

EXERCISE WARNING

Please read the manual and particularly this paragraph, before using this video game system—allowing your children to use it. It represents what should go through with any screen, the operator instructions of the Electronic before allowing play to take place. Some people are susceptible to epileptic seizures as a result of visualizations when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure when watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had an epileptic seizure. Certain conditions may include: uncontrolled epileptic seizures even in persons who have no history of seizures or epilepsy; if you or anyone you directly know ever had epileptic seizures or epileptic convulsions as a result of concentrated, when exposed to, flashing lights, consult your doctor prior to playing.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms, discontinue playing video games and consult your physician. If you experience any of the following symptoms, discontinue any voluntary movement or convulsion IMMEDIATELY discontinue use and contact your doctor:

For your health:

- Go away from the television screen as far as the length of the Controller cable allows. We advise that you sit a minimum of 6'9" (about 2 meters) away from the television screen.
- Preferably, the game should be played on a small table screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had enough sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Limit use to about 30 minutes per hour while playing any video game.

GETTING STARTED

This CD-ROM can only be used with the Electronic System. Do not attempt to play this CD-ROM on any off-of-CD player, doing so may damage the Nonprogrammable and operators.

1. Put on your Electronic System by following the instructions in your Electronic System instruction manual. Plug in Controller 1. Use 2-4 player system, plug in game 2-4 also.
2. Place the Electronic CD-ROM, label side up, in the well of the CD tray and close the lid.
3. Press the Power Button to load the game. The game starts after the Electronic logo screen. If nothing appears, turn the system OFF and check that it is set up correctly.
4. If you wish to stop a game in progress in the game, press AND you want to PAUSE, press A, B, E, Y and B simultaneously to return to the game title screen. Press A, B, E, Y and Start simultaneously again to return to the Electronic control panel.
5. If you turn on the game without inserting a CD, the Electronic control panel appears. If you wish to play game, please use Electronic CD-ROM in the well and the game will automatically load up.

Important: Your Electronic CD-ROM contains a security code that allows the disc to be read. Be sure to let the disc clean and handle it carefully. If your Electronic System has trouble reading the disc, always use a 4" and wipe it carefully, starting from the center of the disc and wiping straight out towards the edge.

HANDLING YOUR ELECTRONIC CD-ROM

- The Electronic CD-ROM is intended for use exclusively with the Electronic System.
- Be sure to keep the surface of the CD-ROM free of dirt and scratches.
- Do not leave it in direct sunlight or next to heaters or other sources of heat.

Dreamcast



RESIDENT EVIL 3

NEMESIS

CAPCOM

MANUAL



A Special Message from CAPCOM ENTERTAINMENT

Thank you for selecting RESIDENT EVIL™ 3 REWIND™ for your Mega-Character™. We at CAPCOM ENTERTAINMENT™ are proud to bring another new addition to your video game library. CAPCOM ENTERTAINMENT INC.
405 Belmont Parkway, Summerville, GA 30885
© CAPCOM CO., LTD. 1999 2000 ALL RIGHTS RESERVED
RESERVED © CAPCOM U.S.A. INC. 1999 2000 ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are my official trademarks of CAPCOM CO., LTD. RESIDENT EVIL and CAPCOM REWIND are trademarks of CAPCOM CO., LTD.



Virgin Interactive Entertainment (Europe) Limited
196 Chancery Street,
London W1T 40FN

Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. ALL RIGHTS RESERVED

Visit us at www.vie.com

CONTENTS

TRAPPED!	2
NEW FEATURES	3
DREAMCAST™	4
CONTROLS	6
PROLOGUE	8
CHARACTERS	10
GETTING STARTED	12
GAME CONFIG.	13
PLAYER ACTIONS	14
STATUS SCREEN	16
ITEMS	17
MAP FILE	21
SAVING	22
WEAP SELECTION	23
BURSTER	24
RANK	25
CAN'T HELP TRY THIS	26
TECHNICAL SUPPORT	27

2 TRAPPED!

It all began as an ordinary day in September. An ordinary day in Roxton City, a city controlled by Umbrella Corporation.

No one dared to oppose Umbrella, and that lack of strength would ultimately lead to the city's destruction.

Finally they had the courage to fight.

Once the wheels of justice began to turn, nothing could stop them — nothing! But it may already be too late.

Now it is Roxton City's last chance and my last chance...

My last escape...



NEW FEATURES

3

PLAYER ACTIONS (see pages 14-15)

Draw weapon—press the Right Trigger

Dodge—press the Right Trigger the moment the enemy attacks you. (You cannot dodge when you are seriously injured.)

Quick 180° turn—press the Directional Button Analog Thumb Pad Δ + the Δ Button

Climb/descend stairs—Press the Directional Button Analog Thumb Pad ∇ Δ near stairs

MELEE AND (see page 20)

Create bullets for the Handgun, Shotgun, Shotgun and Grenade Launcher by mashing Δ .

MAP (see page 21)

Zoom and unzoom outdoor maps by pressing the X Button. Change maps by pressing the Y Button.

LIFE SELECTION (see page 22)

When your character faces a perilous situation, a special event called Life Selection happens. Your choice affects how your character deals with the danger.



DREAMCAST HARDWARE UNIT

**Control Ports**

The Dreamcast has several the Dreamcast Controller (or other peripheral equipment) from left to right: Control Port A, Control Port B, Control Port C, and Control Port D. The ports accept standard controller and PCMCIA cards. For more information, see the Dreamcast Manual which is included in the box.

IDENTIFY THE HARDWARE Use Control Port A

IDENTIFY THE HARDWARE is a 1 player game. Before loading the Dreamcast game: ON - connect the Dreamcast controller or other peripheral equipment into the control ports

FRONTAL MEMORY (FR)

To save option settings and high score data, insert a Frontal Memory (FR) into Expansion Slot 1 of the controller in Central Part 4 BEFORE turning on the Dreamcast.

Note: While saving game data, never turn OFF the Dreamcast power, remove the memory card or disconnect the controller.

FRONTAL MEMORY (FR)



CONTROLS

WIRELESS CONTROLLER

DISCONNECT THE WIRELESS CONTROLLER in a 2-player game. Insert controllers or other optional equipment before turning on the Gamecast.

Press touch the Analog Thumb Pad or Left/Right Triggers will be turning the Gamecast power ON. Bring in any charge the controller. Analog sticks provide directional control in motionless. The Analog Thumb Pad or Left/Right Triggers are automatically moved while touch the Gamecast power ON continuously turn the power OFF and then ON again, making sure not to hold the touch stick.

To return to the title screen during game play, simultaneously press and hold the L1 (X) and Start Buttons. This will cause the Gamecast to only read the software and display the title screen.

You can change the button and assignments. See page 73.



WIRELESS VIBRATION PACK*

RESIDENT HUE 3 XCELL supports the Wireless Park peripheral. When inserted into the Expansion Slot of a Dreamcast controller or compatible peripheral equipment, the Jump Pack provides a vibration effect that can considerably enhance the game play experience.



Note: When inserted into Expansion Slot 3 of the Dreamcast controller, the Wireless Park connects. But does not work if the controller is paired. The Wireless Park may fail not during game play or otherwise inhibit game operation.

PROLOGUE

A month and a half have passed since the incident.

September has come to Raccoon City, a small industrial city in the American Midwest. People are starting to forget the chaos of the massacre as their everyday lives return to normal.

The bizarre incident that occurred in the Arkley Mountains, the destruction of the special taskforce S.T.A.R.S. Umbrella corporation's secret biological weapons laboratory hidden in an old mansion, the power of T-Virus that turns humans and animals into horrible monsters... how could it all happen here?

People could not believe the survivors' reports. Stories of their incredible experiences and of strange biological weapons and zombies were beyond the townsfolk's imagination. The surviving S.T.A.R.S. team members headed to Europe even before the town heard the full details of what had happened.





They hoped it was all over. But then it happened again. Suddenly, a series of inexplicable murders occurred and a strange disease began invading neighborhoods.

T-Rex was flowing into the city.

The invisible plague struck up silently and turned the unsuspecting citizens into monsters.

People cursed their foolishness. But the nightmare had already begun.

The future was out of their control. Raccoon City was on the brink of collapse.

10 CHARACTERS

JILL NEWMAN

Age 23 Blood type B

Height 5ft 4in Weight 108lb

Jill is a member of S.I.A.R.S., a special taskforce in the Raccoon City Police Department. She is specialist in detecting explosive traps. With her experience working in the U.S. Delta Force, she is one of the survivors of the original incident that occurred in the Arctic Mountains. Cheerful and independent, Jill has a strong sense of justice. Though she has a healthy emotional side, she is a talented woman with strong will and excellent judgment.

S.I.A.R.S.

Special Tactics and Rescue Service

S.I.A.R.S. was founded under the jurisdiction of the Raccoon City Police Department to deal with increasing terrorism and crime.



CARLOS OLIVERA

Age 22 Blood type O

Height 5'11" Weight 183lb

Carlos is from South America. His exact nationality is unknown but he carries Indian blood. He is a U.B.C.S. soldier, in charge of heavy firearms, security and mission back-up. He is also responsible for weapons maintenance. At first sight he may appear inexperienced and immature. He is actually warm-hearted, with a strong sense of right and wrong.

U.B.C.S.

Umbrella Biohazard Countermeasures Service

Formed separately from Umbrella's special taskforce, U.B.C.S. is a rescue force comprised mainly of war criminals and exiled soldiers. Though the team has a high mortality rate, it has been very successful in critical rescue missions.



12 GETTING STARTED

NEW GAME

Select **NEW GAME** from the Main Menu. Then choose a difficulty level. **HARD MODE** is a more difficult challenge than **EASY MODE**. Then select the character costume you want to use.

LOAD GAME

Select **LOAD GAME** if you have a previously saved game on a Visual Memory (VM) and want to resume play. See page 22, Saving, for more details.

REMEMORANCE

Get to your final destination within a time limit. You acquire points if you defeat an enemy. Additionally, you acquire more points if you get to your final destination faster. You can purchase weapons with the points and use them when you start a **NEW GAME** (the weapons are stored in the Item Box).

EPISODE

Every time you complete the game, a new episode of a character in the **RESIDENT EVIL** series appears.

GAME OVER

Your character takes damage when attacked. As she/he weakens, her/his motions begin to show the strain. You can check your character's damage on the Status screen. When the character takes too much damage, she/he is defeated and the game ends. If your partner character dies, it's Game Over as well. See page 14, Partner, for more details.

Select **GAME CONFIG** from the Main Menu. Press the **X** Button on selected options to access their submenus.

Button Config – Choose from six control settings

Vibration – Turn the vibration function on or off. An optional Jump Pack is required to use this option.

Sound – Switch between Stereo and Monocaural, and adjust the volume of background music and sound effects.

Monitor Tuning – Adjust the brightness of your TV monitor.

Quit – End the game and return to the Main Menu.

You can also get to the Game Config menu during play by pressing the Start Button.



14 PLAYER ACTIONS

BASIC ACTIONS

Use Weapon - Hold the Right Trigger to draw your weapon, then press X Button to activate it. You can aim up or down by pressing the Directional Button Analog Thumb Pad \uparrow \downarrow .

Push Object - Some items can be moved by pushing them. For the item you want to move, hold the Directional Button Analog Thumb Pad \uparrow . If the object cannot be moved, your character will not try to push it.

Get On Off Object - You can get on/off some objects. For the object, hold the X Button. If you cannot get on/off the object, your character will not try to do it.

Climb Second Story - Press the Directional Button Analog Thumb Pad \uparrow \downarrow near the stairs.



Dodge - Press the left or Right Trigger or press the X Button while holding either trigger the moment your character gets attacked. Your character cannot dodge when already injured. In **LAST MODE**, the Dodge action is activated more easily.

Escape - When an enemy grabs your character or your character is falling down, you can escape more quickly by rapidly pressing the Directional Button and other buttons.

Quick 180° Turn - Press the Directional Button Analog (Front Pad) \downarrow + the X Button.

Attack Objects - In some rooms, certain objects can be used to attack enemies by shooting at the objects. A drum is one example. Press the Left Trigger to locate Attack Objects in the scene.



16 STATUS SCREEN



Press the **B** Button during game play to deploy the Status screen. The screen shows your character's condition and items she is carrying. Use the **Directional Button Analog Thumb Pad** to highlight an item or function, then press the **X** Button to activate the option. To exit the Status screen, press the **A** Button or highlight **EXIT** and press the **X** Button.

Continue reading for information on using the **Item Commands (USE, CHECK, AUTO)** and the **Game Commands (FIRE, MAP, EXIT)**.



ITEMS

17

USE ITEM

After highlighting the item you want to use, press the **U** button. You then have three options in the command window: Select **USE** to use the item. Some items take effect only when you use them in certain places.

EQUIP WEAPON

To equip a weapon, highlight the weapon, press the **X** button, then choose **EQUIP**. You must equip a weapon before you can use it. You can equip only one weapon at a time.

CHECK ITEM

Use this option to examine an item or weapon you have acquired. Highlight the item, then select **CHECK** to see further information about it. Try to check every item so you can find helpful information.

AUTO

Switch between **AUTO** and **MANUAL** control of your weapon

ITEM BOX

You will notice that your character can only carry a limited number of items at a time. In order to carry the items you need at a certain time, you can store other items in an item box. These are located in various places throughout the game. Stand in front of the item box and press the **X** Button. The Item Select screen will appear.

You can exchange items, store items or take items out of the box. Highlight an item, then press the **X** Button.

You can store up to 64 items in an item box.

You cannot lose items, except for ammo.



LONDON ITEMS

Some items, particularly weapons, have a different effect when combined with other items. When reloading a gun, select the appropriate ammunition, then select **CHARGE** from the command window. Use the **Directional Button Analog Thumb Pad** to move the cursor onto the gun you're reloading and press the **X Button**. Try combining other items to discover new effects.

Examples of Combining

Handgun + Handgun Bullets =

You can load ammo

Green Herb + Red Herb =

You can mix herbs. Green Herb + Red Herb has the effect of completely restoring your character's vitality. Herbs have various effects depending on the combination.

MAKING AMMO

You can create ammo for the Handgun, Shotgun, Assault Rifle and Grenade Launcher by mixing Gun Powder + Reload Tool

Gun Powder A + Reload Tool = Handgun Bullets

Gun Powder B + Reload Tool = Shotgun Bullets

You can also create more powerful Gun Powder by mixing different Gun Powders.

Gun Powder A + Gun Powder B = Gun Powder C

Gun Powder C + Reload Tool = Grenade Bullets

Hints

Grenade Bullets can be mixed with Gun Powder.

As you create bullets, your skill will improve making you able to create even more bullets.

With certain combinations, you can create very powerful bullets.



You can acquire maps and files during game play and look at them on the Status screen.

MAP

Select this option to view the rooms and areas you have visited. On outdoor maps, you can zoom the view in and out by pressing the X Button. You can also move the map with the Directional button Analog Thumb Rod. Press the Start Button to choose from other maps you have acquired.

You can also get to the Map screen by pressing the Y Button during play.

FILE

As you explore, you will discover notes, messages or other information that will automatically be filed in your character's notebook. Select File to view the contents of messages filed. This may develop from these notes.



22 SAYING

To save game data, you must place an ink ribbon into a typewriter. Ink ribbons can be found in various places through-out the game. Once you find a ribbon, stand in front of the typewriter and press the X button. You will be asked if you want to save your progress. Choose YES or NO.



Note: You will need to find an ink ribbon each time you want to save, so use your ink ribbons wisely.

To save game data, you must be using an optional Visual Memory (VM).

Saving game data uses 12 blocks on the VM.

Do not remove a VM while saving, loading. Doing so may destroy the saved game data.



LIVE SELECTION

In-game events called Live Selection will occur when your character faces dangerous situations. When a Live Selection begins, you'll have the opportunity to make a choice. Your selection will turn the story in a new direction.

- When a Live Selection occurs, a screen appears. Make your choice promptly by selecting with the Directional Button Analog Thumb-Pad and pressing the X Button.
- If you don't make a choice fast enough, you may be left in a more dangerous situation!



24 PARTNER

CHANGING CHARACTERS

During game play, you may need a partner character's help. When you actually control a partner character, the Status screen will change accordingly. The basic controls are the same as for your main character.

NON-PC & TETHERED CHARACTERS

During game play, you may be in a situation where your character moves together with a partner character. In this case, if the partner character dies, the game ends.



RANKING

25

If you complete the game, the Ranking screen appears. Your ranking is determined by various conditions:

Time – Shows your total play time

Number of saves – Show how many times you saved during the game

Grade – Shows your grade



26 CAN'T WIN? TRY THIS

TOOKE MAKING YOUR WEAPONS?

Learn to use your weapons efficiently. Each weapon is best suited to destroying a different type of monster or zombie. Figure out which weapon you need then put it to use. (Be sure to equip weapons BEFORE a fight!) Hint: When a zombie dies completely blood will spread on the floor.

- Look for Attack Objects such as drums, to help defeat your enemies.
- Use Dodge and Quick Turn to take less damage.

Nothing works? Then run!

CAN'T HEAL YOUR CHARACTER?

- Search the background for Herbs and First Aid Spray. Don't give up. You can't win if your character is too weak to fight.

CAN'T FIND ITEMS?

- When you come to a new scene, search for files and markers that may contain clues. For more hints call the CAPCOM EDGE HIT LINE at 1-800-976-1066.



TECHNICAL SUPPORT:

Thank you for purchasing **Warhammer 40,000™**. If you are experiencing difficulties with this item, please take advantage of the following product support. Please note that all our operations only speak English and that we are unable to give warranty help through our Technical Support number. Our Technical support team are open between the hours of 10am and 5pm.

Technical Support: 0800 021 4388
Fax: 0800 021 4387
Worldwide Help:
Address: 11th House, 100-0048
Customer Services Department
Wargames Entertainment Europe Ltd
The Channel Street
London
W11 4JN

In the unlikely event of a software fault please return the complete package (with your receipt) to the original place of purchase and request a replacement.

If you do need to telephone us, please provide us with as much information as possible concerning your system. When contacting us by post, ensure you include the Title & Version of the Game, a detailed description of the problem you are experiencing and the exact type of Hardware that you are using. When sending us a file, please remember to name your file machine readable and avoid using spaces.

If you're using a Windows™ PC system please make sure that the PC's date/time is enabled. Ensure it includes your name or email box number in the area code and a valid number on the net contact you if an experienced problem solver trying to fix you back.

COPYING PROHIBITED:

This software product and the material are copyright and all rights are reserved by Wargames Entertainment (Europe) Ltd and are protected by the copyright laws that pertain to computer software. You may not copy the software except that you may make a single copy for backup purposes only. You may not rent, sell, give, lease, give, lend, transfer or otherwise transfer the software or any copy, either expressly permitted to do so by Wargames Entertainment (Europe) Ltd. You may not modify, adapt, reprogram, create derivative works, recompile, decompile or otherwise reverse engineer or derive source information of or any portion of the software or anything incorporated therein or permit any third party to do so.

WARPC

Wargames Entertainment (Europe) Ltd reserves the right to make modifications or improvements to the product described in this manual at any time and without notice.

Un messaggio speciale di
CAPCOM ENTERTAINMENT

Come per aver scelto RESIDENT EVIL 7 a
NIGHTMARE per il tuo Database! Non è
CAPCOM ENTERTAINMENT a darti il bene di
aggiungere questo titolo alla tua
collezione di videogiochi!

CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.
475 Dumas Parkway, Sunnyvale, CA
94088

© CAPCOM CO., LTD. 1998. TUTTI I
DIRITTI RISERVATI. © CAPCOM USA, INC.
1998. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.
CAPCOM e il logo CAPCOM sono marchi
registrati di CAPCOM CO., LTD.
RESIDENT EVIL e CAPCOM EDGE sono
marchi registrati di CAPCOM CO., LTD.

Visita il nostro sito: www.capcom.com



Virgin è un marchio registrato di Virgin
Entertainment Ltd. TUTTI I DIRITTI
RISERVATI.

Visita il nostro sito: www.virgin.com

INTRODUZIONE 10

NOVE CATEGORIE 11

ORIGINI 32

CONTRO 34

PROLOGO 36

PERSONAGGI 38

PER INCLUDE 40

SOMMARIO LAMIA (OPINIO-
NE) (CONTRIBUZIONE GIOCO) 41

AZIONI DEI PERSONAGGI 42

SOMMARIO FAMIGLIE (STATO) 44

OGGETTI 45

MAP (MAPPA) FBI (ARCHIVO) 49

SARACENO 50

UNA SEQUENZA (SCENA IN TEMPO REALE) 51

CONTAGIO 51

PERSONAGGI 51

NON GIOCO e PERSONE PER IL GIOCO 54

MANUALE DI SOPRAVVIVENZA 56

30 INTRAPPOLATO!

Tutto ha avuto inizio in una tranquillo giornata di settembre, un giorno come tanti altri a Raccon City, una piccola cittadina che vive all'ombra della potente Umbrella Corporation.

Nessuno in città ha visto il coraggio e l'autorità necessari per opporsi al volere di questo potentissimo colosso e questo fatto, alla fine, potrebbe condurre alla rovina dell'intero centro abitato.

Se solo avessero la forza di provare a reagire e a lottare...

Quando la ruota della giustizia si mette in moto, nessuno è più in grado di arrestarla, niente! Ma forse è già troppo tardi.

Questo è l'ultima possibilità di Raccon City ed è anche la sua unica possibilità...

Se mai, un'ora via di fuga...



AZIONI DEI PERSONAGGI (consulto le pagine 42-43)

- **Salire le scale** - Premi il tasto **B**.
Sbloccare gli attacchi - Premi il tasto **B** nell'istante in cui ti afferra il nemico (non puoi sbloccare l'attacco quando sei gravemente ferito).
- **Ricarica velocemente di 100** - Premi il tasto **Dirigendone (tasto D)** - Pulsante analogico a + di tutto il
- **Salire scendere le scale** - Premi il tasto **Dirigendone (tasto D)** - Pulsante analogico a + quando ti trovi vicino alle scale.

CONDIZIONE DI MURAZIONE (consulto pagina 44)

Fuori campo delle munizioni per pistola, shotgun, machete e lanciafiamme caricando tra loro gli oggetti.

MAPPY (consulto pagina 45)

leggendoci e raccogliendo le mappe attive premendo il tasto **E**. Per cambiare le mappe, premi il tasto **T**.

ONE SELECTION

(gioco in tempo reale, consulto pagina 51)

Quando il tuo personaggio è ucciso in una situazione particolare, si verifica uno speciale evento denominato One Selection (gioco in tempo reale). In tale evento offriamo al modo in cui il personaggio affronta il pericolo.



CONNESSIONI DREAMCAST



Pannello di controllo

Il pannello di controllo è un dispositivo di controllo a luce infrarossa che si collega al Dreamcast. Il pannello di controllo è un dispositivo di controllo a luce infrarossa che si collega al Dreamcast. Il pannello di controllo è un dispositivo di controllo a luce infrarossa che si collega al Dreamcast. Il pannello di controllo è un dispositivo di controllo a luce infrarossa che si collega al Dreamcast.

REXEM EYE II MIBITE utilizza l'ingresso del controller di

REXEM EYE II MIBITE è un videogioco per singolo giocatore. Prima di accendere il Dreamcast collega il controller o altre periferiche di cui disponi agli ingressi del controller.

TRIAL MEMORY (TM)

Per salvare le impostazioni delle opzioni e i puntaggi migliori inserisci una Trial Memory (TM) nella presa di espansione 1 del controller collegato all'ingresso di FISA e trasferisci le console.

Nella scatola è in corso il salvataggio dei dati, non spegnere mai le console, non rimuovere la Trial Memory (TM) e non disconnettere il controller.

TRIAL MEMORY USE



VERSARE PAPER™ ORIGINALI

Questo software supporta la periferica **FlexScan Pack** quando quest'ultima viene inserita nella porta di espansione di un controller Document o di una periferica compatibile. Il **Long Pack** fornisce un effetto di riduzione che può migliorare notevolmente la qualità di scansione.



Nota: quando viene inserito nella porta di espansione 1 del controller Document il FlexScan Pack si collega automaticamente. Se il controller viene verbato il FlexScan Pack può collegarsi durante il gioco o in qualsiasi altro momento.

36 PROLOGO

È passato quasi un mese e mezzo dall'incidente.

A Barossa City, una piccola cittadina industriale del Midwest americano, come agli inizi del mese di settembre e la gente sta cominciando a dimenticare i terribili ricordi avvenuti, riprendendo la vita di tutti i giorni.

Ma alcuni incidenti che si sono verificati sulle montagne Andes, la distruzione della squadra speciale WARS, il laboratorio segreto di ricerche sulle armi biologiche della Umbrella Corporation, nascosto in una vecchia magazzino, e il veicolo T-Virus in grado di trasformare uomini e animali in orribili mostri: chi può credere che tutto ciò si sia verificato in una cittadina come questa?

La gente ormai non crede nemmeno più ai racconti dei sopravvissuti, le storie che parlano della loro terrificanti esperienze, di strane armi biologiche e di zombie sono semplicemente





incredibili per l'immaginazione degli abitanti lontano i superstiti della squadra speciale MARS si sono trasferiti in Europa, ancora prima che in città si fossero diffusi tutti i delitti di cui che era successo.

Leffi speravano che l'incubo fosse finito, ma il terrore tornò di nuovo. Improvvisamente iniziarono a verificarsi una serie di inspiegabili omicidi mentre una strana malattia il *U-Yus*, si stava diffondendo in città, insinuandosi nelle case, la pioggia, senza via di scampo e inevitabile, trasformava i tranquilli cittadini in spiriti malati.

La popolazione malediva la propria debolezza, ma ormai il terrore era iniziato e il futuro non era più controllabile.

Roopana City era ormai all'arido dell'isola

38 PERSONAGGI

IL NIENTE

Da 21 Gruppo sanguigno B
Altezza 166 cm Peso 49 kg
Ili è un membro della S.A.R.S. (Special Airborne Rescue Service) unità speciale del Dipartimento di Polizia di Raccoon City, dove presta servizio come specialista nel disarmo di esplosivi. Grazie alla sua lunga esperienza maturata nella Delta Force (una delle poche polizie sopravvissute all'incidente verificatosi sulle montagne Arctop) Sempre allegro e molto indipendente, Ili è costretto da un forte spirito di giustizia. Anche se è solito coprire il silenzio, è comunque una donna di eccezionale qualità e dotata di vittima capace di giudizio.

STARS

Unità Special Tactics and Rescue Service (Tattiche e Salvataggio Speciali) venne fondata dal Dipartimento di Polizia di Raccoon City per combattere le minacce terroristiche e la diffusione del crimine.



CARLOS OCHOA

Ita 27 Gruppo sanguigno 0
 Altezza 182 cm Peso 83 kg
 Carlos è originario dell'America latina:
 nessuno sa con precisione quale sia la
 sua nazionalità, ma la cosa sicura è che
 nelle sue vene scorra anche sangue
 indiano. È un membro della squadra
 UBCS, addetto alla delle armi
 pesanti, alla sicurezza e al rapporto
 diretto in campo, come pure alla
 manutenzione degli armamenti. A prima
 vista può sembrare inesperto e
 immaturo, ma non è così. Si tratta di un
 uomo dal temperamento calmo, con un
 forte senso del bene e del male.

UBCS

Completamente separata dalle forze
 d'intervento speciali della compagnia
 (Umbrella Biological Countermeasures
 Service (Servizio Contromisure Biologiche
 Umbrella)) è una squadra di specialisti
 che perseguono il suo intento: molti
 crimini di guerra e sequestri. Anche
 se il tasso di mortalità dei suoi membri
 è estremamente elevato, l'UBCS è
 riuscito a portare a termine con successo
 numerose missioni di difficoltà estrema.



40 PER INIZIARE

NEW GAME (NUOVA PARTITA)

Seleziona **NEW GAME** (Nuova partita) dal menu principale, selezionando quindi il livello di difficoltà, la modalità **HARD** (Difficile) è più impegnativa rispetto alla modalità **EASY** (Facile). Infine scegli il personaggio che desideri.

LOAD GAME (CARICA PARTITA)

Seleziona questa opzione se hai precedentemente salvato su una **Save Memory (SM)** una partita che desideri riprendere. Consulta la sezione **Soluzioni** a pagina 53 per ulteriori dettagli.

THE ADVENTURES (AVVENTURE)

Raggiungi la destinazione finale entro un certo limite di tempo e sconfiggi un nemico per ottenere dei punti, quanto più velocemente raggiungerai la destinazione finale, tanti più punti potrai ottenere. Puoi impiegare i punti ottenuti per acquistare armi che potrai utilizzare in seguito, quando inizierai una nuova partita – le armi vengono conservate nel **Item Box** (Scatolo degli oggetti).

EPISODE (EPISODI)

Ogni volta che completi una partita ti viene presentato un differente capitolo di un personaggio della serie di **RESIDENT EVIL**.

GAME OVER

Il tuo personaggio viene ferito ogni volta che viene attaccato. Il giocatore potrebbe essere ferito dopo un attacco nemico. Il momento del giocatore cambia a seconda del livello della ferita. Puoi verificare tale livello nella schermata di gioco e nella schermata **Status (Info)**. Se hai accumulato un certo numero di ferite, morirà la partita vera (ma la partita finirà anche quando il tuo alleato morirà (consulta la sezione **Compagno** a pagina 53)).

SCHERMATA GAME CONFIG (CONFIGURAZIONE GIOCO)

41



Selezione opzione GAME CONFIG
(Configurazione gioco) nel menu
principale. Premi il tasto B per
confermare la opzione selezionata e
accedere al relativo sottomenu

• **Button Config** (Configurazione tasti) -
Ti permette di scegliere tra vari
impostamenti di controllo

Vibration (Vibrazione) - Ti permette di
attivare o disattivare la funzione di
vibrazione. E' necessario un jump pack
opzionale per attivare questa opzione

Sound (Audio) - Ti permette di
selezionare tra Stereo e Monoaural
(Stereo e Mono) e di regolare il
volume della musica di sottofondo e
degli effetti speciali

Monitor Setup (Regolazione schermo)
- Ti permette di regolare la luminosità
del televisore

Quit (Esci) - Ti permette di ritornare
al menu principale

Inoltre puoi accedere al menu GAME
CONFIG (Configurazione gioco) durante una
partita premendo il tasto Start (Inicio)



42 AZIONI DEI PERSONAGGI

AZIONI DI BASE

Utilizzare arma - Teni premuto il tasto **B** per estrarre la tua arma, quindi premi il tasto **B** per utilizzarla. Puoi mirare su una premevole il tasto **Dirizionale** (tasto **D**). Pulsante analogico \uparrow \downarrow

Spingere gli oggetti - Alcuni oggetti possono venire spinti spingendoli dritti verso l'oggetto che desideri spostare e teni premuto il tasto **Dirizionale** (tasto **D**). Pulsante analogico \uparrow . Se un oggetto non può essere spostato, il tuo personaggio non proverà a spingerlo.

Recuperare / Difarsi di un oggetto - Puoi recuperare o difarti di alcuni oggetti, rivolgendoti verso questi ultimi. Se non puoi recuperare o difarti di un oggetto, il tuo personaggio non proverà a farlo.

Salire / Scendere le scale - Premi il tasto **Dirizionale** (tasto **D**)

Pulsante analogico \uparrow \downarrow quando ti trovi vicino alle scale.



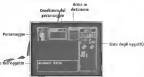
Schiacciare gli attacchi - Premi Escanatore L o R oppure premi il tasto X cercando di individuare l'istante in cui il tuo personaggio viene attaccato: quell'istante non puoi tuttavia schivare un attacco quando è seriamente ferito. Nella modalità FFF (Facile), l'azione di schivare gli attacchi viene attivata con maggiore facilità.

Fuga - Quando un nemico strappola il tuo personaggio oppure quell'istante sta per cadere al suolo, puoi scappare più velocemente premendo rapidamente il tasto Direzionale (tasto D) e altri tasti.

Rientrare velocemente di L&D - Premi il tasto Direzionale (Tasto D) Pulsante analogico di + il tasto di Attaccare con gli oggetti - In alcune stanze alcuni oggetti possono essere lanciati contro i nemici, come, ad esempio, i bidoni. Premi Escanatore L per lanciare gli oggetti con cui puoi attaccare i presenti nella stanza.



44 SCHERMATA STATUS (STATO)



Premi il tasto **B** durante il gioco per visualizzare la schermata Status (Stato), in cui vengono mostrate le condizioni del personaggio e gli oggetti trasportati da quest'ultimo. Utilizza il tasto **Dirizionale** (tasto **D**)

Polante analogico per evidenziare un oggetto o una funzione, quindi premi il tasto **B** per attivare le opzioni. Per uscire dalla schermata Status (Stato) premi il tasto **A** oppure evidenzia **ESC** (Esc) e premi il tasto **B**.

Continua a leggere per ulteriori informazioni in merito all'utilizzo dei comandi per gli oggetti: **USE** (Utilizzo), **COMB** (Combina), **DRG** (Lancina), **ARQ** e i comandi di gioco **FILE** (Archivio), **MAP** (Mappe), **ESC** (Esc).

OGGETTI

STUDIARE GLI OGGETTI

Dopo aver evidenziato l'oggetto che intendi utilizzare, premi il tasto **X**. Potrai quindi scegliere tra tre opzioni nella finestra dei comandi: selezionare l'opzione **USE** (Utilizzo) per usare l'oggetto. Alcuni di questi sono efficaci soltanto quando li impieghi in determinati luoghi.

DOSSIER DEGLI ARMI

Per darti di una arma, evidenziala quella che desideri, premi il tasto **X** e quindi seleziona **EQUIP** (Equipaggia). Devi darti di una arma prima di poterla utilizzare e puoi darti di una sola arma per volta.

ESAMINARE GLI OGGETTI

Seleziona questa opzione per esaminare un oggetto o un'arma che hai recuperato. Evidenzia l'oggetto e quindi seleziona l'opzione **INFO** (Informa) per ottenere ulteriori dettagli in merito a esso. Premi o esamina tutti gli oggetti per ricevere altre informazioni.



MIRA AUTOMATICA

Seleziona tra **ADDF** (Mira automatica) e **MAPPA** (Mira manuale) per controllare la tua mira.

SCATOLA DEGLI OGGETTI

Come potrai notare, il tuo personaggio può trasportare soltanto un limitato numero di oggetti per volta. Mentre trasporti gli oggetti di cui necessiti in un certo momento, puoi conservare gli altri nell'apposita scatola. Queste sono deliziose in vari punti nel gioco: involgiti verso uno di questi oggetti e premi il tasto **X**. Appare la schermata Item Select (Seleziona oggetti).

Puoi scambiare, conservare o recuperare oggetti dalla scatola. Evidenzia un oggetto quindi premi il tasto **X**.

Puoi conservare fino a 64 oggetti in una scatola degli oggetti.

Non puoi deporre degli oggetti (fatta eccezione per le munizioni).



Alcuni oggetti, in particolar modo le armi, hanno delle particolarità speciali quando vengono combinati con altri. Quando ricarichi un'arma, selezioni le munizioni appropriate quando selezioni l'azione **FORAB** (Lombino) della finestra dei comandi. Utilizza il tasto **Dirizionale (Ist)** oppure il pulsante analogico per spostare il puntatore nell'armata mentre ricarichi quest'ultima e premi il tasto **R**. Prova a fare diversi esperimenti per scoprire nuove possibilità.

Tempi di combinazione

Pistole + Proiettili per pistola -
Ricarica l'arma

Erba verde + Erba rossa - Con una miscela di erbe Erba verde + Erba rossa riporta al massimo la vitalità del tuo personaggio. Gli effetti delle erbe sono molto diversi a seconda della combinazione.

CREARE NUOVI MISCUGLI

Puoi creare delle munizioni per pistola dotgas migliori e inaccoppiate miscelando polveri da sparo.

Puoi ottenere munizioni combinate se i polveri da sparo con i caricatori.

Polvere da sparo A + Caricatore III = Pratiiti per pistola

Polvere da sparo B + Caricatore I = Pratiiti per dotgas

Combinazioni tra polveri diverse possono creare potenti polveri da sparo.

Polvere da sparo A + Polvere da sparo B = Polvere da sparo C

• Polvere da sparo C + Caricatore III = Grande

Nota: puoi miscelare le granate con le polveri da sparo quando crei delle munizioni le tue abilità migliori, permettendoti di creare di nuove.

Suggerimenti:

Le granate possono essere combinate con le polveri da sparo.

Quando ottieni dei pratiiti, le tue capacità miglioreranno permettendoti di ottenere ulteriori pratiiti.

Con alcune combinazioni, puoi ottenere dei pratiiti molto potenti.

Puoi ottenere mappe e raccogliere informazioni nel tuo archivio durante il gioco e consultarli nella schermata Status (Stato).

MAP (MAPPA)

Seleziona questa opzione per visualizzare le stanze e le aree che hai visitato. Sulla mappa online, puoi ingrandire e rimpicciolire lo stato premendo il tasto **B**. Puoi inoltre spostare la mappa con il tasto **Dirigizionale** (tasto **B**). Premi il tasto **Start** (Invio) per selezionare le altre mappe che hai recuperato.

Puoi inoltre accedere alla schermata **Map (Mappa)** premendo il tasto **Y** durante il gioco.

FILE (ARCHIVIO)

Durante il gioco, troverai delle note, messaggi e altre informazioni che verranno automaticamente archiviati nel blocco del tuo personaggio. Seleziona l'opzione **FILE (Archivio)** per visualizzare il contenuto dei messaggi archiviati. In queste note potrebbero essere inclusi dei suggerimenti.



50 SALTATAGGIO

Per salvare le partite, devi collocare un nastro d'inchiostro in una macchina per scrivere. I nastri d'inchiostro



possono essere recuperati in diversi punti nel gioco. Una volta trovato un nastro d'inchiostro, rivolgiti verso la macchina per scrivere e premi il tasto X. Il video richiama se desideri salvare i tuoi progressi (seleziona l'opzione YES (S)) oppure NO.

Nota: dovrai procurarti un nastro d'inchiostro ogni volta che desideri salvare, quindi utilizza i nastri d'inchiostro intelligentemente.

Per salvare le partite, devi disporre di una Visual Memory (VM) opzionale.

Il saltataggio delle partite richiede 11 blocchi di memoria libera sulla Visual Memory (VM).

Non rinviare una Visual Memory (VM) mentre stai giocando a salvarti una partita, poiché potresti perdere i dati memorizzati.



LIVE SELECTION (SCELTA IN TEMPO REALE)

Durante il gioco si verificheranno degli eventi denominati Live Selection, in particolare quando il tuo personaggio si imbatte in situazioni pericolose: in queste situazioni, avrai l'opportunità di effettuare una scelta che influenzerà il progresso della storia.

Quando si verifica un evento Live Selection, appare uno schermo Effetto in cui puoi utilizzare il tasto Direzioneale (tasto D) Pulsante analogico e il tasto X.

Se non effettui una scelta abbastanza rapidamente, finisci in una situazione ancora più pericolosa!



52 COMPAGNO

CLASSE PERSONAGGIO

Durante il gioco potresti avere bisogno dell'aiuto di un compagno. Ogni volta che ne stai controllando uno, la sua Health Status (Stato) cambia di conseguenza. I comandi di base sono gli stessi di quelli elencati per il personaggio principale.

LAFFRESCO CON UN COMPAGNO

In alcune situazioni ti capiterà di dover muovere il tuo personaggio insieme a un partner: in questi casi, la morte del partner provoca la fine istantanea del gioco.





PUNTEGGIO

53

Se completi il gioco, appare lo schermato Ranking (Punteggio). Il tuo punteggio viene determinato da diverse condizioni.

Time (Tempo) - Mostra il tempo totale di gioco

Number of Saves (Numero di salvataggi) - Mostra il numero di salvataggi che hai effettuato durante il gioco

Grade (Grado) - Mostra il tuo grado.

54 NON RIESCI A VINCERE? PROVA QUESTO

NON RIESCI A SORPRENDERE I TUI NEGOZ?

Impara a utilizzare le tue armi efficientemente. Crea una arma e coltivate in modo da poter abbattere un differente tipo di mostro o di zombie. Individua l'arma più adatta alle tue necessità, quindi utilizzala (esercitati di default delle armi prima di un combattimento). Consiglio per essere certi che una zombie sia definitivamente morto, prestare attenzione all'eventuale sangue speso a terra.

Cerca gli oggetti, come, ad esempio, i bidoni che puoi utilizzare per attaccare i nemici.

- Sollevo gli attacchi e ruota velocemente di 180° per ricevere minori ferite.

Non va bene nulla? Allora corri!

NON RIESCI A CURARE IL TUO PERSONAGGIO?

Cerca delle erbe o degli spray di pronto soccorso. Non puoi vincere se il tuo personaggio è troppo debole per combattere.





MANUALE DI SOPRAVVIVENZA

Caratteristiche delle armi

Ogni arma può essere aggiornata e può utilizzare diversi tipi di proiettili

- **PISTOLA** Il danno aumenta il raddoppiando l'area, ma è facile da maneggiare
- **FUCILE** Il danno inflette il quadruplica, ma causa un potente rimbalzo

Combattimento

Ogni arma dispone di un dispositivo automatico di puntamento: quando il mirino non è allineato verticalmente, puoi effettuare più rapidamente i tuoi spalti. L'uso di un mirino può farti cadere l'arma dalla mano: quando dovesse accadere, raccoglila prontamente.

Fuga

Effettuando una spallata di 90° (i tuoi proiettili sono il Tipo 0 (senza) (Tipo 0) su righa e il tipo 0 proiettili contemporaneamente), puoi volare rapidamente per evitare i riflettori di un mostro nemico. Talvolta, puoi usare alcuni oggetti per fermarli. Prendi sempre la massima attenzione: dal momento che alcuni difensori sono in grado di aprire la porta!

Impigli

Puoi spostare determinati oggetti (soffitti, statue, ecc.) e spingerli: è un ottimo modo per trovare oggetti molto utili. Controlla verticalmente e oggetti per trovare interessanti suggerimenti: nessuna loro manifestazione.

Combate

Crea duri azzardo e fedi il e meschiando determinati oggetti - combone gli oggetti della stessa tip per ottenere risultati più apprezzabili. Situando determinati comboncolati, puoi trasmettere il vostro degli oggetti. Prova diverse combinazioni per vedere cosa sei in grado di creare!

Prima questo mio grande dardo avvelenato - un colpo paralizza i difensori, l'effetto dura più a lungo. Ma ce ne sono molti altri!

Non che non ti abbiano rivelato gli oggetti necessari per realizzare questo mio!



© 1997 HASBRO INC. THE HASBRO BOARD OF DIRECTORS AND THE HASBRO OFFICE OF PUBLISHERS OF MONOPOLY INC., HASBRO PARK, 150 EASTMAN DRIVE, EAST PROVIDENCE, RI 02916
TM & © 1997 HASBRO INC. ALL RIGHTS RESERVED.
TM & © 1997 HASBRO INC. ALL RIGHTS RESERVED.

Copying or translation of this game is strictly prohibited. Unauthorized rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Just like the real thing, this Hasbro version gives you all the same fun and excitement that you've always enjoyed. It's the only Hasbro version that's been officially licensed. It's the only Hasbro version that's been officially licensed.

Explore the different ways you can win and lose. You'll find out how to win and lose in a way that's different from any other Hasbro version.

Learn how to win and lose in a way that's different from any other Hasbro version. It's the only Hasbro version that's been officially licensed.

So there's nothing to be afraid of. It's the only Hasbro version that's been officially licensed. It's the only Hasbro version that's been officially licensed.

Explore the different ways you can win and lose. You'll find out how to win and lose in a way that's different from any other Hasbro version.

It's the only Hasbro version that's been officially licensed. It's the only Hasbro version that's been officially licensed.

This product is subject to the Hasbro Board of Directors. It is subject to the Hasbro Board of Directors. It is subject to the Hasbro Board of Directors.

Product name: MONOPOLY. Hasbro Inc. 1997. TM & © 1997 HASBRO INC. ALL RIGHTS RESERVED.

Patents pending in U.S. and other countries and Canada Patent 5,101,076 and European Patent 0500000. Hasbro Inc. 1997. TM & © 1997 HASBRO INC. ALL RIGHTS RESERVED.