

DOL-GAMP-FA-M

Resident Evil®

MODE D'EMBOÛ



CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET DURÉE, DE QUALITÉ, RECHERCHÉ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SYSTÈME NINTENDO.



CE JEU PERMET DE JOUER AVEC UN JOUEUR ET UNE MANETTE.



CE JEU NECESSITE UNE MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE) POUR SAUVEGARDER VOTRE PROGRESSION, VOS PARAMETRES OU VOS RESULTATS.

Veuillez vous référer au manuel d'instructions NINTENDO GAMEBOY ADVANCE pour des indications ayant trait au formatage et à l'effacement de fichiers d'une Memory Card (carte mémoire).

Mode 60Hz

Ce jeu peut être réglé pour un affichage plus clair et une meilleure image sur une TV acceptant le mode 60Hz. Lorsque vous branchez le câble RGB NINTENDO GAMEBOY ADVANCE sur une TV qui dispose d'un port RGB et d'une fonction PAL/AV, vous pouvez profiter d'une image plus lisse et moins saccadée.

Pour activer le mode 60Hz, maintenez enfoncé le bouton B pendant l'affichage de logo NINTENDO GAMEBOY ADVANCE, jusqu'à ce qu'apparaisse le message «Voulez-vous afficher l'image en mode 60Hz?». Choisissez OUI pour activer le mode.

CAPCOM

© CAPCOM CO., LTD. 1998, 2002. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

LICENSED BY



TM et le logo NINTENDO GAMEBOY ADVANCE SONT DES MARQUES DE NINTENDO. © 2002 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

SOMMAIRE

Chargement.....	2
Commandes principales.....	3
Prologue.....	4
But du jeu.....	5
Personnages.....	6
Fonctionnement du jeu.....	8
Pour commencer.....	8
Modes de jeu.....	9
Fin de partie.....	9
Actions.....	10
Objets de défense.....	12
Malle.....	13
Ecran d'état.....	14
Sauvegarde.....	18
Mode Options.....	19
Coincé, perdu, cerné ?.....	21
Astuces.....	21

REINITIALISATION DE LA POSITION NEUTRE DE LA MANETTE

Si les boutons L ou R sont enfoncés ou si le Stick directionnel n'est pas en position centrale au moment où la console est mise sous tension, ces positions seront considérées comme étant les nouvelles positions neutres de référence, brouillant les contrôles durant une partie.

Pour réinitialiser la manette, relâchez tous les boutons et sticks afin de leur permettre de revenir en position neutre, puis maintenez simultanément enfoncés, X, Y et START/PAUSE pendant 3 secondes.



CHARGEMENT

1. Assurez-vous que le bouton d'alimentation de votre NINTENDO GAMECUBE est en position éteinte.
2. Insérez le disque de jeu de **RESIDENT EVIL® NINTENDO GAMECUBE** en suivant les instructions du mode d'emploi.
3. Branchez la manette NINTENDO GAMECUBE sur le port manette 1.
4. Si vous désirez sauvegarder une partie, insérez une Memory Card (carte mémoire) NINTENDO GAMECUBE dans la Slot A. Veuillez vous référer au manuel d'instructions NINTENDO GAMECUBE pour des indications ayant trait au formatage et à l'effacement de fichiers d'une Memory Card (carte mémoire).
5. Appuyez sur le bouton d'alimentation pour allumer la console. (IMPORTANT : ne touchez pas le stick directionnel pendant que vous allumez la console.)

BOUTON L

- changer de cible
- utiliser un objet de défense (lorsque le mode MANUEL a été sélectionné dans le menu Options)

STICK DIRECTIONNEL / CROIX DIRECTIONNELLE

- ▲ avancer
- ▼ reculer
- tourner à droite
- ◄ tourner à gauche

STICK

- faire C
- faire D

COMMANDES PRINCIPALES

Les commandes décrites dans ce manuel sont les commandes par défaut. Vous pouvez les modifier dans le mode Options.



PROLOGUE

ENQUETE DES S.T.A.R.S. DISPARITION D'UN HELICOPTERE !!

Montagne Arklay, Raccoon City

Un porte-parole de la Police de Raccoon City a annoncé la disparition d'un hélicoptère de l'équipe Bravo de l'unité d'intervention spéciale S.T.A.R.S.

Selon le communiqué de la Police de Raccoon City, cette équipe avait été dépêchée dans la montagne Arklay et la forêt de Raccoon, où un certain nombre de personnes avaient disparu. Depuis les derniers messages échangés avec l'équipe avant l'aube, il s'est avéré impossible d'entrer en contact avec elle.

La Police de Raccoon City pense que l'équipe a rencontré un grave problème. Elle a donc décidé d'envoyer l'équipe Alpha des S.T.A.R.S. enquêter sur ces événements et tenter de recueillir des témoignages.

Une série de meurtres étranges ont récemment été commis dans les environs de Raccoon City. Cet incident ne manquera pas d'aggraver l'inquiétude qui règne parmi les habitants.

L'unité spéciale S.T.A.R.S. (Special Tactics and Rescue Service ou Service de tactiques spéciales et d'intervention) a été fondée en 1996. Elle dépend de la Police de Raccoon City et son rôle est de lutter contre la montée du terrorisme urbain et tous les délits de la même nature.

Extrait de l'édition du soir du journal Raccoon Press,
datée du 24 juillet 1998



BUT DU JEU

Votre objectif est de vous échapper en vie du mystérieux manoir !

Pourez-vous survivre à toute l'horreur qu'il renferme ?

Attention : de nombreux pièges et monstres mutants infestent les lieux.

Résolvez de terrifiantes énigmes dissimulées dans tout le manoir.

Eteignez les lumières, verrouillez les portes... et plongez au cœur du cauchemar !

PERSONNAGES



CHRIS REDFIELD

Chris appartient à l'équipe Alpha des S.T.A.R.S.

C'est un élément très expérimenté qui possède à la fois une grande intelligence et une force immense.

Il a mené à bien de nombreuses missions en surmontant des situations périlleuses et en bravant de graves dangers.

JILL VALENTINE

Jill appartient à l'équipe Alpha des S.T.A.R.S.

C'est un agent très intelligent, doté à la fois de bon sens et de réflexes très aiguisés.

Le courage dont elle a fait preuve dans une multitude de situations dangereuses lui a valu de recevoir diverses décorations. Son sang-froid lui a permis de sauver de nombreuses vies, y compris la sienne !



FONCTIONNEMENT DU JEU

RESIDENT EVIL® comprend deux disques pour la NINTENDO GAMECUBE. Utilisez le disque de jeu 1 lorsque vous commencez une partie. Lorsque vous arriverez à la fin du disque 1, un message vous demandera de changer de disque. Suivez les instructions et poursuivez la partie.

Remarque: si vous insérez le disque de jeu 2 et que vous éteignez votre NINTENDO GAMECUBE sans sauvegarder, vous ne pourrez pas reprendre la partie avec le disque de jeu 2.

POUR COMMENCER

1. Une fois que vous aurez allumé la console, vous verrez apparaître l'écran de sélection de langue. Choisissez la langue qui convient en appuyant sur le bouton A.
2. L'écran titre apparaît alors. Appuyez sur **START/PAUSE** pour afficher l'écran Menu.
3. Pour lancer une partie, sélectionnez **NOUVELLE PARTIE** ou **CHARGER PARTIE**. Mettez votre choix en surbrillance et appuyez sur **START/PAUSE** ou sur le bouton A.



MODES DE JEU

CHARGER PARTIE – Pour continuer une partie préalablement sauvegardée. Sélectionnez une partie à l'écran de sélection de fichier.

NOUVELLE PARTIE – Pour commencer une nouvelle partie. Choisissez votre personnage. Vous devrez ensuite répondre à une question avant le prologue. Les questions sont difficiles, alors choisissez vos réponses avec soin.

Remarque : l'histoire est légèrement différente selon que vous incarnez Chris ou Jill.

OPTIONS – Pour régler les divers paramètres de jeu.



FIN DE PARTIE

Votre personnage subit des blessures lorsqu'il est attaqué par un ennemi ou qu'il est victime d'un piège. Si les blessures accumulées dépassent un certain niveau, le personnage meurt et la partie est terminée.

L'état de santé de votre personnage s'affiche sous forme d'électrocardiogramme à l'écran d'état.



ACTIONS

EXAMINER

Appuyez sur le bouton A lorsque vous vous trouvez face à un objet.

- Cette commande permet d'examiner les objets placés devant votre personnage (s'il s'agit d'une porte, la commande permet de l'ouvrir). Lorsque votre personnage est en compagnie d'un autre personnage, vous pouvez lui parler à l'aide de cette touche.

ATTAQUER

Maintenez le bouton R enfoncé pour préparer une arme, puis appuyez sur le bouton A pour faire feu.

- Vous pouvez attaquer un ennemi avec l'arme dont vous êtes actuellement équipé.
- Visez vers le haut et le bas en appuyant vers  ou  sur le stick directionnel/la croix directionnelle.



POUSSER

Stick directionnel/croix directionnelle vers  (maintenir enfoncé)

- Si votre personnage est devant un objet pouvant être déplacé, vous pouvez le pousser.



MONTER / DESCENDRE

Appuyez sur le bouton A
(près d'un espace)

- Lorsqu'il y a un espace entre vous et un objet, vous pouvez monter et descendre en appuyant sur le bouton A lorsque vous êtes devant cet espace.

Remarque : dans certaines situations, vous ne pourrez pas monter ou descendre.



COURIR

Stick directionnel/croix directionnelle vers  + Bouton B

- Pour faire courir votre personnage, appuyez sur le Bouton B.

Demi-tour

 + bouton B / Stick C

- Appuyez sur le bouton B tout en appuyant sur le stick directionnel/la croix directionnelle vers  ou inclinez le Stick C dans n'importe quelle direction pour faire un demi-tour.



OBJETS DE DEFENSE

Si vous vous équipez d'un objet de défense à l'écran d'état de votre personnage, ce dernier utilisera automatiquement l'objet pour éloigner un ennemi si vous êtes saisi.

- Votre personnage ne peut pas utiliser d'objet de défense lorsqu'il est saisi par derrière.
- Vous pouvez déterminer le mode d'utilisation des objets de défense à l'écran Options (configuration manette). Vous aurez le choix entre **AUTO** et **MANUEL**.
- Lorsque vous sélectionnez **MANUEL**, vous devez appuyer sur le bouton **L** quand votre personnage est saisi par un ennemi pour utiliser un objet défensif.

OBJETS DEFENSIFS

CHRIS UNIQUEMENT	Napalm flash
CHRIS ET JILL	Poignard
JILL UNIQUEMENT	Pistolet étourdissant (nécessite un lot de piles)



MALLE

Votre personnage ne peut transporter qu'une quantité limitée d'objets. Vous pouvez cependant placer des objets supplémentaires dans une malle à objets. Les malles sont placées à divers endroits dans le jeu.

- Pour ouvrir une malle, placez-vous devant et appuyez sur le bouton A. L'écran de sélection d'objets s'affichera alors.
- La malle vous permet d'échanger des objets, ou de les placer dans la malle, puis de les récupérer par la suite. Pour placer un objet dans la malle, mettez-le en surbrillance et appuyez sur le bouton A, puis sélectionnez un emplacement libre et appuyez à nouveau sur le bouton A.

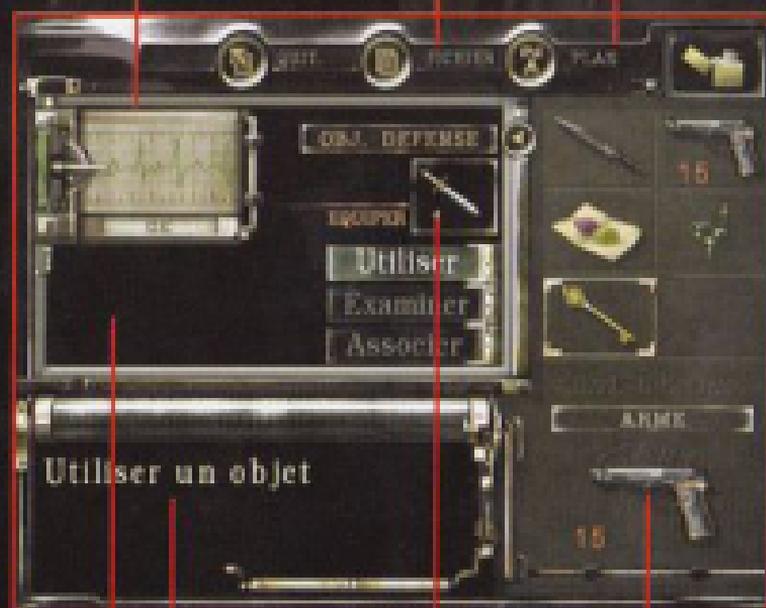


ECRAN D'ETAT

AFFICHER L'INTERFACE
SECONDAIRE

AFFICHER L'ECRAN
DE PLAN

ELECTROCARDIOGRAMME



OBJET DE DEFENSE

DESCRIPTION DE L'OBJET

FENETRE DE COMMANDES

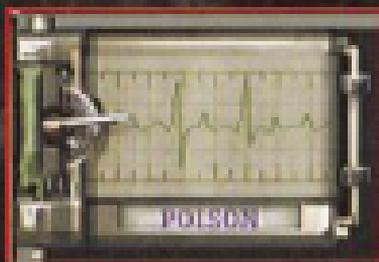
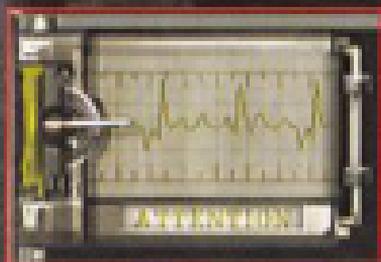
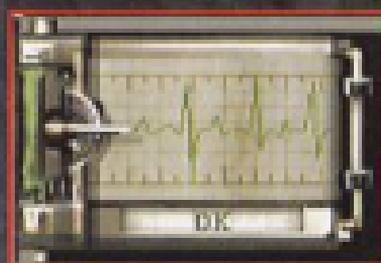
ARME SELECTIONNEE



Appuyez sur le bouton Y pour accéder à l'écran d'état. Il vous permettra de prendre connaissance de l'état de votre personnage et de gérer vos objets.

ETAT DU PERSONNAGE

L'électrocardiogramme de l'écran d'état permet de connaître l'état de santé de votre personnage. L'état de santé se dégrade en fonction des blessures subies. Pour soigner votre personnage, vous devez utiliser des médicaments (des herbes, un spray de premiers secours, etc.).



OBJETS

Après avoir mis en surbrillance un objet, appuyez sur le bouton A. La fenêtre de commandes comporte trois options : UTILISER/EQUIPER, EXAMINER ou ASSOCIER.

- **UTILISER UN OBJET** - Pour utiliser un objet, mettez UTILISER en surbrillance et appuyez sur le bouton A. Vous ne pouvez pas utiliser les armes et les munitions comme les objets courants.



- **S'ÉQUIPER D'UNE ARME** - Pour les armes, le choix EQUIPER apparaîtra à la place de l'option UTILISER. Si vous sélectionnez EQUIPER, vous vous équiperez de l'arme. Vous ne pouvez utiliser une arme qu'après vous en être équipé.

- **INSPECTER UN OBJET** - Cette option vous permet d'examiner un objet ou une arme que vous avez récupérée. Après avoir sélectionné une arme ou un objet, utilisez le stick directionnel ou la croix directionnelle pour le faire tourner et l'examiner en 3D. Appuyez sur le bouton A pour examiner en détail un élément étrange ou intéressant d'un objet.
- **ASSOCIER DES OBJETS** - Certains objets, en particulier les armes, produisent des effets différents lorsque vous les associez.

Ainsi, pour changer le chargeur d'un pistolet, sélectionnez le chargeur, puis sélectionnez l'option ASSOCIER dans la fenêtre de commandes. Utilisez le stick directionnel ou la croix directionnelle pour placer le curseur sur l'arme dans laquelle vous voulez placer le chargeur. De même, les herbes produisent un effet différent lorsque vous les associez. Essayez de combiner les objets pour voir changer leurs propriétés.



OBJETS DE DEFENSE

Si vous vous êtes équipé d'un objet de défense (et que vous avez sélectionné AUTO dans le mode Option), l'objet sera automatiquement utilisé lorsque votre personnage sera attaqué par un ennemi, ce qui lui permettra d'éviter d'être blessé. Attention : les objets de défense ne fonctionnent pas si votre personnage est attaqué par derrière.

- Lorsque votre curseur est sur l'un des emplacements d'objet, appuyez sur le **stick directionnel/la croix directionnelle vers**  pour placer le curseur sur l'emplacement d'objet de défense.
- Appuyez sur le **stick directionnel/la croix directionnelle vers**  ou  pour mettre en surveillance un objet de défense à utiliser. Appuyez sur le **bouton A** pour afficher les commandes. Si vous sélectionnez **ÉQUIPER**, vous pourrez vous équiper de l'objet de défense.
- Pour lâcher un objet de défense, faites comme si vous vouliez vous en équiper à nouveau.

Remarque : vous ne pourrez pas utiliser cette tactique si vous n'avez pas d'objet de défense.



PLAN/FICHER

À mesure que vous progressez dans le jeu, vous trouverez des plans et des fichiers. Vous pourrez les consulter à l'écran d'état. Placez le curseur sur **PLAN** ou **FICHER** à l'aide du **stick directionnel** ou de la **croix directionnelle** et appuyez sur le **bouton A**.

- **PLAN** — Si vous sélectionnez cette option, l'écran de plan affichera un plan de la zone, avec l'emplacement actuel de votre personnage. Les différentes pièces du plan sont représentées dans des couleurs différentes. Vous verrez les portes verrouillées, des objets oubliés, etc. Si vous n'avez pas trouvé le plan de la zone, seules les pièces que vous avez explorées s'afficheront.



- **FICHER** — Si vous sélectionnez cette option, l'écran Fichier apparaîtra. Vous y verrez des renseignements sur les fichiers que vous avez trouvés. Pour consulter un fichier, sélectionnez-le. Vous y trouverez peut-être de précieux indices.



SAUVEGARDE

Pour sauvegarder votre progression, vous devez trouver un ruban encreur, puis une machine à écrire pour l'utiliser. Après cela...



1. Lorsque vous disposez d'un ruban encreur, placez-vous devant une machine à écrire et appuyez sur le bouton **A**.
2. Un message vous demandera si vous souhaitez sauvegarder votre partie. Sélectionnez **OUI**.
3. Une liste de fichiers de sauvegarde apparaîtra alors. Sélectionnez un fichier de sauvegarde en appuyant sur le stick directionnel/la croix directionnelle vers  ou .

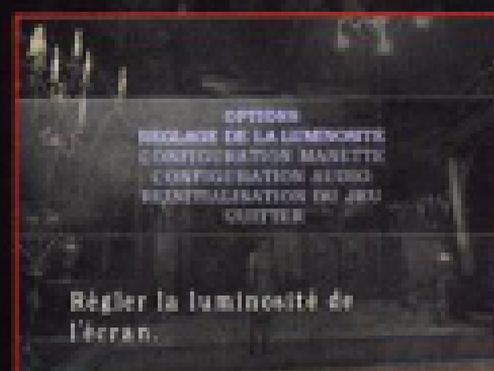
Remarque : chaque sauvegarde utilise un ruban encreur. Le manoir contient une quantité limitée de rubans. Faites bon usage de ceux que vous trouverez.

MODE OPTIONS

Appuyez sur **START/PAUSE** en cours de partie pour accéder à l'écran Options et modifier les paramètres de jeu.

Vous ne pouvez pas accéder à l'écran Options lors d'une cinématique ou lorsque vous vous trouvez à l'écran d'état.

Les différentes options disponibles sont les suivantes :



• **REGLAGE DE LA LUMINOSITE** —

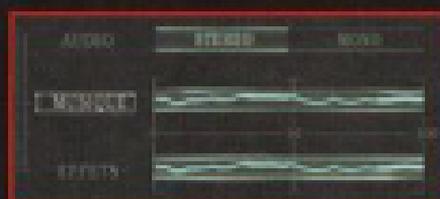
Cet écran vous permet de régler la luminosité de votre moniteur. Cette option n'est pas disponible sur certains moniteurs. Dans ce cas, appuyez sur le **stick directionnel/la croix directionnelle** vers  et sélectionnez le mode qui permet de régler la luminosité à partir du jeu.



- CONFIGURATION MANETTE** — Cet écran vous permet de sélectionner une configuration de manette en appuyant sur le stick directionnel/la croix directionnelle vers  et . Vous pouvez également activer et désactiver la fonction de vibration et régler les objets de défense sur AUTO ou MANUEL. Si vous avez sélectionné MANUEL, vous devrez appuyer sur le bouton L quand votre personnage est saisi pour utiliser un objet de défense.



- CONFIGURATION AUDIO** — Cet écran vous permet de sélectionner la sortie audio la plus adaptée à votre système. Vous avez le choix entre STEREO et MONO. Vous pouvez également ajuster le volume de la musique de fond et des effets sonores.



COINCE, PERDU, CERNE ?

- **FOUILLEZ BIEN VOTRE ENVIRONNEMENT.**
- **ECONOMISEZ VOS MUNITIONS.**
- **SAUVEGARDEZ SOUVENT.**
- **NE BAISSÉZ PAS LES BRAS. IL Y A TOUJOURS UNE SOLUTION.**

CONSEILS

- Écoutez ce que disent les personnages et suivez leurs conseils. Vous progresserez ainsi bien plus vite. Si vous ne suivez pas leurs recommandations, vous perdrez du temps précieux en essayant de deviner la marche à suivre, pendant que les monstres sèmeront le chaos sur leur passage.
- Lorsqu'un objet clignote à l'écran, c'est pour indiquer que vous pouvez l'utiliser. Si vous avez du mal à vous emparer d'un objet particulier, essayez de l'acquérir de façon différente. Par exemple, vous devrez parfois déplacer un meuble.
- Examinez attentivement les objets de votre inventaire. Regardez-les sous tous les angles car ils peuvent présenter des caractéristiques que vous n'avez pas remarquées au premier coup d'œil.
- Avant de quitter une pièce, fouillez-la de fond en comble. Revisitez les zones que vous avez déjà explorées. Vous trouverez ou verrez peut-être un objet que vous n'avez pas remarqué lors d'une visite précédente.
- Réglez vos objets de défense sur AUTO (dans le mode Options) tant que vous n'êtes pas encore très expérimenté.
- Passez en mode MANUEL une fois que vous connaissez bien le jeu. L'avantage du système MANUEL est qu'il vous permet de choisir le moment où vous utilisez un objet de défense.



CONSEILS ET ASTUCES

Vous souhaitez obtenir des conseils et des astuces sur ce jeu Capcom ? Dans ce cas, appelez la ligne d'astuces officielle de Capcom, disponible 24 heures sur 24 au :

0892 70 70 75

Coût de l'appel 0,337 euro/min TTC éditeur CONNECTION RCB 328223466. Avant d'appeler, demandez l'autorisation à la personne payant la facture de téléphone. La durée de l'appel est de 3 minutes en moyenne. Ce service est uniquement accessible aux personnes résidant en France métropolitaine.

1 160860029 10



CAPCOM

Capcom Europe Ltd
9th Floor, 28-29 HammerSmith Grove
HammerSmith, London W6 7HA,
Grande-Bretagne