît dans la fenêtre des Armes chargées).

RESIDENT EVIL™

- Pour VERIFIER (CHECK) un article, déplace l'encadré lumineux vers l'article à l'aide de la touche D et appuie sur la touche A pour ouvrir la fenêtre des choses à faire (Do Window). Mets en évidence VERIFIER (CHECK) dans la fenêtre des choses à faire : une image agrandie de l'article apparaît dans la fenêtre des choses à vérifier. Tu peux alors l'examiner en gros plan en appuyant sur la touche C pour l'amplifier. Tu peux également le regarder sous différents angles en appuyant sur la touche D et/ou sur les touches L et R. Lors de la vérification des articles et pour afficher d'importantes informations (qui apparaissent dans la fenêtre des messages au bas de l'écran), appuie sur la touche A. Quand tu as fini ta vérification, appuie une fois sur la touche B pour retourner dans la fenêtre des choses à faire (Do Window) puis appuie une deuxième fois sur la touche B pour sortir de la fenêtre des choses à faire.
- Pour UTILISER (USE) un article, positionne-toi devant l'endroit où tu souhaites utiliser l'article. Ouvre l'écran de statut, déplace l'encadré lumineux vers l'article à l'aide de la touche D et appuie sur la touche A pour ouvrir la fenêtre Utiliser (Use). Mets en évidence UTILISER (USE) dans la fenêtre des choses à faire (Do window) : l'article est utilisé (dans la mesure du possible). Si l'article ne peut être utilisé, un message apparaît dans la fenêtre des messages au bas de l'écran.

ARMES/DEFENSE

Tu es face à une créature canine encore en vie qui essaie de t'arracher la tête. Rien ne va plus pour toi. La meilleure chose à faire est de tirer dessus jusqu'à ce qu'elle ne bouge plus. Assure-toi d'avoir toujours une arme - chargée de préférence (sauf si tu utilises un couteau, bien sûr). Pour sélectionner une arme, ouvre l'écran de statut, déplace l'encadré lumineux vers une arme à l'aide de la touche D et appuie sur la touche A pour t'armer de l'arme en question (l'arme apparaît dans la fenêtre des Armes chargées).



Lorsque tu es face à un ennemi, apprête-toi à engager les hostilités en appuyant sur la touche R et en maintenant cette touche enfoncée. Attaque en appuyant sur la touche A. Si tu es armé d'un couteau, appuie sur la touche A pour donner un coup de couteau. Si tu es muni d'une arme à feu, appuie sur la touche A pour déclencher une salve de coups. La touche D (bas/haut) sert à ajuster la

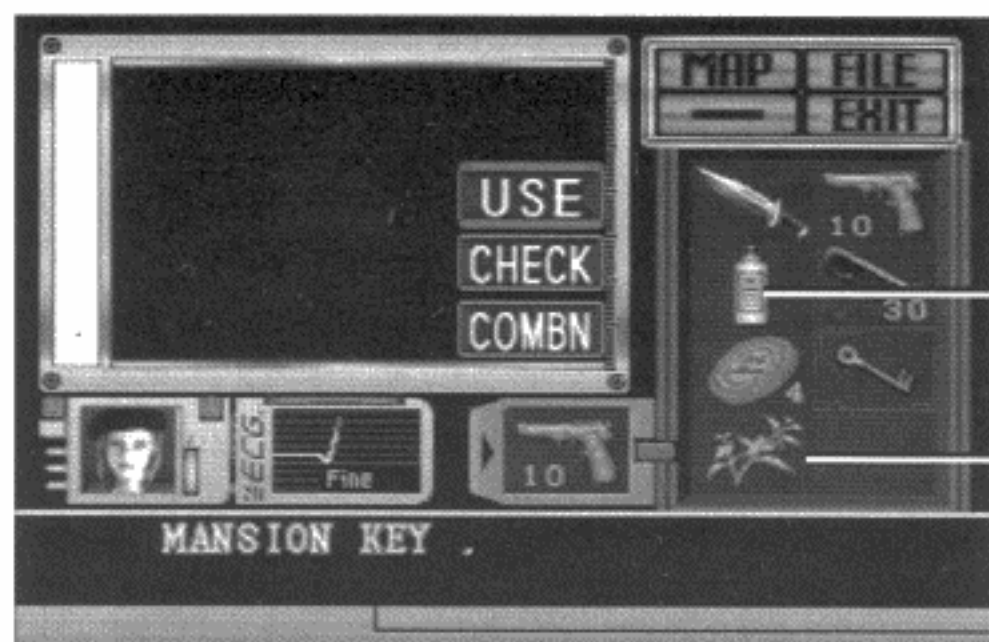
hauteur de tir et la touche D (gauche/droite) sert à ajuster l'emplacement de la cible. N'oublie pas que les armes ne se rechargent pas par l'opération du Saint-Esprit : compte le nombre de coups tirés et recharge ton arme dès que tu es à court de munitions.

SANTE

Tu te sens crevé et au bout du rouleau ? Le poison injecté par des serpents et des araignées gigantesques est-il en train de te miner de l'intérieur ? Tout le sang de ton corps est-il en train de s'échapper de tes veines ? Il est sûrement temps de te faire soigner. Des plantes guérisseuses sont disséminées dans le manoir et autour de ce dernier. Avec un peu de chance, il se peut également que tu trouves deux ou trois bombes de spray de premier secours laissées par l'équipe Alpha.

Si tu ne connais pas précisément ton état de santé, ouvre l'écran de statut et examine ton bilan de santé. Si ton ECG (Electrocardiogramme) est vert, cela veut dire que tout va bien (comme la mention «Bon» le précise en petits caractères au-

dessous de l'ECG). Si ton ECG est jaune, cela signifie que tu as pris quelques coups mais que ta santé est tout de même assez satisfaisante. Si ton ECG est orange et accompagné de la mention «Attention», tu n'es pas en très bonne santé (tu pourras également lire la recommandation «Eviter la fréquentation des zombies»). Si ton ECG est rouge et accompagné de la mention «Danger», tu es sur le point d'être retiré de l'équipe Alpha avec tous les honneurs (salut ponctué de 21 coups de pistolets).



Spray de premier secours - il te revigore complètement

Herbe verte - elle te revigore partiellement
Herbe bleue - elle te guérit de tout empoisonnement
Herbe rouge - ?

EMPLACEMENT



Visualise ton emplacement actuel, planifie ton itinéraire d'évasion et examine les pièces dans lesquelles tu es entré en ouvrant l'écran de statut en mettant en évidence PLAN (MAP) en haut de l'écran. Le plan principal apparaît dans la fenêtre des choses à vérifier (Check window). Si tu as vérifié plusieurs zones, tu dois sélectionner la zone à visualiser (la zone par défaut constitue la zone dans laquelle tu te trouves actuellement). Appuie sur la touche D vers la gauche ou la droite pour naviguer entre les choix de zones et vers le haut ou le bas pour naviguer à travers les étages de la zone visitée. Appuie ensuite sur la touche A pour voir le plan détaillé de cette zone. La zone dans laquelle tu te trouves actuellement est affichée en rouge (clignotant). Les zones que tu as déjà explorées sont représentées en vert et celles que tu n'as pas encore visitées sont représentées par une couleur sombre.

FICHER

Examine les notes que tu as prises tout au long de ton enquête en ouvrant l'écran de statut et en mettant en évidence FICHER (FILE), en haut de l'écran. Les fichiers que tu détiens sont compilés dans des blocs-notes appelés Fichier 1 et Fichier 2. Pour visualiser un fichier, navigue entre tes signets en appuyant sur la touche D, vers le haut ou le bas. Le titre des fichiers apparaît dans la fenêtre des messages située en haut de l'écran. Appuie sur la touche A pour ouvrir un fichier à visualiser et feuillette le fichier en appuyant sur la touche D vers la gauche ou la droite. Pour sortir du fichier, tu peux appuyer à tout moment sur le fichier B ou naviguer jusqu'à la fin du fichier et mettre en évidence EXIT avant d'appuyer sur la touche A.



RESERVE



Certaines zones contiennent des Réserves où tu peux placer les articles que tu n'utilises pas actuellement. Ces réserves contiennent en outre une machine à écrire avec laquelle tu peux relater ton aventure. Ouvre le coffre en te plaçant devant lui et en appuyant sur la touche A. L'écran de statut apparaît alors, mais à la place de la fenêtre des articles à vérifier, tu verras s'afficher la liste

des articles contenus dans le coffre. En outre, une petite photo de l'image sera représentée. Navigue entre les articles en appuyant sur la touche D vers le haut ou le bas. Pour prendre un des articles du coffre, déplace l'encadré lumineux vers un espace vide de ton inventaire (ou vers un article que tu veux mettre en réserve) puis appuie sur la touche A. Ensuite, navigue entre les articles du coffre et appuie sur la touche A pour prendre l'article souhaité.

Conseils pour rester en vie

- C'est pas un film, mon petit lapin. Tu ne disposes pas d'un nombre illimité de balles dans ton flingue. Ne les gaspille pas pour le menu fretin parce que tu pourrais le regretter plus tard. Le truc, c'est d'observer comment se déplacent les créatures et de fausser compagnie aux moins rapides.
- Réfléchis bien à ce que tu dois avoir sur toi et à ce que tu peux entreposer dans la réserve. Trois ou quatre armes à portée de la main peuvent certes calmer un peu ta nervosité, mais si tu cours dans tous les sens entre les différentes zones parce que tu n'as pas d'espace libre, tu perds du temps et des munitions. Et ça, mon petit gars, c'est pas un bon plan.
- Tu vas en voir de toutes les couleurs avant de compiler ton aventure sur ta machine à écrire. Il y a un nombre limité de rubans d'encre à ta disposition. Et puis, tu vas évoluer d'une évasion à l'autre, chacune plus stressante que la précédente, avant de te retrouver nez à nez avec un zombie sorti de nulle part et caché derrière une porte...la vie n'est pas juste et les faux morts non plus. Si tu n'arrives pas à prendre de notes avant d'inspecter de nouvelles zones, de nouveaux étages ou de nouvelles pièces où tu penses que de GRANDES choses t'attendent, tu ferais mieux de te mettre à jour à la première occasion venue (si tu es encore vivant, bien sûr).
- Ces méchants zombies ! Si tu fais le ménage dans une zone donnée, le truc à noter, c'est qu'il ne faut pas prendre de prisonniers. Si tu trouves trois zombies dans une zone, laisse-les tous tomber. Et si tu oublies un seul zombie encore vivant et en forme, tu peux être sûr que la prochaine fois que tu reviendras, il y en aura trois prêts à te faire la tête au carré. Quant à ce qu'ils trafiquent quand personne n'est là pour les surveiller, les paris sont ouverts !
- Vérifie soigneusement les articles. Tu es là pour ça puisque ta carte d'identité de S.T.A.R.S indique que tu es détective. Tu n'iras pas bien loin si tu ne te fies qu'au hasard.



CAPCOM®

© CAPCOM CO. LTD. 1996, 1997. 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. Unauthorisierter 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.

PATENTS: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999.