



PlayStation

PAL

RESIDENT EVIL

VERSION
FRANÇAISE

CAPCOM



INTERACTIVE
entertainment

www.oldiesrising.com

Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation. • Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. • N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Avertissement sur l'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo connectable à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Le numéro du Service Clientèle se trouve au dos de ce manuel

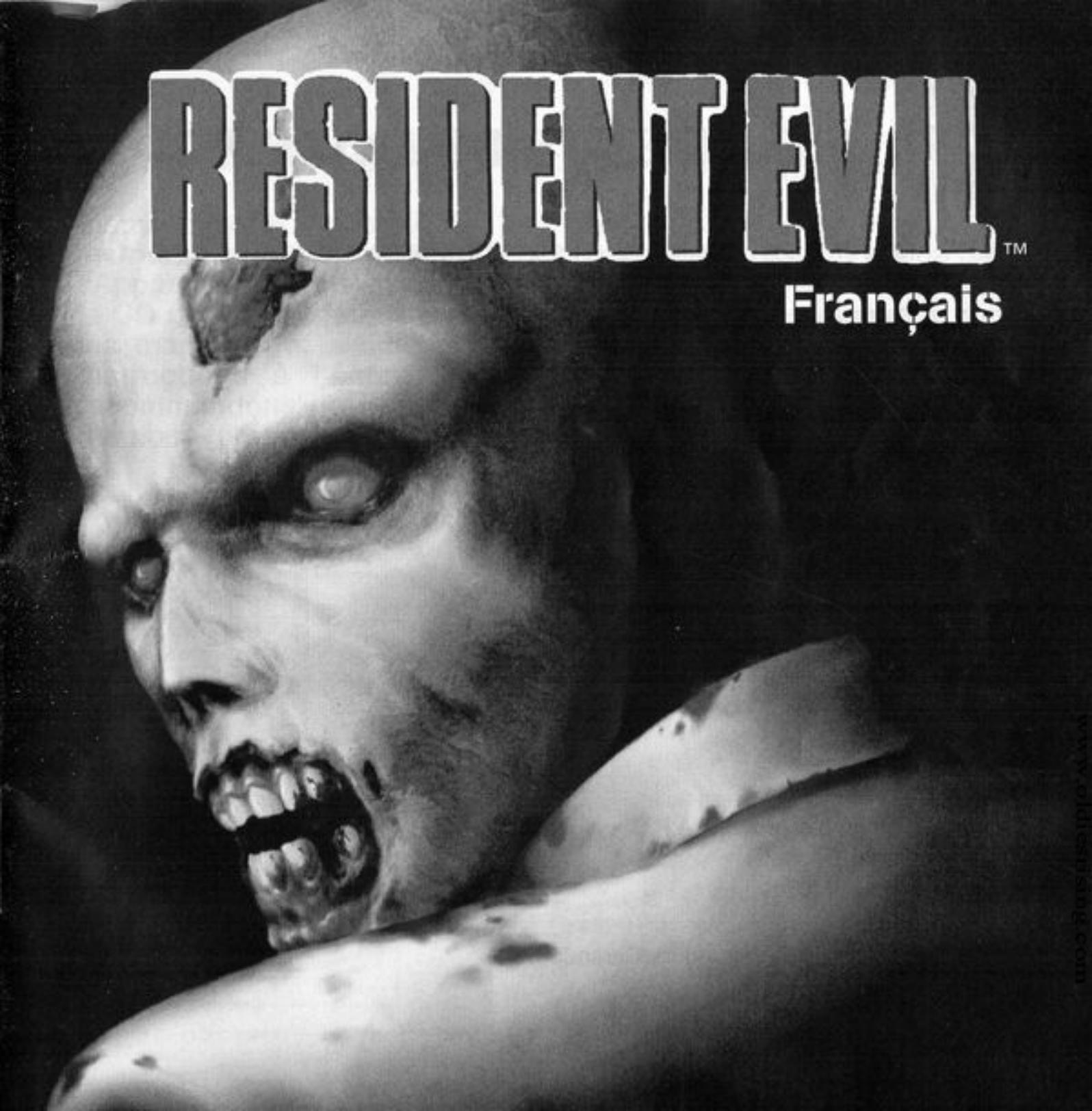
CAPCOM CO., LTD. 1996 TOUS DROITS RESERVES. CAPCOM U.S.A., INC. 1996 TOUS DROITS RESERVES. RESIDENT EVIL est une marque déposée de CAPCOM CO. LTD. CAPCOM est une marque déposée de CAPCOM CO., LTD. PlayStation et les logos PlayStation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. © 1996 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Tous droits réservés. Usage privé uniquement. Il est interdit de copier, adapter, louer, prêter, revendre, utiliser dans une salle de jeux, charger, publier, transmettre par câble, utiliser en public, distribuer ou extraire ce produit, toute marque ou tout copyright en faisant partie. Distribué par Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Développé par Capcom Co., Ltd.



1
Player



Memory Card
1 block



RESIDENT EVIL™

Français



ELEMENTS DU DOSSIER

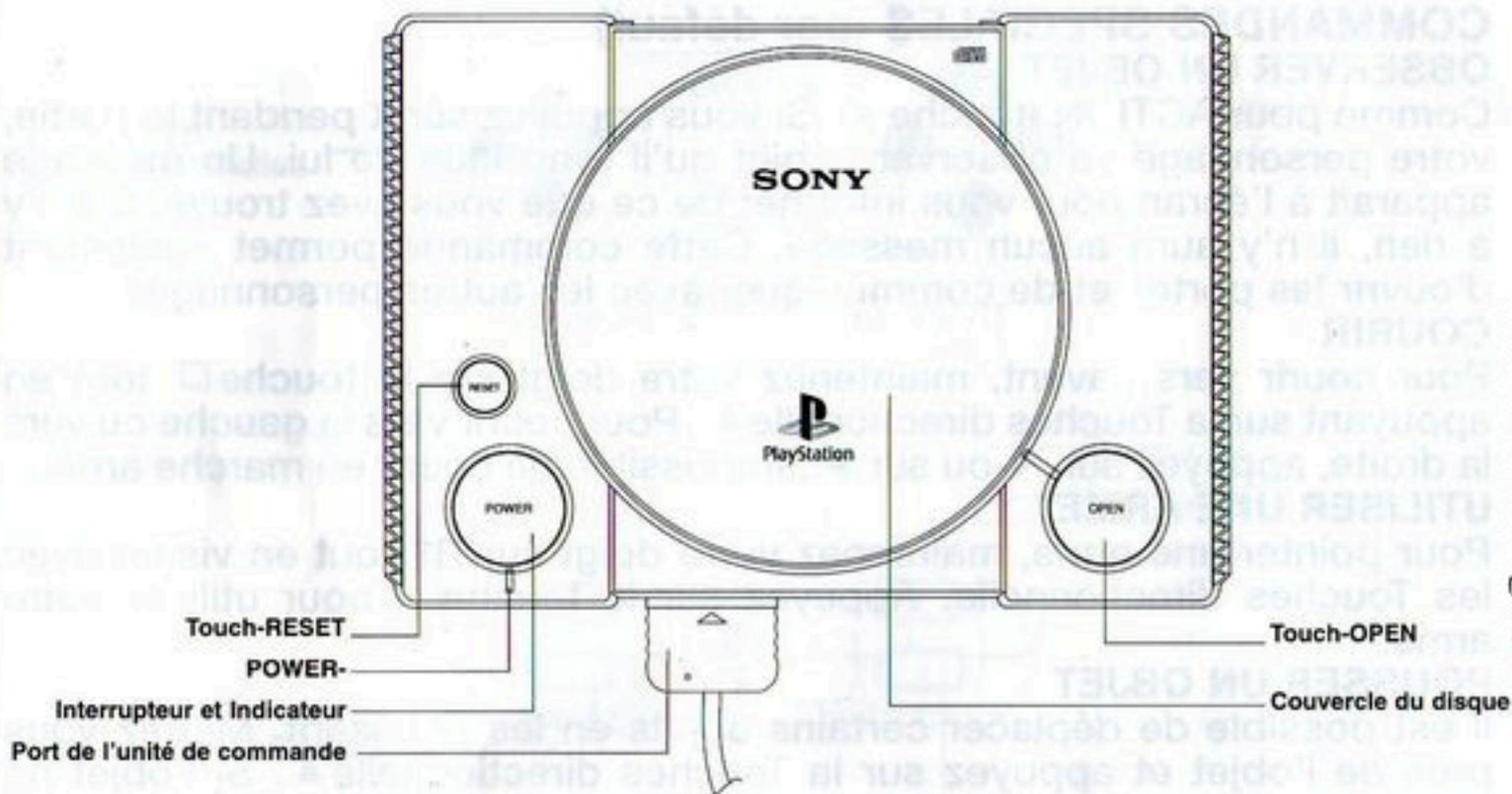
Mise en place de la mission (DESCRIPTION DU SYSTEME)	3
Commandes de la mission (DESCRIPTION DES MANETTES)	4
MISSION S.T.A.R.S. : FORET DE RACCOON	6
Débuter une mission	8
Sauvegarder/Charger	8-10
Ecran d'Etat	10
Boîte à objets	12
Options	13
Armes	13
Biographies des S.T.A.R.S.	14
Notes stratégiques	18-19
Service Consommateurs/Garantie	20



MISE EN PLACE DE LA MISSION

Installez votre Appareil de jeu PlayStation™ selon les instructions données dans son Manuel d'Instructions. Vérifiez bien que l'Appareil est hors-tension lorsque vous insérez ou retirez un CD. Insérez le CD de RESIDENT EVIL et fermez le couvercle du disque. Connectez les manettes et allumez l'Appareil de jeu PlayStation™. Suivez les instructions à l'écran pour commencer une partie. Nous vous recommandons de ne pas insérer ou retirer de périphérique ou carte mémoire lorsque votre appareil est sous tension.

DESCRIPTION DE LA CONSOLE





COMMANDES DE LA MISSION (par défaut)

TOUCHE	FONCTION
START	COMMENCE UNE PARTIE MET UNE PARTIE SUR PAUSE SELECTIONNE UN ECRAN SECONDAIRE
SELECT	PAS UTILISE
FLECHES	SELECTIONNE LE MODE DE JEU (Ecran Titre) DEPLACE LE PERSONNAGE (cf ci-dessous)
TOUCHE X	TOUCHE ACTION OUVRE LES PORTES ATTAQUE
TOUCHE □	ANNULE L'ACTION PRECEDENTE COURIR
TOUCHE R1	POINTE L'ARME
TOUCHE ○	PAS UTILISE
TOUCHE △	PAS UTILISE
L1, L2, R2	PAS UTILISES

COMMANDES SPECIALES (par défaut)

OBSERVER UN OBJET

Comme pour ACTION (touche X). Si vous appuyez sur X pendant la partie, votre personnage va observer l'objet qu'il a en face de lui. Un message apparaît à l'écran pour vous informer de ce que vous avez trouvé. S'il n'y a rien, il n'y aura aucun message. Cette commande permet également d'ouvrir les portes et de communiquer avec les autres personnages.

COURIR

Pour courir vers l'avant, maintenez votre doigt sur le touche □ tout en appuyant sur la Touches directionnelle ▲. Pour courir vers la gauche ou vers la droite, appuyez sur ◀ ou sur ▶. Impossible de courir en marche arrière.

UTILISER UNE ARME

Pour pointer une arme, maintenez votre doigt sur R1 tout en visant avec les Touches directionnelle. Appuyez sur le touche X pour utiliser votre arme.

POUSSER UN OBJET

Il est possible de déplacer certains objets en les poussant. Mettez-vous près de l'objet et appuyez sur la Touches directionnelle ▲. Si l'objet ne peut être déplacé, votre personnage ne tentera pas de le pousser.



Mission :

FORET DE RACCOON

Force :

S.T.A.R.S.

Unité :

Equipe Alpha

Lieu :

Forêt de Raccoon

Membres de l'Equipe Alpha :

**Barry Burton
Joseph Fros
Chris Redfield
Jill Valentine
Brad Vickers
Albert Wesker**

**spécialiste des armes
spécialiste en transport
tireur d'élite
experte en bidouillage
pilote
Chef de Mission**

'TOP SECRET'

Raisons de la Mission :

Les nouveaux membres de l'Equipe Alpha sont arrivés en début de soirée à Raccoon City. Auparavant, des autochtones ont rapporté d'étranges nouvelles concernant la disparition de certaines personnes et la présence de monstres ressemblant à des chiens. Le corps mutilé d'une promeneuse a été repêché dans la rivière. Le rapport de police souligne que, compte-tenu des morsures, l'assaillant est doté d'une force hors du commun. Il s'agit probablement d'un ours ou d'un loup.

La population exige que la police prenne des mesures.

Actions de la police :

Accès à la route de montagne fermé

S.T.A.R.S. contactés.

S.T.A.R.S. informés que la promeneuse faisait partie d'un groupe de touristes partis dans les montagnes quelques jours plus tôt.



S.T.A.R.S. se joint au recherche pour retrouver d'autres promeneurs dans les montagnes.

L'Equipe Bravo fait appel à :

Richard Aiken	expert en communications
Rebecca Chambers	spécialiste médicale
Edward Dewey	pilote
Enrico Marini	Chef de Mission
Forest Speyer	spécialiste en transport
Kenneth J. Sullivan	éclaireur

L'hélicoptère découvre un manoir. Le moteur lâche. L'hélicoptère s'écrase. Contact avec l'Equipe Bravo interrompu au-dessus des montagnes.

Objectifs de la Mission :

**Fouiller la zone de la Forêt de Raccoon
Localiser l'hélicoptère de l'Equipe Bravo
Localiser et sauver les membres de l'Equipe Bravo
Rétablir la situation**

RESTER VIVANT.

FIN

TOP SECRET



DÉBUTER UNE MISSION

Pour éviter la séquence d'ouverture, appuyez sur un touche de la manette de jeu gauche. Apparaît à l'écran le titre **RESIDENT EVIL**. Vous avez deux options : **NOUVELLE PARTIE** ou **CHARGER PARTIE**. Utilisez les Touches directionnelles pour sélectionner une des deux options, et appuyez sur **START**.

NOUVELLE PARTIE

Sélectionnez cette option lorsque vous voulez commencer une mission depuis le début.

CHARGER PARTIE

Sélectionnez **CHARGER PARTIE** si vous avez déjà commencé une partie que vous avez sauvegardée sur la Carte Mémoire. Voir chapitre suivant pour plus d'informations.

Vous pouvez incarner Chris Redfield ou Jill Valentine, deux des membres les plus éminents de l'Equipe Alpha.

SAUVEGARDER

Pour sauvegarder une partie, vous devez placer un ruban de machine dans une des machines à écrire que vous trouverez un peu partout durant la partie. Trouvez un ruban, placez-vous devant la machine à écrire. Appuyez sur le touche Action (touche X). On vous demandera alors si vous désirez sauvegarder votre progression. Choisissez **OUI** ou **NON**.

Note : Pour chaque sauvegarde, vous devrez utiliser un nouveau ruban. Alors, faites-en usage de manière raisonnable.

Si le message "Trop de fichiers" apparaît lors de la sauvegarde, il vous sera impossible de sauvegarder les informations en question sur la carte mémoire. Il vous faut utiliser une autre carte espace avec une capacité suffisante.



Il est possible de sauvegarder jusqu'à 5 dossiers différents sur une CARTE MEMOIRE et il faut 1 part de mémoire par dossier. Pour vous assurer qu'il y a suffisamment de place sur votre carte mémoire, vous devez suivre les étapes suivantes :

1. Allumez l'Appareil de jeu PlayStation™ sans insérer de disque.
2. Insérez une carte mémoire.
3. Sélectionnez "CARTE MEMOIRE" avec Touches directionnelles et appuyez sur le touche O.

Si les 15 parts de mémoire ont été utilisées, vous devez soit effacer une part, soit insérer une autre carte mémoire avec une capacité suffisante. Pour effacer un dossier, suivez les étapes suivantes :

1. Sélectionnez EFFACER du menu de la CARTE MEMOIRE.
2. Sélectionnez la carte comportant les données que vous voulez effacer.
3. Sélectionnez l'icône correspondant aux données que vous voulez effacer.
4. Lorsque le message "Etes-vous sûr/e ?" apparaît à l'écran, sélectionnez "OUI".

Pour annuler l'opération, sélectionnez "NON".



CHARGER

Si vous avez déjà sauvegardé votre progression, vérifiez que la CARTE MEMOIRE contenant insérée dans la fente pour carte mémoire¹. Puis sélectionnez CHARGER PARTIE à l'écran et appuyez sur le touche X. Vos sauvegardes apparaîtront à l'écran. Utilisez les Flèches pour sélectionner la partie que vous voulez reprendre puis appuyez sur le touche X.

ECRAN D'ETAT

Si vous appuyez sur le touche START au cours de la partie, vous mettez le jeu sur pause et vous pouvez également passer sur l'écran STATUT. Cet écran vous informe sur l'état de votre personnage et sur les objets que vous transportez. Utilisez Touches directionnelles pour sélectionner un objet ou une fonction, puis appuyez sur le touche X pour activer les options.

OBJETS

Après avoir sélectionné l'objet que vous voulez utiliser, appuyez sur le touche X. L'objet apparaît sur l'écran de contrôle. Vous avez alors 3 options dans l'icône de contrôle : UTILISER/EQUIPER , VERIFIER ou COMBINER.

UTILISER/EQUIPER

Pour la plupart des objets sélectionnés, l'option UTILISER apparaît à l'écran. Pour utiliser l'objet, sélectionnez UTILISER et appuyez sur le touche X. Pour les armes, UTILISER est remplacé par EQUIPER. Si vous utilisez EQUIPER, vous prenez l'arme sélectionnée. Vous ne pouvez pas utiliser une arme avant de l'avoir sélectionnée par EQUIPER. Vous ne pouvez utiliser qu'une arme à la fois.



VÉRIFIER

Cette option vous permet d'examiner un objet ou une arme en votre possession. En utilisant les touches directionnelles après avoir sélectionné l'objet ou l'arme, vous pouvez le/la faire tourner et l'observer en 3D. Pour le/la voir de plus ou moins près, utilisez respectivement les touches L1 ou L2.

COMBINER

Certains objets ont une fonction différente lorsqu'ils sont combinés à d'autres. C'est le cas tout particulièrement des armes. Lorsque vous désirez recharger un chargeur d'arme à feu, sélectionnez le chargeur en question, puis sélectionnez COMBINER dans l'icône de contrôle. Utilisez Touches directionnelles pour placer le curseur sur l'arme que vous voulez recharger. Essayez de combiner d'autres objets pour découvrir de nouvelles fonctions.

PLAN/DOSSIER/RADIO

3 autres fonctions sont à votre disposition à partir de l'ECRAN D'ETAT :

PLAN

Sélectionnez cette option pour visualiser les pièces et les zones où vous avez déjà été. Cette fonction vous permet de repérer où vous devez vous rendre.

DOSSIER

Lors de vos fouilles, vous allez découvrir des notes, des messages et autres informations que vous pourrez automatiquement ranger dans le classeur de votre personnage. Sélectionnez cette option lorsque vous désirez accéder au contenu de ce dossier. Vous y trouverez peut-être quelques indices.



RADIO

Vous disposez d'une radio. Vous ne pouvez l'utiliser que si elle émet un bip. Si vous entendez ce signal sonore, ouvrez vite votre **ECRAN D'ETAT** et sélectionnez **RADIO** pour entendre la communication. Si vous mettez trop de temps, vous pouvez rater un message important !

BOITE A OBJETS

Vous allez vous apercevoir que vous ne pouvez transporter qu'un nombre limité d'objets (Chris peut en prendre 6, Jill peut en prendre 8). Une fois qu'un objet a été trouvé, vous ne pouvez pas le perdre. Vous pouvez l'utiliser tout de suite (c'est le cas des munitions par exemple). Pour ne transporter que les objets dont vous avez besoin sur le moment, il vous est possible de ranger les objets inutiles dans une Boîte à Objets. Elles sont placées aux endroits stratégiques, et vous devez les utiliser à bon escient car elles sont en nombre limité. Placez-vous devant la Boîte à Objets et appuyez sur le touche X. L'Ecran de Sélection des Objets apparaît à l'écran.

Vous pouvez échanger, prendre ou laisser des objets. Pour placer un objet dans la boîte, utilisez les Touches directionnelle pour sélectionner l'objet en question, puis appuyez sur le touche X. Sélectionnez ensuite une case où il n'y a "RIEN" et appuyez sur le touche X. C'est une case vide. S'il n'y a plus de case vide, c'est que la Boîte à Objets est pleine. Pour prendre un objet de la boîte, vous devez libérer un espace pour le transporter. Sélectionnez l'objet dans la boîte, puis appuyez sur le touche X pour le sortir de la boîte.

OPTIONS



Ce mode peut être activé en appuyant simultanément sur les touches **START** et **SELECT** (sauf pendant les séquences cinématiques ou lorsque **L'ECRAN D'ETAT** est activé). Vous pouvez modifier la configuration des touches (**CONFIG**) ou régler le son (mono ou stéréo).

AVANT	Avancer
ARRIERE	Reculer
VIRER G.	Aller vers la gauche
VIRER D.	Aller vers la droite
ACTION	Touche Action
GET READY	Draws Weapon
POINTER	Dégainer arme
COURIR	Courir

Lorsque vous modifiez votre configuration, 3 configurations pré-établies vous sont proposées : A, B ou C. Vous pouvez également créer votre propre configuration. Pour ce faire, mettez en surbrillance la touche que vous souhaitez modifier, puis appuyez sur la touche X. La liste des actions possibles apparaît. Déplacez le curseur sur l'action souhaitée, puis appuyez sur la touche X. Lorsque vous avez terminé de configurer toutes vos options, appuyez sur **EXIT**.

Attention: ne gardez pas les touches **SELECT** et **START** appuyées après être entré dans le Mode Option, ou vous ferez redémarrer le jeu sans sauvegarde.



ARMES

Votre équipement de base se compose d'un revolver semi-automatique 9mm et d'un couteau de combat. Vous trouverez d'autres armes au cours de vos recherches. Certaines de ces armes sont difficiles à utiliser, n'hésitez

pas à les essayer avant les combats (mais ne gaspillez pas vos munitions).

COUTEAU DE COMBAT

Bonne arme pour les combats au corps-à-corps, mais pas aussi puissante ou protectrice qu'une arme à feu.

REVOLVER 9MM

Populaire, revolver classique utilisé par nombre d'organismes gouvernementaux et d'armées pour sa grande fiabilité. On peut y charger jusqu'à 15 balles. Si votre chargeur se vide, et que vous en avez un autre en réserve, votre personnage recharge automatiquement.

FUSIL

Excellent fusil de chasse. Le rayon de portée de cette arme est important et sa puissance lui permet d'abattre des cibles très mouvantes. Très maniable à courte portée. L'une des armes les plus fiables que vous pourrez trouver.

Equipe Alpha



Barry Burton

Vieil ami et équipier de Chris Redfield. Ancien membre du SWAT, Barry est responsable de la maintenance et de la fourniture des armes pour tous les membres des S.T.A.R.S.. Il a 16 ans d'expérience dans ce domaine et a mené nombre de projets à bien. Barry est un allié sûr, mais a eu dernièrement quelques problèmes avec sa femme et ses 2 filles. Il peut sembler déprimé à certains moments.

Chris Redfield

Après avoir été forcé de quitter l'Air Force, Chris a été un peu perdu jusqu'à sa rencontre avec Barry. Barry l'a recruté à la création des S.T.A.R.S.. A présent, Chris vient d'être affecté dans une plus petite unité au quartier général de Raccoon City pour faire rapidement ses preuves. Un dur à cuire qui possède un moral solide et beaucoup de vitalité. Chris maîtrise brillamment les armes lorsqu'il se trouve cerné par ses ennemis.

Jill Valentine

Un soldat intelligent qui a dans le passé tiré plus d'un membre des S.T.A.R.S. d'un mauvais pas. Tout comme Chris, Jill vient d'être affectée à Raccoon City. Elle excelle dans l'utilisation de petits outils tels que les passe-partout. Jill a de fortes convictions et lutte pour ce qu'elle croit être juste. Bien qu'elle puisse transporter de nombreux objets, elle ne fait pas preuve de suffisamment de vitalité, ce qui constitue un inconvénient majeur.



Brad Vickers

Brad est un génie de l'informatique. Il n'a pas son pareil pour rassembler des informations. Malheureusement, sa peur de la mort lui attire les foudres de ses co-équipiers. Son manque de courage en cas de danger lui a valu le surnom de "Poule mouillée". Alors que Chris est un pilote de chasse expérimenté, Brad est le pilote d'hélicoptère attitré de l'Equipe Alpha.

Albert Wesker

Wesker a très vite progressé dans la hiérarchie des S.T.A.R.S.. Il est aujourd'hui à la tête de l'Equipe Alpha. Considéré par beaucoup comme un "type cool" à cause de sa coupe de cheveux branchée et de ses éternelles lunettes de soleil, Wesker a été recruté par un chasseur de tête en raison de son caractère incisif et a fini par créer l'unité S.T.A.R.S. de Raccoon City.

Equipe Bravo

Richard Aiken

Membre très important des S.T.A.R.S. spécialisé dans les communications au sein de l'Equipe Bravo. Seul lien réel entre les forces sur le terrain et le quartier général, Richard s'occupe en réalité des deux équipes dans la mesure où l'Equipe Alpha n'a pas vraiment de spécialiste entraîné, sauf peut-être Jill (qui est une bricoleuse née). Dôté d'un moral d'acier, Richard souhaite toujours très chaleureusement la bienvenue aux nouveaux membres de l'Equipe.



Rebecca Chambers

Dernière recrue du groupe, Rebecca a été recrutée pour ses talents de secouriste et pour sa connaissance des premiers secours. Elle est très intimidée par ses coéquipiers, d'une part à cause de son âge (18) mais d'autre part à cause de son manque d'expérience. Rebecca est disposée à aider et essaie d'accomplir sans hésitation les missions qu'on lui assigne.

Enrico Marini

Chef de l'Equipe Bravo et sous les ordres de Wesker dans le cadre de l'unité S.T.A.R.S., Enrico se sent menacé par l'arrivée de l'Equipe Alpha, car il pense que Chris ou Barry pourraient finir par prendre sa place. Enrico est néanmoins un membre dévoué des S.T.A.R.S. qui commande avec fierté l'unité lorsque Wesker le lui permet.

Forest Speyer

En plus d'être un expert en transport pour l'Equipe Bravo, Forest est un excellent tireur d'élite. C'est un véritable professionnel et ses qualités forcent le respect de ses coéquipiers. Dès les premiers instants, le contact qu'il a avec Chris est bon. Ils vont sans aucun doute devenir de bons partenaires.

Kenneth J. Sullivan

Discret, c'est un éclaireur de talent. C'est également un expert en chimie. Il se demande bien en quoi son expérience dans la chimie peut être d'une quelconque utilité à Raccoon City mais il oublie rapidement ses doutes puisque c'est Wesker en personne qui l'a enrôlé dans les S.T.A.R.S..

SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez une quelconque difficulté à utiliser ce jeu, vous pouvez contacter notre Service Consommateurs. Lorsque vous nous appelez, nous vous demandons de bien vouloir être devant votre ordinateur, avec de quoi écrire et le plus d'informations possible concernant votre système (marque, modèle, périphériques, RAM, carte graphique, etc.)

Vous pouvez nous écrire à l'adresse suivante:

Virgin Interactive Entertainment
Service Consommateurs
233, rue de la Croix Nivert
75015 PARIS

Vous pouvez également nous contacter par téléphone ou par fax:

Tel: (1) 53 68 10 00
Fax: (1) 40 45 01 99

Vous trouverez également de nombreuses informations sur:

Minitel: 3615 VIRGIN GAMES (2,23F ttc/minute)
Hintline: 36 68 94 95 (2,23F ttc/minute)

GARANTIE:

Virgin Interactive (Europe) Ltd. se réserve le droit de modifier le produit décrit dans ce manuel, à tout moment et sans notification préalable.

Virgin Interactive (Europe) Ltd. ne fait aucune garantie expresse ou implicite concernant ce manuel, sa qualité, sa qualité marchande ou son adaptation à un usage particulier.

Ce programme est garanti pendant une période déterminée par la loi de votre pays. Ceci n'affecte pas vos droits statutaires. Virgin Interactive Entertainment se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel, à tout moment et sans aucune notification préalable. Virgin Interactive Entertainment ne fait aucune garantie expresse ou implicite concernant ce manuel, sa qualité, sa qualité marchande ou son adaptation à un usage particulier.

Customer Service Numbers

• Australia	02 611 4574
• Austria	0222 61051 111
• Belgium	070 233 009
• Denmark	31 23 24 04
• France	1 30 89 15 15
• Germany	069 66 54 33 00
• Ireland	+44 (0) 990 333 555
• Italy	06 33018241
• Netherlands	06 821 2364
• New Zealand	09 479 7459
• Norway	66 90 43 10
• Spain	902 102 102
• Sweden	08 510 146 00
• Switzerland	052 243 0 555
• UK	0990 99 88 77

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

SLES-00227

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

5028587 080302