



PAL

RESIDENT EVIL™ SURVIVOR



CAPCOM

EIDOS
INTERACTIVE

PlayStation®

Precautions

- This disc contains software for the PlayStation® home video game console. Never use this disc on any other machine, as it could damage it.
- This disc conforms to PlayStation® specifications for the European market only. It cannot be used on foreign-specification versions of PlayStation®.
- Read the PlayStation® Instruction Manual carefully to ensure correct usage.
- When inserting this disc in the PlayStation®, always place it label side up.
- When handling the disc, do not touch the surface. Hold it by the edge.
- Keep the disc clean and free of scratches. Should the surface become dirty, wipe it gently with a soft cloth.
- Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture.
- Never attempt to use a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as this could lead to operating errors.

Health Warning

For your health, rest about 15 minutes for each hour of play. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Always play in a brightly lighted room, and stay as far from the television screen as possible. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These persons may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Even players who have never had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your doctor before playing video games if you have an epileptic condition or immediately should you experience any of the following symptoms during play: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and / or convulsions.

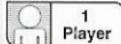
PIRACY

The unauthorised reproduction of all or any game part of this product and the unauthorised use of registered trademarks are likely to constitute a criminal offence. PIRACY harms Consumers as well as legitimate Developers, Publishers and Retailers. If you suspect this game product is an unauthorised copy, or have any other information about pirate product, please call your local Customer Service number given at the back of this Manual.

See back page of this manual for Customer Service Nos. and Games Hotline Nos.

© 2000 CAPCOM CO., LTD All rights reserved. For home use only. Unauthorized copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Eidos Interactive Limited. Developed by CAPCOM CO., LTD.

G-CANIS™ DUAL SHOCK™



1
Player



Memory Card
1 block



Analog Control
Compatible



Vibration Function
Compatible



Synchronized Light Gun Controller
Compatible



Optional Controller
SLEH-00007

CONTENTS

| | |
|--------------------------------|----|
| PROLOGUE | 4 |
| INTRODUCING THE MAIN CHARACTER | 6 |
| BEFORE STARTING THE GAME | 7 |
| HOW TO PLAY | 8 |
| BASIC CONTROLS | 10 |
| UNDERSTANDING THE GAME SCREEN | 14 |
| PLAYER ACTIONS | 15 |
| OPTIONS | 16 |
| STATUS SCREEN | 18 |
| SAVE | 19 |
| ITEMS | 20 |
| MAP/FILE | 21 |
| CUSTOMER SUPPORT | 22 |
| ITALIANO | 23 |
| ESPAÑOL | 45 |

When using the G-Con45™ (sold separately SLEH-00007) to play this game, the screen will flash each time the trigger is pulled to shoot or used to move forward. Please acknowledge that this is a necessary specification to play the game.

PROLOGUE

Against the backdrop of a deadly T-Virus* engulfing a town in the mid-west of the U.S.A, a helicopter breaks the silence as it plunges earthwards and burst into flames.

The young pilot crawls from the cockpit, desperately trying to free himself from the wreckage...

He blacks out and drops to the ground. The helicopter explodes, disintegrating into a massive fireball.

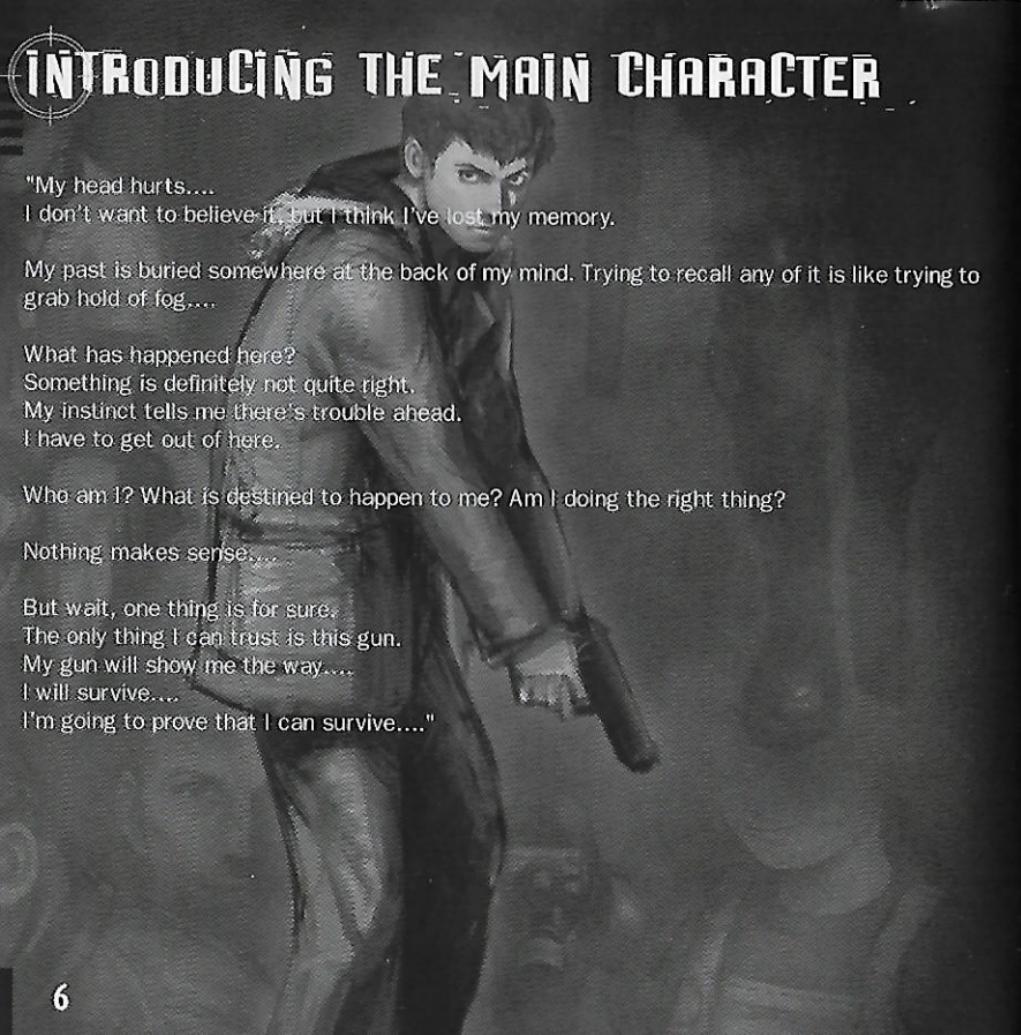
Eventually the young man awakes...."How long have I been here?"

Darkness surrounds him. He can hear mysterious noises coming from all directions, but he can't make out the origin of these strange sounds.

Dazed, he gets up and walks towards the end of the street. "What am I doing here?"

*T-virus --- *Deadly bacterium secretly developed by the global giant Umbrella Corporation. Any human infected will become a terrifying Zombie, possessing hideous powers. It can also affect some wild animals resulting in various mutations, such as massive growth.*





INTRODUCING THE MAIN CHARACTER

"My head hurts....

I don't want to believe it, but I think I've lost my memory.

My past is buried somewhere at the back of my mind. Trying to recall any of it is like trying to grab hold of fog....

What has happened here?

Something is definitely not quite right.

My instinct tells me there's trouble ahead.

I have to get out of here.

Who am I? What is destined to happen to me? Am I doing the right thing?

Nothing makes sense....

But wait, one thing is for sure.

The only thing I can trust is this gun.

My gun will show me the way....

I will survive....

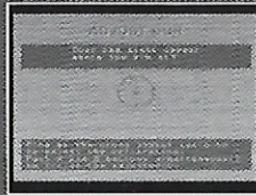
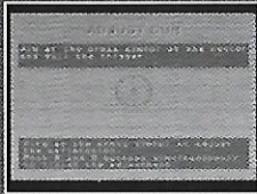
I'm going to prove that I can survive...."

BEFORE STARTING THE GAME

Below are the instructions when using the G-Con45™.

Configure the cross hairs at the startup "ADJUST GUN" screen or at the "ADJUST GUN" screen in OPTIONS.

The cross hairs may be off-target if this procedure is not performed prior to starting the game.



HOW TO ADJUST GUN

Please also refer to the operating manual of your G-Con45™

1. Start the game by correctly setting up the G-Con45™ at the ADJUST GUN screen.
2. A target will appear in the centre of the screen. Aim at the cross hairs and fire. Try to shoot at the television screen directly from the front and from as close as possible. Shooting from an angle will cause you to miss.
3. When you have shot at the target, the setup procedure (using the green mark on the screen) will appear. Using this mark as a reference, check whether the setup is correct.
4. If the setup is not correct, continue to shoot at the centre of the target until the correct adjustment is achieved.
5. Once the setup is correct, return to the previous screen by pressing the A and B buttons of the G-Con45™ simultaneously.

HOW TO PLAY

After inserting the disc and switching the PlayStation® on, the demo will play.

By pulling the trigger (pressing button) during the demo, the Title Screen will be displayed.

The game can be saved onto a MEMORY CARD (sold separately) whilst in play. The storage of data requires 1 free MEMORY CARD block. If this is required, insert a MEMORY CARD with enough capacity in to MEMORY CARD slot 1 or MEMORY CARD slot 2 before starting the game.

STARTING A NEW GAME

By selecting NEW GAME, a menu with mode selections will be displayed. Choose from "NORMAL" or "EASY".

NORMAL is the normal game mode.

EASY is a slightly easier mode.

STARTING A SAVED GAME

When you want to continue with a previously saved game, start the game after inserting the MEMORY CARD on which the data is stored. By selecting "LOAD GAME" from the Title Screen, the loading screen will be displayed. Restart the game by selecting the saved game desired. *How to save – see page 19.



CONTINUE

The player can be injured if attacked by any enemy. The degree of damage can be checked against the electrocardiogram found in the bottom right of the Game Screen and in the Status Screen. If a certain amount of damage is accumulated, the player will die and is given the option to "CONTINUE". The number of times a player can "CONTINUE" is limited.

GAME OVER

If Continue is not selected, or the number of Continues available has dropped to 0, the game is over. Collected items can be saved for the benefit of the next game.

CONDITION



Hardly damaged



Critical with
serious wounds

CONTINUE ? 3



Poisoned

BASIC CONTROLS

Analog Controller (DUALSHOCK)



Controller

Operates the same way as the Analog Controller (DUALSHOCK),

COMBAT MODE

Hold down the **R1** button

| | | |
|--------------------------------|---------------------------|---|
| Directional buttons | Move the cross hair | \uparrow = Up \downarrow = Down \rightarrow = Right \leftarrow = Left |
| \times or \triangle button | Shoot/Select | Use the selected weapon to attack |
| \square button | Cancel | |
| R1 button | Movement Mode | Release to enter Movement Mode |
| L1 button | Quick Search | The viewpoint can be transferred to a nearby enemy, item, door, etc. by quickly pressing this button. |
| button | Switches to Option Screen | |
| button | Switches to Status Screen | |

LIST OF CONTROLS

MOVEMENT MODE

Release the **R1** button.

| | | |
|---------------------|-------------------------------|---|
| Directional buttons | Move Player | ↑ = Forward ↓ = Backward → = Right turn ← = Left turn |
| button | Select while on Status Screen | |
| button | Run | To run, hold down this button whilst pressing ↑ button. |
| button | Combat Mode | To prepare to attack, hold this button down. When equipped with a weapon, shoot by pressing the A or X button whilst holding down the RB button. |
| button | Quick Search | The view point can be transferred to a nearby enemy, item, door, etc. every time you press this button. |
| button | Switches to Option Screen | |
| button | Switches to Status Screen | |

Analog Controller (DUALSHOCK)

| | | | |
|--------------------|---|----------------------|---|
| Left Stick | While Moving | Moves Player | ↑ = Forward ↓ = Backward → = Right turn ← = Left turn |
| | While in Combat Mode | Moves the Cross Hair | ↑ = Up ↓ = Down → = Right ← = Left |
| Right Stick | Switches to Status Screen (see page 18) | | |
| ANALOG mode switch | Switches to Analog Mode ON/OFF | | |

The ON/OFF switch for the vibration function on the Analog Controller (DUALSHOCK) appears on the Option Screen.

It vibrates in both ANALOG and DIGITAL modes.

When you use the left / right stick of the Analog Controller (DUALSHOCK), turn the ANALOG mode switch to 'ANALOG mode' (LED: RED).

This setup is the default setting. It can be altered via the Option Screen.

UNDERSTANDING THE GAME SCREEN



1. BULLETS REMAINING

This denotes the number of bullets left. The number of bullets for the handgun is unlimited, but some guns obtained while playing the more advanced levels of the game have a limited supply.

2. WEAPONS IN USE

The weapon the player is currently using. When the bullets run out, "RELOADING" will be displayed and the shooting action is temporarily disabled while reloading the gun. It is essential to constantly check on remaining bullets and to avoid enemies whilst reloading.

3. ELECTROCARDIOGRAMS

The player can be injured if attacked by the enemy. If the damage accumulated goes beyond a certain level, the player will die and the game terminates.

4. CROSS HAIR

This is only displayed when the controller is used when in combat mode.

PLAYER ACTION

FOR G-CON45™

BASIC ACTIONS

| | |
|------------------------|---|
| Facing Left | Turn to the left on the spot by pressing A button. |
| Facing Right | Turn to the right on the spot by pressing B button. |
| Shooting | To fire, pull the trigger while pointing the muzzle at the screen. |
| Advance | To advance, pull the trigger once and hold with the muzzle pointed away from the screen. |
| Retreat | To retreat, quickly pull the trigger twice and hold with the muzzle pointed away from the screen. |
| Open the Door | Doors open automatically, simply by touching them. However, if the door is locked, you need to find the key first. Use the key to open the door: The key is then automatically disposed of. |
| Pick up an Item | On finding an item, it can be picked it up by walking towards it. |

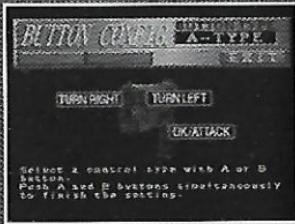
SPECIAL ACTIONS

| | |
|---------------------|--|
| Run | The player can run by quickly pulling the trigger once and holding it while advancing. The muzzle must be pointed away from the screen. |
| Quick Search | The player can search for any nearby enemy, item or door automatically by quickly pressing either A button or B button twice. The sequence for searching is enemy, item, door. |

OPTIONS

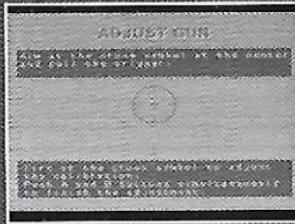
BUTTON CONFIG.

This can be used to change the setup of the Controller.
Select from A or B for G-Con45™ and from A, B or C for
the Controller.



ADJUST GUN

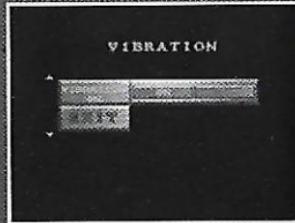
This can be used to correctly set up the cross hair for
the G-Con45™.



VIBRATION

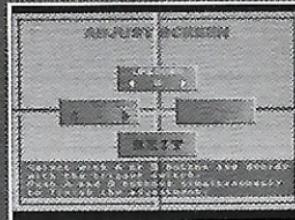
Vibration function ON/OFF.

*This does not function if the Analog Controller
(DUALSHOCK) is not connected to the PlayStation®.



ADJUST SCREEN

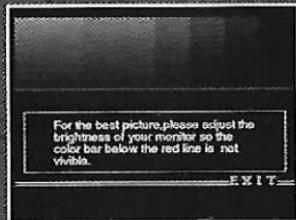
This can be used to finely adjust the display position of
the Game Screen -- up, down, left or right.



MONITOR TUNING

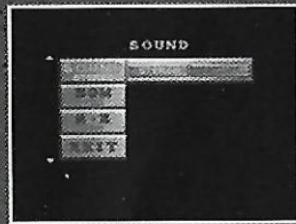
Adjusting the brightness of your television can enhance the quality of the picture. Set it so that the colour bars below the red line on the screen are not visible.

- * Monitor tuning cannot be carried out if your television set cannot be adjusted for brightness.



SOUND

The sound can be played in either stereo or mono, and the player can adjust the volume of BGM / SE. If the PlayStation® is connected to a television via mono output, you may need to set the sound to mono in order to receive a clear sound. Please select according to your television's specifications.



RESET

Goes back to
the Title Screen.

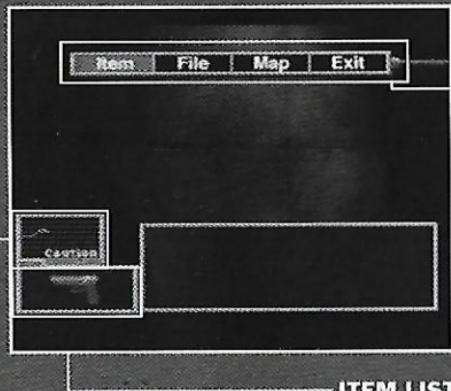
- * Please note, this means
you will exit the game.

EXIT

Go back to the previous screen from the Option Screen.

STATUS SCREEN

The Status Screen can be displayed by pressing both A and B buttons simultaneously on the Game Screen. This screen enables you to see the status of the Player and to equip, use, combine or examine the items in the inventory. Return to the Game Screen by either pressing both A and B buttons, or by selecting EXIT, which is found in the top right hand corner of the screen.



ELECTROCARDIOGRAM

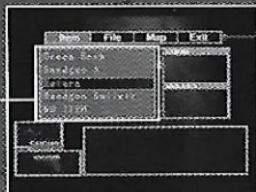
Status of the player (See p.9)

WEAPON SELECTED

The weapon the player is currently equipped with

- ITEM LIST

ITEMS IN THE INVENTORY



GAME COMMANDS

- ITEM (See p.20) - FILE (See p.21)
- MAP (See p.21) - EXIT

-ITEM COMMANDS (See p.20)

- Use (Equip)
 - Examine
 - Combine
 - Cancel



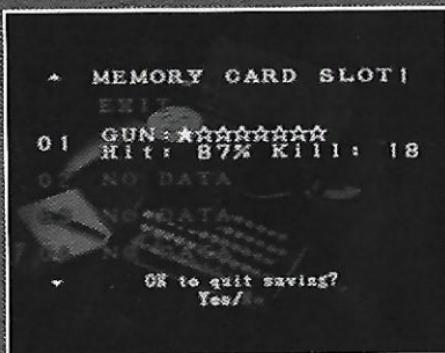
ITEM MESSAGE

The names of and information on the selected items.
(See p.20)

SAVE

The items collected can be saved upon dying or completing the game. To save, select "YES" and follow the on-screen instructions.

The game can be resumed using the saved data by selecting "LOAD GAME" on the Title Screen. (See p.8)



- Note that overwriting old data results in the previous data being lost.
- Separately sold MEMORY CARDS are needed in order to save data.
- This requires 1 free MEMORY CARD block.
- Pressing the POWER button or RESET button, or pulling out the MEMORY CARD from the unit while the data is being saved or loaded may cause the saved data to be destroyed.

ITEMS

USING AN ITEM

Open the Status Screen; position the cursor over the item you wish to select from the Item List and press the Decision button. When the item command is displayed, select "Use" to utilise the item.



EQUIPPING A WEAPON

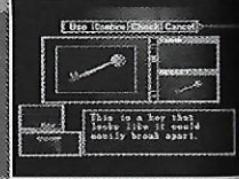
Follow the instructions for "USING AN ITEM" above and select from the Item List. Select "EQUIP" from the item command.

- The weapon selected needs to be equipped in order to use it.
- Only one weapon can be equipped at any one time.



EXAMINING AN ITEM

Selecting "CHECK" from the item command reveals the relevant information about the item. It may provide you with the name of an item or some clues concerning items with unclear purposes. Scrutinise them carefully.



COMBINING ITEMS

Some items are useful or perform a different function when combined with other items. Try out various combinations. To do this, open the Status Screen, position the cursor over the item in the Item List you wish to combine with. Then press the Decision button. As the item command is displayed, select "COMBINE" and position the cursor over the other item, then confirm the decision.

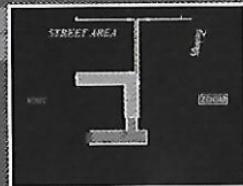


MAP/FILE

Maps and Files obtained during the game can be viewed in the Status Screen. These items can be held independently from the usual items.

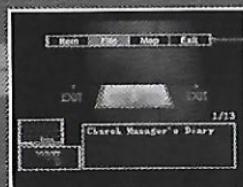
MAP

Select "MAP" from the Status Screen to display the map of the current stage in the game.

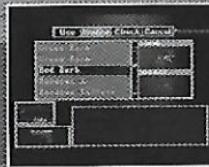


FILE

Select "FILE" from the Status Screen to display a list of files you have found. Select the file to view. There may be some hints hidden in these files.



An Example of a Combination



Green Herb + Red Herb

Herbs can be combined. Green Herb + Red Herb has the effect of completely restoring health to maximum.

Depending on the combinations of the Herbs, various effects for recovering health can be obtained.

CUSTOMER SUPPORT

IMPORTANT - EIDOS INTERACTIVE LIMITED WARRANTY

Eidos Interactive Ltd reserves the right to make changes and improvements to this product at any time and without notice. Eidos Interactive Ltd warrants to the original purchaser of this product that the physical medium on which the software program in this product is recorded will under normal use and conditions be free from material defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. The entire liability of Eidos Interactive Ltd under the limited warranty set out above will be at its sole option either to repair or to replace free of charge the product provided you return it in its original condition to the point of purchase with a copy of your receipt.

THIS LIMITED WARRANTY DOES NOT AFFECT YOUR STATUTORY RIGHTS. SUBJECT TO THE LIMITED WARRANTY ABOVE, THIS PRODUCT IS PROVIDED "AS IS" AND WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND. TO THE MAXIMUM EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW, EIDOS INTERACTIVE LTD FURTHER DISCLAIMS ALL WARRANTIES, (INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, THOSE IMPLIED BY LAW, STATUTE, CUSTOM OR OTHERWISE) RELATING TO MERCHANTABILITY, SATISFACTORY QUALITY, AND/OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE IN RESPECT OF THE PRODUCT.

EIDOS INTERACTIVE CUSTOMER SUPPORT

If you require technical assistance, call the Technical Support helpline on:

0121 356 0831

or e-mail us on:

techsupport@eidosnet.co.uk

or alternatively please visit our technical support web page at:

eidos.com

All telephone charges incurred by you in connection with this facility will be met by you. Eidos Interactive shall pay postage costs in returning to you any program which is returned to Eidos Interactive by you under this agreement but shall not be responsible for postage costs incurred by you in returning the program to Eidos Interactive.

Having trouble with Resident Evil™: Survivor? Then try our recorded Gameplay Helpline on:

09067 53 50 60*

*Please note that this call is more expensive than a normal call and at the time of publication is charged at 75p per minute at all times. Callers must legally be aged 16 or over. This service is provided in the UK by Eidos Interactive Limited, Unit 2, Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX.

ITALIANO



Precauzioni

Questo disco contiene software per la console PlayStation®. Non utilizzare mai questo disco su altre macchine poiché potrebbe danneggiarsi. • Questo disco inoltre è adatto solamente ai requisiti tecnici della PlayStation® in versione europea e non può essere quindi utilizzato su altre versioni della console. • Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation®.

- Inserire il disco con la parte stampata rivolta verso l'alto. • Non toccare la superficie del disco, ma afferarlo dai lati. • Mantenerlo pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido. • Non esporre il disco alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore. • Non provare mai a utilizzare un disco incrinato, piegato o riparato con adesivo poiché potrebbe causare errori di funzionamento.

Per la salute

Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. • Non giocare se si è stanchi o si ha dormito poco. • Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. • Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittentи o schemi di luce comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

PIRATERIA

La riproduzione non autorizzata di una parte o dell'intero gioco e l'utilizzo non autorizzato di marchi registrati costituiscono un reato punibile dalla legge. La PIRATERIA lede sia i consumatori che i legittimi sviluppatori, editori e dettaglianti. Se sospettate che questo gioco sia stato copiato illegalmente o venite a conoscenza di informazioni riguardanti copie illegali di un prodotto, chiamate il numero del servizio clienti indicato sul retro di questo manuale.

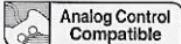
Il numero telefonico del Servizio Clienti (Customer Service No.) si trova sul retro di questo manuale

© 2000 CAPCOM CO., LTD. Tutti i diritti riservati. Solo per uso domestico. Sono proibiti la copia, l'adattamento, l'affitto, il prestito, la rivendita, l'uso in sale giochi, l'uso dietro pagamento, la diffusione televisiva e via cavo, la rappresentazione in pubblico, la distribuzione o estrazione di questo prodotto o di qualsiasi marchio registrato o copyright che appartiene a questo prodotto. Pubblicato da Eidos Interactive Limited. Sviluppato da © 2000 CAPCOM CO., LTD.

G-CANNIS™ DUAL SHOCK™



Synchronized Light Gun Controller
Compatible



SOMMARIO

| | |
|---------------------------------------|----|
| PROLOGO | 4 |
| INTRODUZIONE DEL PROTAGONISTA | 6 |
| PRIMA DI INIZIARE A GIOCARE | 7 |
| COME GIOCARE | 8 |
| COMANDI PRINCIPALI | 10 |
| COMPRENSIONE DELLA SCHERMATA DI GIOCO | 14 |
| AZIONI DEL GIOCATORE | 15 |
| OPZIONI | 16 |
| SCHERMATA DI STATO | 18 |
| SALVA | 19 |
| OGGETTI | 20 |
| MAPPA/FILE | 21 |
| GARANZIA LIMITATA | 22 |
| ESPAÑOL | 45 |

Quando usi la G-Con45™ (venduta separatamente SLEH-00007) per giocare con questo titolo, lo schermo lampeggerà ogni volta che premi il grilletto per sparare o per muoverti in avanti. Ciò è una specifica necessaria per poter giocare con questo titolo.

PROLOGO

Mentre un incontrollabile T-virus* inghiotte una cittadina occidentale degli Stati Uniti d'America...

Un elicottero rompe il silenzio precipitando al suolo.

Strisciando fuori dalla cabina di pilotaggio, il giovane pilota cerca disperatamente di allontanarsi dai rottami.

...subentrano esplosioni, che scagliano in aria grandi palle di fuoco...

Il ragazzo sviene e rimane a terra.

Si sveglia... "Quanto tempo sono stato qui?"

Le tenebre lo avvolgono.

Egli sente dei misteriosi rumori provenienti da tutte le direzioni, la cui natura è impossibile da determinare dalla sua posizione.

Stordito, si alza e cammina verso la fine di una strada.

"Cosa sto facendo qui...?"

*T-virus - Batterio mortale sviluppato segretamente dalla potenza mondiale Umbrella Pharmaceutical Company. Ogni umano infettato diventa uno zombie immortale con orrendi poteri, in grado di provocare mutazioni in alcuni animali selvatici, come l'ingigantimento.



INTRODUZIONE DEL PROTAGONISTA

"Mi fa male la testa...

Non voglio crederci, ma penso di aver perso la memoria.

Il passato è sepolto nella mia mente. Qualunque cosa cerchi di ricordare sembra essere avvolta in una fitta nebbia...

Questo posto è una zona di guerra?

No, è soltanto una cittadina poco frequentata. Ma c'è qualcosa che non mi piace.

Il mio istinto mi dice che è in arrivo qualcosa di brutto.

Devo andarmene di qui.

Forse incontrerò qualcuno per la strada.

Amico o nemico, non posso essere sicuro.

Sto facendo la cosa giusta? Oppure è la cosa sbagliata? Sono un bravo uomo? Oppure sono malvagio?

E sono veramente un uomo?

Nulla ha senso...

Ma aspetta, di una cosa sono sicuro.

L'unica cosa in cui posso riporre la mia fiducia è questa pistola.

Essa mi mostrerà la strada...

Sopravviverò usandola...

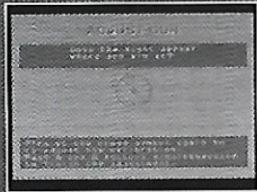
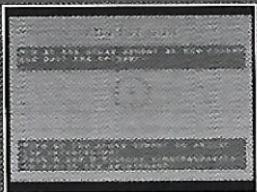
Sopravviverò...

Devo dimostrare che sono in grado di sopravvivere..."

PRIMA DI INIZIARE A GIOCARE

Come configurare la G-Con 45™.

Regola il mirino con il comando "ADJUST GUN" (regola pistola) all'avvio o in un qualsiasi momento successivo. Qualora questa procedura non venisse effettuata prima di iniziare a giocare, esso potrebbe non essere perfettamente configurato.



COME REGOLARE LA PISTOLA

Fai riferimento al manuale di istruzioni della tua G-Con 45™

1. Avvia il gioco e seleziona ADJUST GUN (regola pistola) per impostare correttamente l'arma.
2. Al centro dello schermo apparirà un mirino, verso cui dovrai mirare e sparare. Cerca di sparare verso il televisore e dalla minor distanza possibile, poiché, sparando da un angolo, rischieresti di mancare il bersaglio.
3. Dopo aver sparato al bersaglio, apparirà su schermo la procedura di configurazione, al termine della quale verrà visualizzato un segno di spunta verde che indicherà che la stessa è andata a buon fine.
4. Se la configurazione non è corretta e, di conseguenza, non appare il segno di spunta verde, continua a sparare al centro del bersaglio finché la procedura non verrà accettata.
5. Una volta perfezionata la procedura di configurazione, ritorna alla schermata precedente premendo contemporaneamente i tasti A e B della G-Con 45'.

COME GIOCARE

Dopo aver inserito il disco nella PlayStation e aver acceso la console, verrà mostrata la demo da cui sarà possibile uscire e passare alla schermata principale premendo il grilletto oppure il tasto (avvio)..

Durante il gioco, è possibile salvare la partita su una MEMORY CARD, venduta separatamente, che disponga di almeno un blocco MEMORY CARD libero e che deve essere inserita nell'ingresso MEMORY CARD 1 o nell'ingresso MEMORY CARD 2 prima che il gioco venga avviato.

INIZIARE UNA NUOVA PARTITA

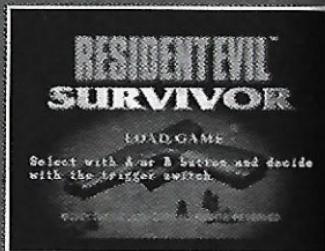
Selezionando NEW GAME (nuova partita), verrà mostrato un menu in cui sarà possibile scegliere tra la modalità "NORMAL" (normale) e quella "EASY" (facile).

NORMAL è la modalità normale.

EASY è la modalità più semplice.

RIPRENDERE UNA PARTITA SALVATA

Se desideri continuare una partita precedentemente salvata, inserisci la MEMORY CARD su cui è stata salvata e seleziona l'opzione "LOAD GAME" (carica partita) nella schermata principale; verrà mostrato l'elenco delle partite salvate, da cui potrai scegliere quella che desideri continuare. Vedi p.t9.



CONTINUE (CONTINUA)

Il giocatore viene ferito se attaccato dal nemico e la gravità delle lesioni viene mostrata nell'elettrocardiogramma posto nella parte inferiore della schermata di stato. Se il giocatore subisce molte ferite, perde una vita; a questo punto, verrà visualizzata l'opzione CONTINUE, che sarà però selezionabile per un numero limitato di volte.

CONTINUE ?



GAME OVER

Se non viene selezionata l'opzione CONTINUE o se non è più possibile farlo, il gioco termina e gli oggetti raccolti possono essere salvati per essere riutilizzati nella prossima partita.

GAME OVER



CONDIZIONE



Seriamente ferito



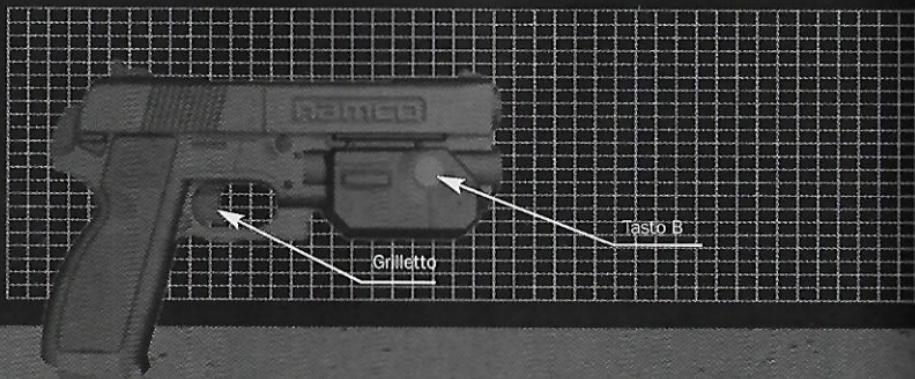
Situazione critica con
ferite gravi



Avvelenato

COMANDI PRINCIPALI

G-Con 45' [Seleziona menu] Tasti A, B [Accetta] Grilletto [Esci dalla schermata] Tasti A + B premuti contemporaneamente



LISTA DEI COMANDI

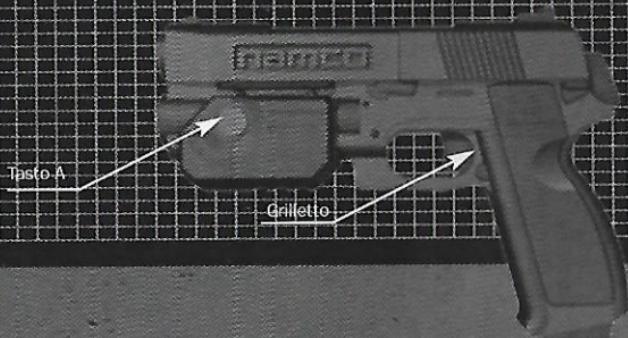
MODALITÀ DI MOVIMENTO

Punta la bocca dell'arma lontano dallo schermo.

| | | | |
|-----------|-------------------------|---|--|
| Grilletto | Movimenti del giocatore | Avanti | Premi una volta il grilletto e tienilo premuto |
| | | Indietro | Premi rapidamente due volte il grilletto e tienilo premuto |
| | | Corsi | Premi una volta il grilletto, mentre avanzi, e tienilo premuto |
| Tasto A | Gira a sinistra | Gira a sinistra, tenendo premuto il grilletto Potrai centrare il mirino su un nemico vicino, un oggetto, una porta e altro ancora premendo due volte il grilletto in rapida successione. | |
| Tasto B | Gira a destra | Gira a destra, tenendo premuto il grilletto Potrai centrare il mirino su un nemico vicino, un oggetto, una porta e altro ancora premendo due volte il grilletto in rapida successione. | |

Posizione tasti: tenendo impugnata la G-Con 45', il tasto sulla sinistra è il tasto A, mentre quello sulla destra è il tasto B.

G-Cop 45™



COMBATTIMENTO

Punta la bocca dell'arma verso lo schermo

| | | | |
|-----------|-------------------------|-----------------|---|
| Grilletto | Spara | - | Spara premendo il grilletto Quando esaurisci le munizioni, non puoi sparare per un periodo di tempo limitato, dato che devi ricaricare l'arma. |
| Tasto A | Movimento del giocatore | Gira a sinistra | Gira a sinistra, tenendo premuto il grilletto L'obiettivo può essere spostato su un nemico vicino, oggetto, porta e altro premendo due volte il grilletto in rapida successione. |
| Tasto B | | Gira a destra | Gira a destra, tenendo premuto il grilletto L'obiettivo può essere spostato su un nemico vicino, oggetto, porta e altro premendo due volte il grilletto in rapida successione. |

SCHERMATA DELLE OPZIONI/DI STATO

| | |
|-------------------------|--|
| Schermata delle opzioni | Tieni premuto il grilletto e premi contemporaneamente i tasti A e B. |
| Schermata di stato | Premi contemporaneamente i tasti A e B. |

COMANDI PRINCIPALI

Controller Analogico (DUALSHOCK)



Controller

Funziona allo stesso modo del Controller Analogico (DUALSHOCK).

MODALITÀ DI COMBATTIMENTO

Tieni premuto il tasto [R1]

| | | |
|-------------------|------------------------------------|---|
| Tasti direzionali | Sposta giocatore | = = = = |
| Tasto + | Spara/Seleziona | Usa le armi selezionate per attaccare |
| Tasto | Annulla | |
| Tasto | Modalità di movimento | Rilascia per accedere alla modalità di movimento. |
| Tasto | Ricerca rapida | Il punto di vista può essere trasferito al nemico più vicino, a un oggetto, a una porta, ecc. premendo velocemente questo pulsante. |
| Tasto | Passa alla schermata delle opzioni | |
| Tasto | Passa alla schermata di stato | |

LISTA DEI COMANDI

MODALITÀ DI MOVIMENTO

Rilascia il tasto **B1**

| | | |
|---------------------------|------------------------------------|--|
| Tasti direzionali | Sposta giocatore | ↑ = Avanti ↓ = Indietro → = Gira a sinistra ← = Gira a destra |
| Tasto X + A | Seleziona | |
| Tasto □ | Annulla/Corri | Per correre, tieni premuto questo pulsante mentre premi il tasto ↑ . |
| Tasto B1 | Modalità di combattimento | Per prepararti ad attaccare, tieni premuto questo pulsante. Quando hai un'arma, spara premendo il tasto ○ o X mentre stai tenendo premuto il tasto B1 . |
| Tasto L1 | Ricerca rapida | L'obiettivo può essere spostato su un nemico, un oggetto, una porta, ecc. ogni volta che premi questo pulsante. |
| Tasto | Passa alla schermata delle opzioni | |
| Tasto | Passa alla schermata di stato | |

Controller Analogico (DUALSHOCK)

| | | | |
|---------------------------------|---|---------------------|---|
| Levetta sinistra | In movimento | Sposta il giocatore | ↑ Avanti ↓ Indietro → Gira a sinistra ← Gira a destra |
| | Nella modalità di combattimento | Sposta il mirino | ↑ Su ↓ Giù → Sinistra ← Destra |
| Levetta destra | Passa alla schermata di stato Vedi p.18 | | |
| Interruttore modalità analogica | Attiva/disattiva la modalità analogica | | |

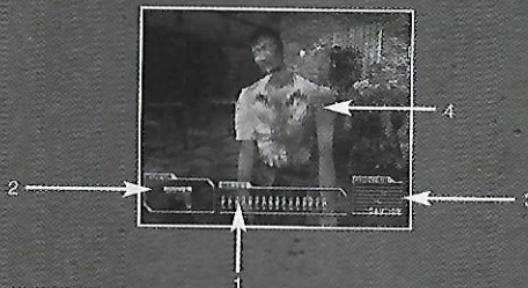
L'interruttore ON/OFF per la funzione di vibrazione del Controller Analogico (DUALSHOCK) viene mostrato nella schermata delle opzioni.

Virà sia in modalità ANALOG (analogica) che in modalità DIGITAL (digitale).

Per utilizzare la levetta sinistra/destra del Controller Analogico (DUALSHOCK), ricordati di attivare la modalità ANALOG (analogica) (LED: rosso).

Questa impostazione è predefinita e può essere cambiata nella schermata delle opzioni.

COMPRENSIONE DELLA SCHERMATA DI GIOCO



1. PROGETTILI RIMANENTI

Questa voce informa del numero di proiettili rimanenti che possono essere infiniti per la pistola, ma limitati per le altre armi ottenute nei livelli più avanzati.

2. ARMA IN USO

Indica quale arma sta utilizzando al momento il giocatore. Quando si esauriscono le munizioni, l'arma viene ricaricata e viene mostrata la scritta "RELOADING" (caricamento); durante questa fase, non è possibile sparare. È quindi importante controllare sempre i colpi rimanenti e proteggersi dal nemico nella fase di carica..

3. ELETROCARDIOGRAMMA

Il giocatore può essere ferito dal nemico e, se la gravità delle ferite giunge a un livello critico, muore, ponendo così fine al gioco.

4. MIRINO

Viene mostrato soltanto quando viene utilizzato il Controller.

AZIONI DEL GIOCATORE

FOR G-CON45™

AZIONI FONDAMENTALI

| | |
|----------------------------|---|
| Voltati a sinistra | Voltati a sinistra premendo il tasto A. |
| Voltati a destra | Voltati a sinistra premendo il tasto B. |
| Spara | Per sparare, premi il grilletto puntando la pistola verso lo schermo. |
| Avanza | Per avanzare, premi il grilletto una volta e tienilo premuto senza puntare la pistola verso lo schermo. |
| Retrocedi | Per retrocedere, premi rapidamente il grilletto due volte e tienilo premuto senza puntare la pistola verso lo schermo. |
| Apri la porta | Le porte si aprono automaticamente, semplicemente toccandole, ma alcune sono chiuse ed è necessario trovare la chiave giusta. |
| Raccogli un oggetto | Quando trovi un oggetto, puoi raccoglierlo passandoci sopra. |

AZIONI SPECIALI

| | |
|-----------------------|--|
| Abbassati | Il giocatore può correre velocemente premendo il grilletto una volta e tenendolo premuto, mentre avanza, senza puntare la pistola verso lo schermo. |
| Ricerca rapida | Il giocatore può cercare un nemico nelle vicinanze, un oggetto o una porta automaticamente premendo due volte, in rapida successione, il tasto A oppure il tasto B. L'ordine con cui vengono ricercati gli oggetti è il seguente: i nemici, gli oggetti e, infine, le porte. |

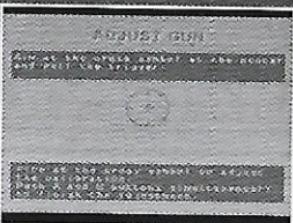
BUTT. ON CONFIG (CONFIGURAZIONE TASTI)

Selezionando questa opzione, potrai configurare la G-Con 45° o il Controller; nel primo caso seleziona A o B, mentre nel secondo seleziona A, B o C.



ADJUST GUN (REGOLA PISTOLA)

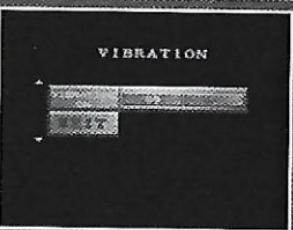
This can be used to correctly set up the cross hair for the G-Con45™.



VIBRATION (VIBRAZIONE)

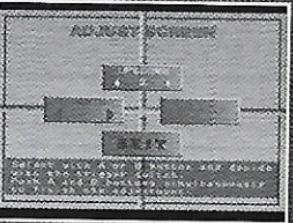
Attiva o disattiva la funzione di vibrazione.

* Essa non è disponibile se un Controller Analogico (DUALSHOCK) non è collegato alla PlayStation®.



ADJUST SCREEN (REGOLA SCHERMO)

Seleziona questa opzione per regolare la posizione della schermata di gioco, spostandola in alto, sotto, a sinistra o a destra.



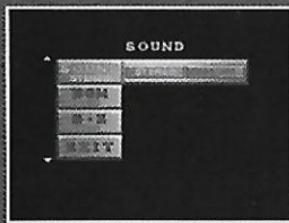
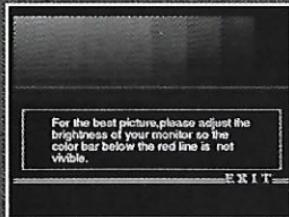
MONITOR TUNING (SINTONIZZAZIONE)

Adjusting the brightness of your television can enhance the quality of the picture. Set it so that the colour bars below the red line on the screen are not visible.

* Monitor tuning cannot be carried out if your television set cannot be adjusted for brightness.

SOUND (AUDIO)

L'audio può essere emesso sia in modalità mono sia in quella stereo ed è anche possibile regolare il volume di BGM/SFX (musica di background e effetti sonori). Se la PlayStation è collegata al televisore tramite l'uscita mono, seleziona la modalità mono per poter sentire un suono chiaro. Fai inoltre riferimento alle impostazioni di fabbrica del tuo televisore.



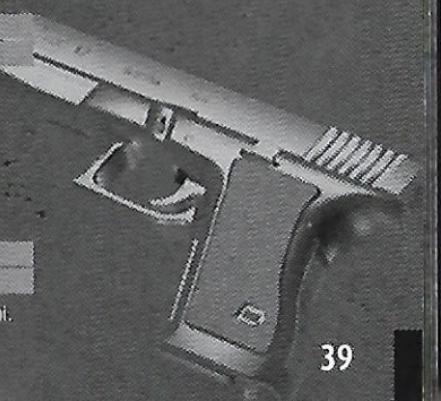
RESET (RITORNA)

Torna alla schermata principale.

* Ciò significa che terminerà la partita.

EXIT (ESCI)

Torna alla schermata precedente, passando da quella delle opzioni.



SCHERMATA DI STATO

Per visualizzare la schermata di stato, premi contemporaneamente i tasti A e B nella schermata di gioco. Qui puoi visualizzare lo stato del giocatore e gli oggetti raccolti fino a quel momento. Per ritornare alla schermata di gioco, premi contemporaneamente i tasti A e B o seleziona l'opzione EXIT (esci) posta nella parte superiore destra dello schermo.

Item

File

Map

Exit

Cassette

Sigarette

COMANDI DI GIOCO

- ITEM (oggetto) (Vedi p.42)
- MAP (mappa) (Vedi p.43)
- FILE (Vedi p.43)
- EXIT (esci)

COMANDI PER GLI OGGETTI

- Use (utilizza)
- Study (esamina)
- Combine (combinà)
- Cancel (annulla)

Elettrocardiogramma

Stato del giocatore
(Vedi p.31)

LISTA DEGLI OGGETTI

La lista degli oggetti raccolti dal giocatore



ARMA SELEZIONATA

L'arma che il giocatore possiede al momento

DESCRIZIONE OGGETTO

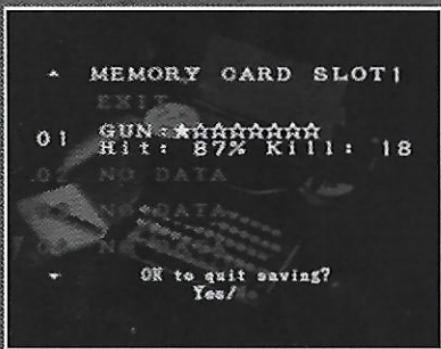
I nomi e le informazioni sugli oggetti selezionati.
(Vedi p.42)



Salva

Gli oggetti raccolti possono essere salvati al termine della partita; per salvare, seleziona "YES" (Sì) e segui le istruzioni che appariranno su schermo.

La partita salvata può essere ripresa selezionando l'opzione "LOAD GAME" (carica partita) nella schermata principale.
(Vedi p.8)

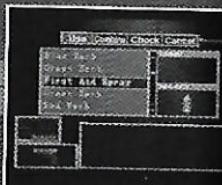


- Nota che Sovrascrivendo una partita salvata, questa andrà persa. Per salvare una partita, è necessaria una MEMORY CARD, venduta separatamente.
- È richiesto un blocco MEMORY CARD libero.
- Premendo il tasto Power (accensione) o il tasto Reset (reimposta), oppure estraendo la MEMORY CARD, mentre è in corso un salvataggio, si rischia di perdere irrimediabilmente i dati salvati.

OGGETTI

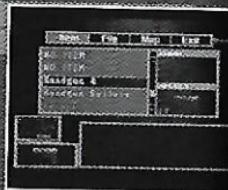
UTILIZZARE UN OGGETTO

Apri la schermata di stato e posiziona il puntatore sopra l'oggetto che desideri utilizzare dalla lista degli oggetti e premi il tasto di conferma. Per utilizzare un oggetto selezionato, scegli l'opzione "Use" (utilizza) tra i comandi dell'oggetto.



DOTARSI DI UNA NUOVA ARMA

Segui le istruzioni descritte precedentemente per utilizzare un oggetto visualizzato nella lista degli oggetti e seleziona l'opzione "EQUIPPED" (imbraccia). Per utilizzare un'arma, è necessario imbracciarla. Può essere imbracciata solamente un'arma alla volta.



ESAMINARE LOGGETT Q

Selezionando l'opzione "EXAMINE" (esamina) dall'elenco dei comandi dell'oggetto, ne vengono rivelate le principali informazioni, quali il nome e alcuni indizi riguardanti oggetti dallo scopo ambiguo che dovrai esaminare attentamente.



COMBINARE GLI OGGETTI TRA I LORO

Alcuni oggetti possono essere utili o utilizzati per funzioni differenti, se vengono combinati con altri. Per combinare due oggetti, apri la schermata di stato, posiziona il puntatore sull'oggetto desiderato nella lista degli oggetti e premi il tasto di conferma. Nella lista dei comandi dell'oggetto, seleziona "COMBINE" (combina) e posiziona il puntatore sull'oggetto che desideri combinare col primo. A questo punto, conferma la decisione.

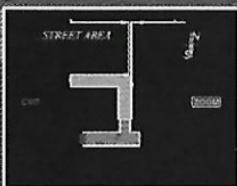


MAPPE/MATERIALI

Le mappe e i materiali raccolti durante il gioco possono essere visualizzati nella schermata di stato e possono essere tenuti separati dagli altri oggetti.

MAP (MAPPA)

Seleziona "MAP" dalla schermata di stato per visualizzare la mappa del livello attuale di gioco.



FILE

Seleziona "FILE" dalla schermata di stato per visualizzare la lista di file che hai trovato. Seleziona quindi il file che desideri visualizzare. Ci potrebbero essere alcuni consigli nascosti nei file.



(Esempi di combinazioni)



Erba verde + erba rossa

Le erbe possono essere combinate e la combinazione tra erba verde e rossa permette di riportare il livello di salute al massimo; combinando tra loro diversi tipi di erbe, è possibile ottenere vari effetti sulla salute.

GARANZIA LIMITATA

GARANZIA LIMITATA

Eidos Interactive si riserva il diritto di apportare miglioramenti al prodotto descritto nel presente manuale in qualsiasi momento e senza alcun preavviso.

Nessuna garanzia, implicita

o esplicita, viene data da Eidos Interactive rispetto al presente manuale, alla sua qualità, commercialità o idoneità per qualsivoglia scopo particolare. Se nei 12 mesi coperti dalla garanzia limitata, venissero riscontrati dei difetti nel prodotto (non nel programma software che è venduto "così com'è"), riconsegnarlo al punto vendita, con la ricevuta d'acquisto, nelle condizioni originali.

QUESTA GARANZIA LIMITATA NON ESCLUDE I DIRITTI DEL CONSUMATORE PREVISTI DALLA LEGGE.

SERVIZIO DI ASSISTENZA TECNICA HALIFAX

Il servizio di assistenza tecnica di Halifax risponde al seguente numero:

02/4130345

Un operatore sarà a vostra disposizione dal lunedì al venerdì, dalle ore 14 alle ore 18.

È possibile accedere al servizio di assistenza anche
tramite Internet scrivendo all'indirizzo:
supporto@halifax.it

Per una maggiore efficienza, vi preghiamo di riportare, in entrambi i casi, i seguenti dati:

- negozio presso il quale è stato acquistato il software o la periferica
- tipologia dell'errore o del malfunzionamento riscontrato

Si ricorda che questo servizio è esclusivamente inerente al supporto tecnico: non potranno essere forniti trucchi e/o soluzioni. A questo proposito è possibile consultare la sezione "soluzioni" al seguente indirizzo Internet:

<http://www.halifax.it>

oppure visitando il sito:

<http://www.halifax.it/best/resurvivor>

ESPAÑOL



Precaución

- Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation®. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse.
- Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation® para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation® para fuera de Europa.
- Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation®.
- Inserte el disco en la PlayStation® con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba.
- Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujetelo siempre por los extremos.
- Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave.
- No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad.
- No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

- Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola.
- No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco.
- Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla.
- Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

PIRATERÍA

La reproducción no autorizada de la totalidad o parte de este producto y el uso no autorizado de estas marcas registradas pueden ser considerados delitos penales. La PIRATERÍA perjudica no sólo a los consumidores, sino también a los creadores, editores y distribuidores. Si Vd. tiene la más mínima sospecha de que este juego es una copia ilegal, o posee cualquier otra información sobre juegos pirateados, póngase en contacto con el Servicio de Atención al Cliente más cercano llamando al teléfono que figura al dorso del presente manual.

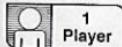
**En la última página de este manual encontrará el número de teléfono de atención al cliente
(Customer Service Number)**

© 2000 CAPCOM CO., LTD Reservados todos los derechos. Sólo para uso privado. Se prohíbe la copia, adaptación, alquiler, reventa, empleo en salas de máquinas recreativas, cobro por uso, retransmisión pública, transmisión por cable, exhibición pública, distribución y extracción de este producto, o de cualquier marca comercial o elemento con derechos de autor que formen parte de él, sin la autorización reglamentaria. Editado por Video Systems. Publicado por Eldos Interactive Limited. Desarrollado por © 2000 CAPCOM CO., LTD

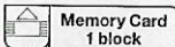
G-Xon45™ DUAL SHOCK™



Synchronized Light Gun Controller Compatible



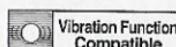
1
Player



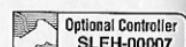
Memory Card
1 block



Analog Control
Compatible



Vibration Function
Compatible



Optional Controller
SLEH-00007

ÍNDICE

| | |
|--------------------------------------|----|
| PRÓLOGO | 4 |
| PRESENTACIÓN DEL PERSONAJE PRINCIPAL | 6 |
| ANTES DE INICIAR LA PARTIDA | 7 |
| CÓMO JUGAR | 8 |
| CONTROLES BÁSICOS | 10 |
| COMPRENDER LA PANTALLA DE LA PARTIDA | 14 |
| ACCIONES DEL JUGADOR | 15 |
| Opciones | 16 |
| PANTALLA DE ESTADO | 18 |
| GUARDAR | 19 |
| OBJETOS | 20 |
| MAPA/MATERIAL | 21 |
| SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE | 22 |

Cuando utilices la G-Con45™ (que se vende separadamente SLEH-00007) para jugar a este juego, la pantalla parpadeará cada vez que aprietas el gatillo para disparar o avanzar. Ten en cuenta que esta configuración es necesaria para jugar.

PRÓLOGO

Mientras el virus T* invade una ciudad del medio oeste de los EE.UU., un helicóptero rompe el silencio al caer en picado hacia tierra e incendiarse.

Arrastrándose para salir de la cabina, el joven piloto intenta alejarse de los restos del accidente...

El piloto se desvanece y cae al suelo. El helicóptero estalla y se desintegra en una gigantesca bola de fuego...

El joven se despierta finalmente... "¿Cuánto tiempo llevo aquí?"

La oscuridad lo envuelve. Puede escuchar ruidos misteriosos que le rodean, pero no puede adivinar su origen.

Se levanta, mareado, y empieza a caminar hacia el principio de la calle. "¿Qué hago aquí...?"

*Virus T --- Una bacteria letal desarrollada en secreto por la multinacional Umbrella Pharmaceutical Company. Cualquier humano contagiado se transforma en un zombi inmortal, en posesión de unos poderes terribles. También puede afectar a algunos animales salvajes manifestándose en forma de mutaciones, como un crecimiento desmedido.



PRESENTACIÓN DEL PERSONAJE PRINCIPAL

"Me duele la cabeza...

No quiero ni pensarla, pero creo que he perdido la memoria.

Mi pasado está enterrado firmemente en mi memoria. Intentar recordar cualquiera de los detalles es como pasear por la niebla...

¿Qué ha pasado aquí?

Hay algo extraño.

Mi instinto me dice que voy a tener problemas.

Tengo que salir de aquí.

¿Quién soy? ¿Cuál es mi destino? ¿Hago lo correcto?

Nada tiene sentido...

Pero de algo sí puedo estar seguro.

Sólo puedo confiar en mi arma.

Mi arma me despejará el camino...

Sobreviviré...

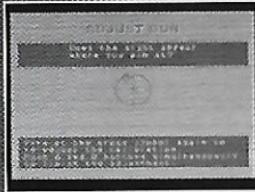
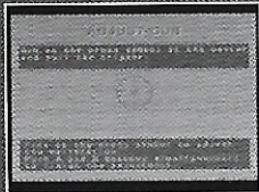
Voy a probar que puedo sobrevivir..."

ANTES DE INICIAR LA PARTIDA

A continuación están las instrucciones para utilizar la G-Con 45™.

Configura la mirilla al iniciar con el comando "ADJUST GUN" (Ajustar arma) o en la pantalla "ADJUST GUN" (Ajustar arma) de OPTIONS (Opciones).

La mirilla puede quedar descentrada si no se realiza este proceso antes de comenzar la partida.



CÓMO AJUSTAR EL ARMA

Consulta también el manual de instrucciones de tu G-Con 45™

1. Comienza la partida configurando correctamente la G-Con 45™ en la pantalla ADJUST GUN (Ajustar arma).
2. Aparecerá un objetivo en el centro de la pantalla. Apunta y dispara. Intenta disparar a la pantalla de la televisión situado frente a ella y desde una posición cercana. Si disparas desde un ángulo no acertarás el tiro.
3. Cuando hayas disparado al objetivo, aparecerá el procedimiento de configuración, utilizando la marca verde en pantalla. Utilizando esta marca como referencia, comprueba que la configuración es correcta.
4. Si la configuración no es correcta, sigue disparando al centro del objetivo hasta lograr el ajuste correcto.
5. Una vez que hayas terminado el procedimiento, regresa a la pantalla anterior pulsando los botones A o B de la G-Con 45™ simultáneamente.

CÓMO JUGAR

Después de insertar el disco y encender la PlayStation, podrás ver la demo.

Al apretar el gatillo, pulsando el botón  (inicio) durante la demo, aparecerá la pantalla principal.

Mientras juegas, se puede guardar la partida en una MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria), que se vende por separado. Para almacenar los datos necesitas un bloque de memoria libre. Si lo deseas, inserta una MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria) con suficiente capacidad en la ranura de MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria) 1 o en la ranura de MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria) 2 antes de empezar la partida.

COMENZAR UNA PARTIDA NUEVA

Al seleccionar NEW GAME (Nueva partida), aparecerá un menú de selección de modos. Elige "NORMAL" o "EASY" (Fácil).

NORMAL es el modo normal de juego.
EASY (Fácil) es un modo más sencillo.

CARGAR UNA PARTIDA GUARDADA

Cuando quieras reanudar una partida guardada con anterioridad, inicia el juego después de insertar la MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria) en la que los datos de la partida se encuentran almacenados. Si seleccionas "LOAD GAME" (Cargar partida) en la pantalla principal, aparecerá la pantalla de carga. Reanuda el juego seleccionando la partida que quieras continuar. * Cómo guardar (ver pág. 9)

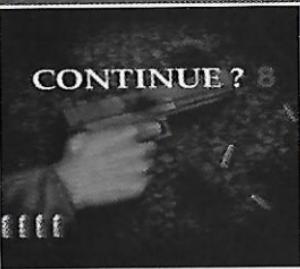


CONTINUE (CONTINUAR)

El jugador puede resultar herido (dañado) si es atacado por el enemigo. Para ver el nivel de daños, comprueba el electrocardiograma que hay en la esquina inferior derecha de las pantallas de partida o de estado. Si se acumula una determinada cantidad de daños, el jugador morirá y se le ofrecerá la opción "CONTINUE" (Continuar). El número de veces que un jugador puede utilizar la opción "CONTINUE" (Continuar) es limitado.

GAME OVER (FIN DE LA PARTIDA)

Si no seleccionas Continue (Continuar), o si el número disponible de opciones para continuar ha bajado a cero, la partida habrá terminado. Los objetos que hayas recogido podrán servirte en la siguiente partida.

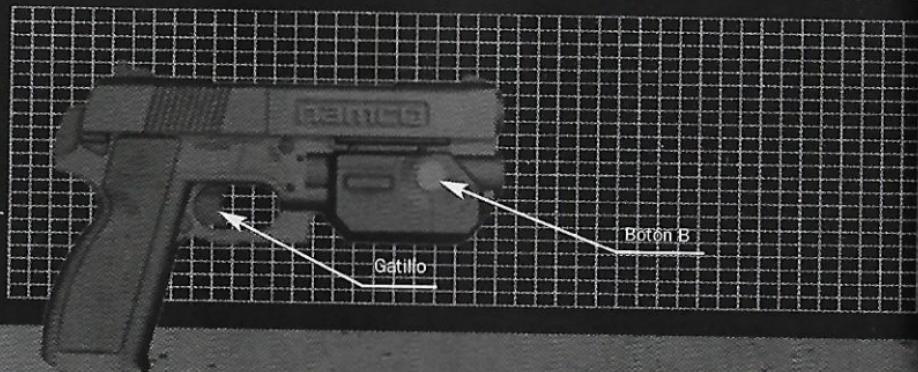


CONDITION



CONTROLES BÁSICOS

G-Con 45™ [Seleccionar menús] Botones A, B [Opción] Gatillo [Salir de la pantalla] Pulsar los botones A + B simultáneamente



LISTA DE CONTROLES

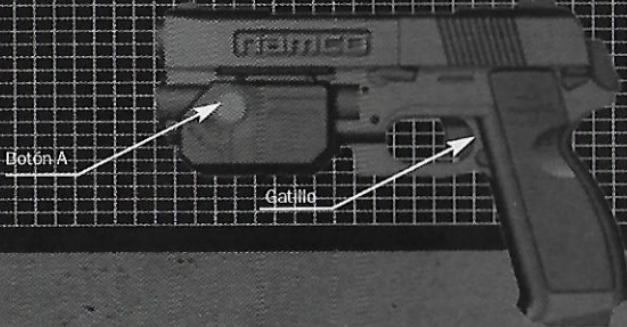
MOVERSE

Apuntar el arma fuera de la pantalla.

| | | |
|------------------------|----------------------|---|
| Gatillo | A avanzar | Apretar el gatillo una vez y mantener. |
| | Retroceder | Apretar el gatillo dos veces rápidamente y mantener. |
| | Correr | Apretar el gatillo una vez mientras avanza y mantener. |
| Movimiento del jugador | Girar a la izquierda | Girar a la izquierda mientras pulsas. La perspectiva visual se puede transferir a un enemigo, objeto o puerta que se encuentre cercano pulsando dos veces rápidamente. |
| | Girar a la derecha | Girar a la derecha mientras pulsas. La perspectiva visual se puede transferir a un enemigo, objeto o puerta que se encuentre cercano pulsando dos veces rápidamente. |

Posiciones de los botones: con la G-Con 45™ en la mano, el botón Izquierdo es el botón A y el botón Derecho es el botón B.

G-COM 45™



MODO DE COMBATE

Apuntar el arma a la pantalla de la televisión

| | | | |
|---------|------------------------|----------------------|---|
| Gatillo | Disparar | - | Disparar desenfundando. Al quedarte sin munición, no podrás disparar durante un tiempo mientras recargas el arma. |
| Botón A | Movimiento del jugador | Girar a la izquierda | Girar a la izquierda mientras pulsas. La perspectiva visual se puede transferir a un enemigo, objeto o puerta que se encuentre cercano pulsando dos veces rápidamente. |
| Botón B | | Girar a la derecha | Girar a la derecha mientras pulsas. La perspectiva visual se puede transferir a un enemigo, objeto o puerta que se encuentre cercano pulsando dos veces rápidamente. |

PANTALLA DE OPCIONES/ESTADO

| | |
|----------------------|--|
| Pantalla de opciones | Sigue apretando del gatillo y pulsa simultáneamente el botón A y el botón B. |
| Pantalla de estado | Pulsa el botón A y el botón B simultáneamente. |

CONTROLES BÁSICOS

Mando Analógico (DUALSHOCK)



Mando

Funciona de la misma manera que el Mando Analógico (DUALSHOCK).

MODO DE COMBATE

Mantén pulsado el botón **R1**

| | | |
|---------------------------|----------------------------------|---|
| Botones direccionales | Mover la mirilla | ↑ = Arriba ↓ = Abajo → = Izquierda ← = Derecha |
| Botón X y △ | Disparar / Seleccionar | Utilizar el arma seleccionada para atacar. |
| Botón B | Cancelar | |
| Botón R1 | Modo de movimiento | |
| Botón L1 | Búsqueda rápida | Soltar para entrar en el modo de movimiento. La perspectiva visual se puede transferir a un enemigo, objeto o puerta que se encuentre cercano si pulsas este botón rápidamente. |
| Botón PS | Cambia a la pantalla de opciones | |
| Botón START | Cambia a la pantalla de estado | |

LISTA DE CONTROLES

MODO DE MOVIMIENTO

Soltar el botón **R1**.

| | | |
|-----------------------------|----------------------------------|---|
| Botones direccionales | Mover jugador | ↑ = Avanzar ↓ = Retroceder → = Giro a la izquierda ← = Giro a la derecha |
| Botones X y A | Seleccionar | |
| Botón □ | Cancelar / Correr | Para correr, mantén pulsado este botón mientras pulsa ↑ . |
| Botón R1 | Modo de combate | Para prepararte para atacar, mantén pulsado este botón. Cuando tengas un arma, dispara pulsando los botones A o X mientras mantienes pulsado el botón R1 . |
| Botón L1 | Búsqueda rápida | La perspectiva visual se puede transferir a un enemigo, objeto o puerta que se encuentre cercano cada vez que pulses este botón. |
| Botón | Cambia a la pantalla de opciones | |
| Botón | Cambia a la pantalla de estado | |

Mando Analógico (DUALSHOCK)

| | | |
|--|---|--|
| Stick izquierda | Mientras te mueves | Mueve el jugador ↑ = Avanzar ↓ = Retroceder → = Giro a la izquierda ← = Giro a la derecha |
| | Mientras estás en modo de combate | Mueve la mirilla ↑ = Arriba ↓ = Abajo → = Izquierda ← = Derecha |
| Stick derecha | Cambia a pantalla de estado (ver pág.18) | |
| Interruptor de modo ANALOG (análogico) | Activar o desactivar el modo ANALOG (análogo) | |

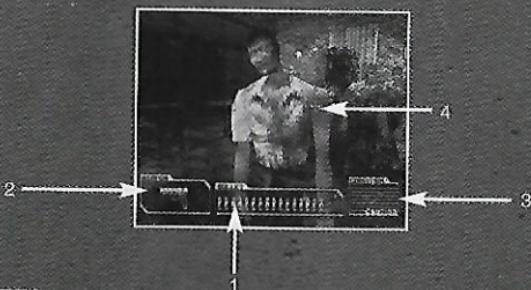
El interruptor ON / OFF para la función de vibración del Mando Analógico (DUALSHOCK) aparece en la pantalla de opciones.

Vibra tanto en modo ANALOG (análogo) como DIGITAL.

Cuando utilices el stick izquierda / derecha del Mando Analógico (DUALSHOCK), pon el interruptor de modo ANALOG (análogo) en la posición "ON" (el LED aparecerá encendido).

Ésta es la configuración por defecto. Puedes modificarla en la pantalla de opciones.

COMPRENDER LA PANTALLA DE LA PARTIDA



1 BALAS RESTANTES

Esto te indica el número de balas que tienes disponibles. El número de balas para el arma es ilimitado, pero algunas de las armas obtenidas en los niveles más avanzados de la partida tienen una munición limitada.

2 ARMA EN USO

El arma que estás utilizando en ese momento. Al quedarte sin munición, aparecerá "RELOADING" (Recarga) y la función de disparar se desactivará temporalmente mientras se recarga el arma. Es muy importante que compruebes constantemente el número de balas que te queda y que te protejas del enemigo mientras efectúas la recarga.

3 ELECTROCARDIOGRAMAS

Puedes resultar herido si te ataca un enemigo. Si el daño acumulado sobrepasa un determinado nivel, morirás y se terminará la partida.

4 MIRILLA

Sólo aparece cuando se utiliza el Mando.

ACCIONES DEL JUGADOR PARA LA G-CON45™

ACCIONES BÁSICAS

| | |
|--------------------------|---|
| Mirar a izquierda | Gírate a la izquierda sin desplazarte pulsando el botón A. |
| Mirar a derecha | Gírate a la derecha sin desplazarte pulsando el botón B. |
| Disparar | Para disparar, aprieta el gatillo mientras apuntas a la pantalla. |
| Avanzar | Para avanzar, aprieta el gatillo una vez y manténlo apretado mientras apuntas lejos de la pantalla. |
| Retroceder | Para retroceder, aprieta el gatillo dos veces rápidamente y manténlo mientras apuntas lejos de la pantalla. |
| Abrir una puerta | Las puertas se abren automáticamente al tocarlas. Pero si la puerta está cerrada con llave, tendrás que encontrar ésta primero. Usa la llave para abrir la puerta. La llave automáticamente desaparece. |
| Coger objeto | Al encontrar un objeto, podrás cogerlo yendo directamente al punto donde se encuentra. |

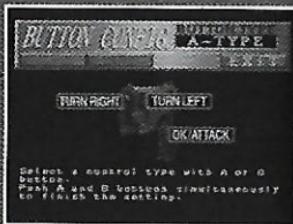
ACCIONES ESPECIALES

| | |
|------------------------|---|
| Correr | Puedes correr con rapidez apretando el gatillo una vez y manteniéndolo mientras avanzas. Debes apuntar lejos de la pantalla. |
| Búsqueda rápida | Puedes buscar un enemigo, objeto o puerta cercanos pulsando el botón A o el botón B dos veces. La secuencia para buscar es Enemigo, Objeto, Puerta. |

OPCIONES

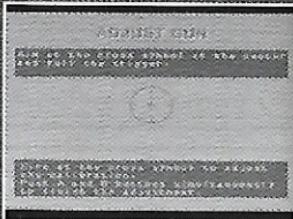
BUTTON CONFIG. (CONFIGURACIÓN DE LOS BOTONES)

Puedes utilizarlo para cambiar la configuración de la Guncon o del Mando. Selecciona A o B en el caso de la G-Con 45™ y selecciona A, B o C en el caso del Mando.



ADJUST GUN (AJUSTAR ARMA)

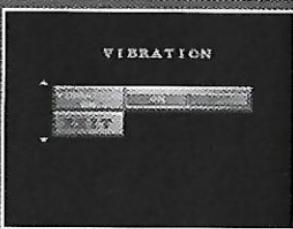
Puedes usarlo para configurar la mirilla de la G-Con 45™ correctamente.



VIBRATION (VIBRACIÓN)

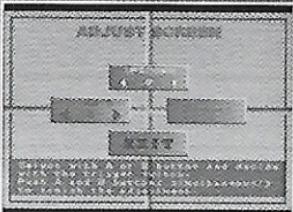
Activar o desactivar la función de vibración.

* No funcionará si el Mando Analógico (DUALSHOCK) no está conectado a la PlayStation.



ADJUST SCREEN (AJUSTAR PANTALLA)

Puedes usarlo para ajustar la posición de la pantalla de la partida: arriba, abajo, izquierda o derecha.



MONITOR TUNING (AJUSTE DEL MONITOR)

Puedes mejorar la calidad del juego ajustando el control del brillo de tu televisor. Configúralo para que la barra de colores debajo de la línea roja no sea visible.

* No podrás realizar el ajuste del monitor si previamente no has ajustado el brillo de la televisión.

SOUND (SONIDO)

El sonido puede ser estéreo o mono, y también puedes ajustar el volumen de BGM / SE. Si la PlayStation está conectada a una televisión por la salida mono, tendrás que cambiar la configuración del sonido a mono para poder escucharlo con claridad. Selecciona las opciones adecuadas a las especificaciones de tu televisor.

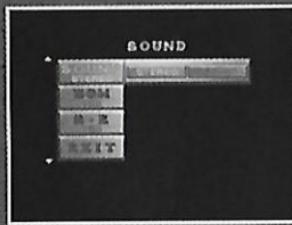
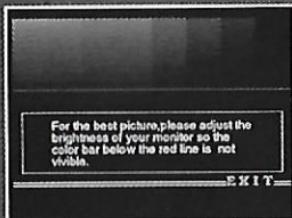
RESET (REINICIAR)

Vuelve a la pantalla principal.

* Fíjate que esto significa que das la partida por finalizada.

EXIT (SALIR)

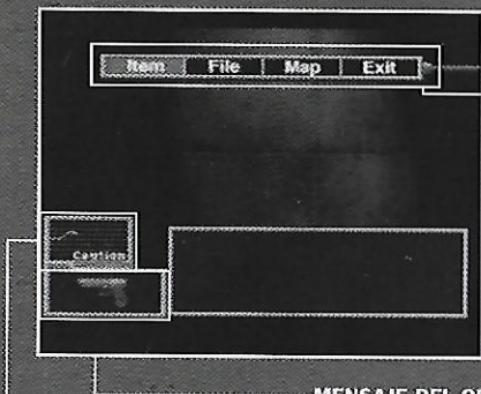
Regresa a la última pantalla desde la pantalla de opciones.



PANTALLA DE ESTADO

Se puede ver la pantalla de estado al pulsar simultáneamente los botones A y B de la pantalla de la partida.

Esta pantalla te permite ver el estado de tu personaje y utilizar los objetos recogidos en general. Regresa a la pantalla de la partida pulsando los botones A y B, o seleccionando EXIT (Salir), que está en la esquina superior derecha de la pantalla.



ELECTROCARDIOGRAMA

Estado del jugador (Ver pág. 53)

MENSAJE DEL OBJETO

El nombre y la información del objeto seleccionado.

ARMA SELECCIONADA

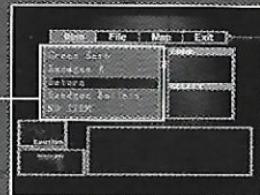
El arma con la que está equipado el jugador.

COMANDOS DE LA PARTIDA

- ITEM (Objeto) (Ver pág. 64)
- FILE (Material) (Ver pág. 65)
- MAP (Mapa) (Ver pág. 65)
- EXIT (Salir)

COMANDOS DE OBJETOS

- Ver pág. 64
- Use (Equip). (Usar/[Equipar])
 - Combine (Combinar)
 - Examine (Examinar)
 - Cancel (Cancelar)



LISTA DE OBJETOS

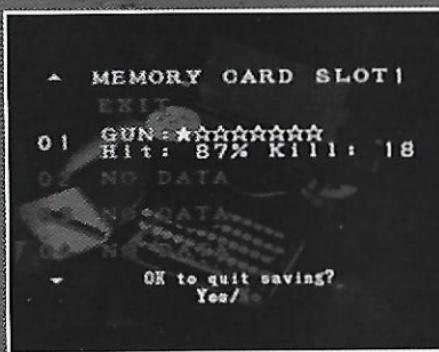
Los objetos en el inventario.
(Ver pág. 64)



GUARDAR

Los objetos recogidos se pueden guardar en el caso de finalizar la partida. Para guardarlos, selecciona "YES" (Sí) y sigue las instrucciones en pantalla.

La partida se puede reanudar con los datos guardados seleccionando "LOAD GAME" (Cargar partida) en la pantalla principal. (Ver pág. p.32)



Recuerda que al sobreescibir datos, perderás los datos que ya tuvieras guardados.

Para guardar los datos de las partidas, se necesita una MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria), que se vende por separado. Para guardar una partida necesitas un bloque de memoria libre en una MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria). Si pulsas los botones POWER (encendido), RESET (reinicio) o sacas la MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria) de la unidad mientras guardas o cargas una partida puedes provocar la pérdida de los datos.

OBJETOS

USAR UN OBJETO

Abre la pantalla de estado; coloca el cursor sobre el objeto que quieras utilizar de la lista de objetos y pulsa el botón de decisión. Cuando aparezcan los comandos de objeto, selecciona "Use" (Usar) para utilizarlo.



EQUIPARSE CON UNA NUEVA ARMA

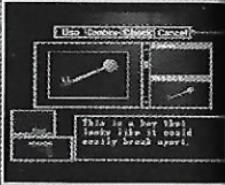
Sigue las instrucciones para "Usar un objeto" ya descritas y selecciona el arma de la lista de objetos. Selecciona "EQUIPPED" (Equipado) de los comandos de objeto.

El arma obtenida tiene que ser "EQUIPPED" (Equipado) para que puedas utilizarla. Sólo puedes equipar las armas de una en una.



EXAMINAR OBJETO

Seleccionando "EXAMINE" (Examinar) de los comandos de objeto podrás ver información relevante sobre ese objeto. Te puede proporcionar el nombre del objeto o pistas sobre aquellos que no tengan un utilidad clara. Estudialos cuidadosamente.



COMBINAR OBJETOS

A veces, al combinar objetos, éstos serán útiles o realizarán una función diferente. Prueba diferentes combinaciones. Para hacerlo, abre la pantalla de estado, coloca el cursor sobre el objeto que quieras combinar de la lista de objetos y pulsa el botón de decisión. Cuando aparezcan los comandos de objeto, selecciona "COMBINE" (Combinar) y mueve el cursor sobre el otro objeto y confirma tu decisión.

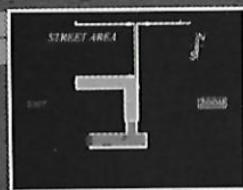


MAP / FILE [MAPA / MATERIAL].

Los mapas y materiales recogidos durante la partida se pueden ver en la pantalla de estado. Se pueden guardar de manera independiente del resto de los objetos.

MAPA

Selecciona "MAP" (Mapa) en la pantalla de estado para ver un mapa de la fase actual de la partida.

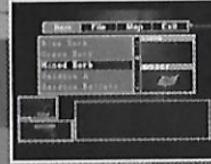


MATERIAL

Selecciona "FILE" (Material) de la pantalla de estado para ver una lista de los materiales que has encontrado. Selecciona el archivo que quieras ver. Podría haber pistas ocultas en estos archivos.



(Ejemplos de combinaciones)



Hierba verde + Hierba roja

Se puede combinar las hierbas. Hierba verde + Hierba roja posee el efecto de restaurar los niveles de salud completamente.

Dependiendo de las combinaciones de las Hierbas, podrás obtener diferentes efectos para recuperar la salud.

Puedes mezclar las hierbas.



SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE

Proein S.L.

Av. de Burgos, 16 D 1º

28036 Madrid

Atención al cliente: 91 384 69 70

Fax: 91 766 64 74

Nuestro horario es de Lunes a Viernes de
10:00 a 14:00 horas y de 16:00 a 18:00 horas.

También puedes contactar con nosotros a través de correo electrónico en:

sopporte@proein.com

Y no dejes de visitar nuestro sitio web:

<http://www.proein.com>

Customer Service Numbers

* Australia 1902 262 662

Calls charged at \$1.50 per minute

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

* Österreich 0900 970 111

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

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

* Belgique/België/Belgien 011 516 406

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

* Danmark +45 33 26 68 20

Aben Man-Tors 16.00-19.00

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

* Suomi 0600 411911

*4.70 lin/min + ppm avoinna ark 17-21"

Solta näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laitteistolueka varten

* France 0803 843 843

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

* Deutschland 01805 / 766 977

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

* Greece (00 301) 6777701

Παρακαλούμε να καλείτε αυτά τα Τηλέφωνα Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για τεχνική υποστήριξη για την κονσόλα PlayStation

* Ireland (01) 4054022

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

* Italia 167 520 523

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

* Nederland 0495 574 817

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

* New Zealand (09) 415 2447

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

* Norge 2336 6600

* Portugal (01) 318 7450

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

* España 902 102 102

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

* Sverige 587 610 00

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

* Schweiz/Suisse 0900 55 20 55

Ein Anruf kostet Fr. 1. -/min.

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

* UK 08705 99 88 77

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support

CAPCOM®

RESIDENT EVIL™ SURVIVOR © CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS
RESERVED. Published under license by Eidos Interactive Limited.
G-Con45™ & © 1996 Namco LTD., All Rights Reserved.

EIDOS
INTERACTIVE

SLES-02732

" " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
5032921010221