

NUS-NREP-EUU

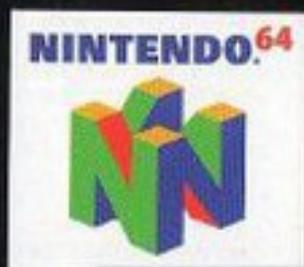
RESIDENT EVIL 2

INSTRUCTION BOOKLET

Scanné par Mumu88
<http://www.emulation64.fr>



CAPCOM



Emulation64.fr



SURVIVREZ-VOUS À L'HORREUR?

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

1. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.
2. Avertissement sur l'épilepsie. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

- 3.** UNE VILLE EN ÉTAT DE CONFUSION
- 4.** LE SEUL ESPOIR DE RACCOON CITY
- 6.** LA MANETTE DE JEU NINTENDO® 64
- 8.** DÉMARRAGE D'UNE MISSION
- 9.** COMMANDES DE MISSION (PAR DÉFAUT)
- 10.** COMMANDES SPÉCIALES (PAR DÉFAUT)
- 11.** MODE OPTION
- 12.** ECRAN D'ÉTAT
- 14.** BOÎTES D'ACCESSOIRES
- 14.** CLASSEMENT
- 15.** ENREGISTREMENT / CHARGEMENT
- 16.** DÉMARRAGE DE LA DEUXIÈME MISSION
- 17.** TROP DIFFICILE? ESSAYEZ ÇA!



UNE VILLE EN ETAT DE CONFUSION

Imaginez une jolie petite ville du Mid-West des Etats-Unis, construite à la lisière d'une immense forêt. L'économie y est prospère, notamment grâce à l'implantation de nouvelles sociétés. Impossible de trouver une retraite plus paisible que Raccoon City.

Mais les choses allaient se gâter. On peut même dater le début des problèmes à l'arrivée de la corporation.

Des rumeurs commencèrent à circuler et la ville devint le théâtre d'événements étranges. Des créatures non identifiables furent aperçues et des accidents mortels se produisirent à un rythme alarmant. On entendit parler d'un terrible accident qui se serait produit dans un laboratoire installé dans la montagne. Les habitants ne comprenaient pas ce qui arrivait à leur ville d'ordinaire si calme et sereine.

Pour calmer l'inquiétude grandissante des habitants, le département de police de Raccoon recruta plusieurs officiers supplémentaires, au nombre desquels Leon S. Kennedy, une recrue pleine d'avenir. Alors qu'il se prépare à rejoindre sa nouvelle unité, Leon cherche à entrer en contact avec le capitaine qui l'a recruté, mais en vain. Sans s'inquiéter plus que de raison, il poursuit sa route vers Raccoon City et son nouveau poste.

A l'autre extrémité de la ville, Claire Redfield, affolée, est à la recherche de son frère, Chris. Claire a commencé ses recherches à Raccoon City, sa dernière adresse connue mais datant déjà de près de deux mois, et finit par apprendre la nouvelle de l'accident dans la forêt. Chris se trouve-t-il encore à Raccoon City?

Leon et Claire ignorent encore tout du monde d'horreur et de désespoir qu'ils ne vont pas tarder à découvrir...

Il vous revient de déterminer le degré d'horreur du jeu entre moyen et cauchemardesque. Au début de la partie, la fonction d'intensité vous permet de définir le niveau de violence et la couleur du sang. Voir page 8.

LE SEUL ESPOIR DE RACCOON CITY

LEON S. KENNEDY

Leon est un jeune flic idéaliste. Son enfance passée dans une école militaire n'a fait que renforcer son désir ardent de faire sienne la devise de la police, « Protéger et servir ». Impétueux et fougueux, Leon n'a toutefois rien d'un naïf comme pourrait le laisser croire son attitude. Il est parfaitement qualifié pour le poste qui lui a été confié au sein de la police de Raccoon.

CLAIRE REDFIELD

Claire est une femme moderne, enjouée et déterminée. Bien qu'elle agisse parfois comme un garçon manqué, elle a quelque chose de sauvage. Pleine de confiance en elle et extravertie, Claire est généralement la première à se lancer dans une aventure pendant que les autres en mesurent encore les risques.



ADA WONG

Cette femme mystérieuse et secrète n'en est pas moins une détective professionnelle et compétente. Elle se départ rarement de son air condescendant et s'adresse avec un mépris à peine dissimulé à ceux qu'elle estime inférieurs à elle.



SHERRY BIRKIN

Jeune fille solitaire et inquiète de 12 ans, Sherry est plus mûre que les fillettes de son âge. Très timide, elle manque de confiance en elle et donne toujours l'impression d'être perdue lorsqu'elle parle. Ses parents sont trop occupés par leur travail pour lui apporter le soutien émotionnel dont elle a besoin.

LA MANETTE DE JEU NINTENDO® 64

STICK

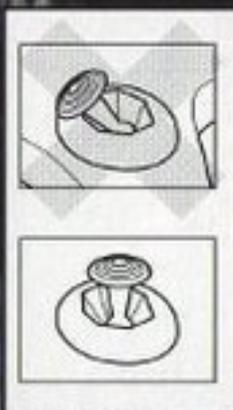
La manette de jeu Nintendo 64 dispose d'un stick qui utilise un système analogique pour lire les angles et la direction de ses mouvements. Le stick offre une précision de déplacement supérieure à la manette multidirectionnelle conventionnelle.

Lors de la mise sous tension de la console, laissez le stick en position neutre sur la manette.

Si le stick est dans une position d'angle (voir illustration en haut à gauche) lors de la mise sous tension de la console, cette position est définie comme neutre et causera des problèmes d'utilisation des jeux.

Pour redéfinir la position neutre une fois le démarrage du jeu, lâchez le stick pour qu'il reprenne sa position au centre (voir illustration en bas à gauche), puis appuyez sur le bouton START tout en maintenant enfoncés les boutons L et R.

Le stick est un instrument de précision. Evitez tout contact avec les liquides et n'introduisez aucun objet étranger dans la manette.



MANIPULATION DE LA MANETTE NINTENDO 64

Nous vous recommandons de manipuler la manette conformément à l'illustration à droite. En tenant la manette de cette manière, vous pouvez facilement actionner le stick avec le pouce gauche et appuyer sur les boutons A, B et C avec le pouce droit. Placez votre index gauche où vous le souhaitez mais à distance du bouton Z à l'arrière de la manette.



CONNEXION DE LA MANETTE NINTENDO 64

Resident Evil 2™ est un jeu à un seul joueur. Connectez une manette à la prise de connexion à l'extrémité gauche de la console (illustration à droite). Cette prise est celle de la manette par défaut du joueur 1.



RUMBLE PAK™

Resident Evil 2™ est compatible avec le rumble pak. Avant d'utiliser le rumble pak, lisez attentivement les instructions du livret. *Resident Evil 2™* permet l'insertion "à chaud" du rumble pak: le jeu recherche les logements d'accessoire libres et vous indique s'il en trouve. Pour insérer le rumble pak à tout autre moment, vérifiez que la console est hors tension avant de procéder à la connexion.



EXPANSION PAK

Ce jeu a été conçu pour le kit d'extension N64. Avant d'utiliser le kit d'extension N64, veuillez lire attentivement la notice d'utilisation associée au matériel.

DEMARRAGE D'UNE MISSION

Commencez par charger le jeu *Resident Evil 2™* dans la console Nintendo 64. Après avoir mis la console sous tension, l'écran de titre/mode de jeu apparaît. Déplacez le stick ↑ / ↓ ou appuyez sur le ▲ / ▼ de la manette multidirectionnelle pour mettre les options en surbrillance, et appuyez sur le bouton A ou Z pour sélectionner.

LOAD GAME

Sélectionnez Load Game pour reprendre une partie précédemment enregistrée. Pour plus d'informations, consultez la section Enregistrement/Chargement, page 12.

NEW GAME

Cette option vous permet de démarrer une nouvelle partie. Déplacez le stick ← / → ou appuyez sur le ▲ / ▼ de la manette multidirectionnelle pour mettre votre choix en surbrillance, et appuyez sur le bouton A ou Z pour sélectionner :

Normal Mode - jouer à *Resident Evil 2™* en mode de difficulté normale.

Easy Mode - jouer à *Resident Evil 2™* en mode débutant qui vous permet de disposer de plus de munitions et d'affronter des ennemis moins puissants.

Après avoir sélectionné votre mode de jeu, définissez le niveau d'intensité (comme précédemment) :

Violence - faible, moyenne ou élevée.

Blood - bleu, vert ou rouge.

CHARACTER

Au début de la partie, choisissez votre personnage: Leon ou Claire.

Après avoir terminé une fois le jeu en entier, chargez les dernières données enregistrées pour démarrer le scénario "B" (présenté sous le titre "***B"). Vous incarnez désormais l'autre personnage pour découvrir de nouvelles énigmes et affronter de nouvelles situations. (Consultez la section Démarrage de la deuxième mission, page 16.)

MISSION CONTROLS (DEFAULT)

**Bouton R**

- Viser

Bouton C

- ▲ Ouvrir menu d'options (en cours de partie)
- ◀ Ouvrir carte
- ▼ Visée automatique (si activée)

Bouton B

- Annuler la sélection
- Appuyer pour courir (avec manette multidirectionnelle ▲)

Bouton A - Action

- Confirmer la sélection
- Tirer avec une arme
- Regarder / Identifier / Récupérer des éléments
- Ouvrir les portes
- Sauter / Grimper / Monter les escaliers
- Actionner une machine
- Faire défiler / Effacer texte à l'écran
- Circuler entre les éléments de l'écran d'état

Manette multidirectionnelle

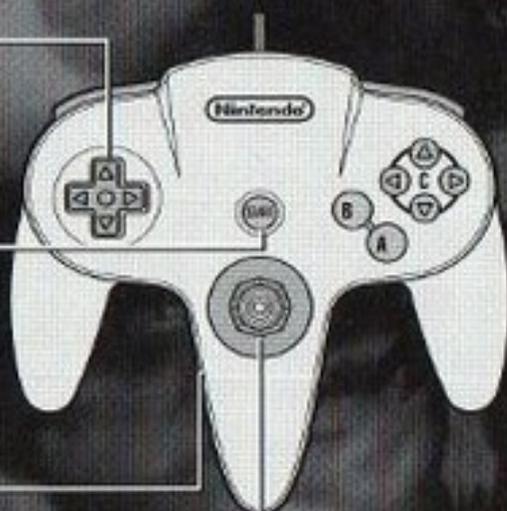
- Sélectionner les options
- Déplacer le personnage
- Courir ↑ appuyer sur (+ bouton B)
- Pousser les éléments

Bouton Start

- Démarrer la partie à partir de l'écran de titre
- Revenir au jeu à partir du menu d'options (en cours de partie)
- Ouvrir/fermer l'écran d'état

Bouton Z - Action
(identique au bouton A)**Stick**

- Sélectionner les options
- Déplacer le personnage
- Courir (appuyer sur ▲)
- Pousser les éléments



COMMANDES SPECIALES (PAR DÉFAUT)

ETUDIER UN ÉLÉMENT

Si vous appuyez sur le bouton d'action (A ou Z par défaut) en cours de partie, votre personnage étudiera l'objet qui se trouve devant lui. Un message vous indique la nature de ce que vous avez trouvé. Si l'objet ne présente aucun intérêt pour l'histoire, aucun message n'apparaît. Le bouton d'action permet également d'ouvrir les portes, d'actionner des machines ou de parler avec d'autres personnages.

MARCHER/COURIR

Stick :

Utilisez **↑** pour marcher ou courir vers l'avant. Tournez en déplaçant **←** / **→** tout en marchant/courant. Utilisez **↓** pour reculer (vous ne pouvez pas courir en arrière).

Manette multidirectionnelle :

Appuyez sur **▲** pour avancer en marchant. Appuyez sur le bouton B (par défaut) tout en appuyant sur **▲** pour courir. Tournez en appuyant sur **◀** / **▶** en marchant ou en courant. Appuyez sur **▼** pour reculer (vous ne pouvez pas courir en arrière).



UTILISER UNE ARME

Appuyez sur le bouton R (par défaut) pour dégainer votre arme, puis utilisez le stick ou la manette multidirectionnelle pour viser. Appuyez sur le bouton d'action pour tirer. Lâchez le bouton R pour déposer votre arme sur le côté.

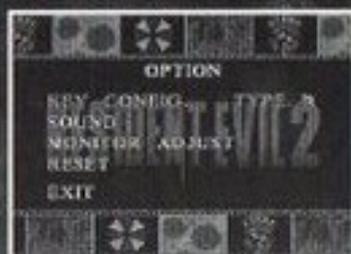
POUSSER UN ÉLÉMENT

Il est possible de déplacer certains objets en les poussant. Placez votre personne en face de l'objet à pousser et orientez le stick **↑** ou appuyez sur **▲** de la manette multidirectionnelle. Le personnage poussera l'élément en marchant ou en courant.

Si l'objet n'est pas destiné à être poussé, votre personnage n'essaiera pas de le pousser.

MODE OPTION

Sélectionnez Option dans l'écran de mode de jeu pour accéder au mode option. Utilisez les options pour régler la configuration des commandes, paramétrer l'affichage, le type de son ou le volume.



CONTROLLER CONFIG

Cette option permet de reconfigurer les commandes. Utilisez le stick ou la manette multidirectionnelle pour circuler entre les options A, B, C ou D dans le coin supérieur droit de la fenêtre. Les paramètres de commande de chaque type s'affichent. Mettez en surbrillance l'option Exit et appuyez sur le bouton A ou Z pour revenir au menu Options.



SOUND

Définissez la qualité de son stéréo ou mono en fonction des capacités de votre système. Vous pouvez également régler le volume de la musique de fond (BGM) et des effets spéciaux (S.E.).



Remarque: vous ne pouvez pas régler le volume sonore pendant les séquences cinématiques.

MONITOR ADJUST

Cette option vous permet de régler la luminosité de votre moniteur afin d'optimiser la qualité de l'image.

RESET

Cette option vous permet de restaurer des paramètres de configuration par défaut.

EXIT

Cette option vous permet de revenir à l'écran du mode de jeu.

ECRAN D'ETAT

Appuyez sur le bouton START en cours de partie pour afficher l'écran d'état.

Cet écran vous renseigne sur l'état de Leon ou de Claire et sur leurs accessoires. Utilisez le stick ou la manette multidirectionnelle pour mettre en surbrillance un accessoire ou une fonction, puis appuyez sur le bouton d'action pour activer les options.



ITEM

Après avoir mis en surbrillance l'accessoire que vous voulez utiliser, appuyez sur le bouton d'action pour afficher trois commandes: Use/Equip, Check ou Combine.

USE/EQUIP

Pour utiliser l'accessoire immédiatement, mettez en surbrillance la commande Use et appuyez sur le bouton d'action. Lorsqu'un accessoire est inapproprié à la situation, vous ne pouvez pas l'utiliser.

Dans le cas des armes, c'est la commande Equip qui vous est proposée à la place de la commande Use. Sélectionnez Equip pour utiliser l'arme voulue. Vous devez vous équiper d'une arme avant de pouvoir vous en servir. Vous ne pouvez utiliser qu'une seule arme à la fois. Pour désactiver une arme, sélectionnez à nouveau la commande Equip.

CHECK

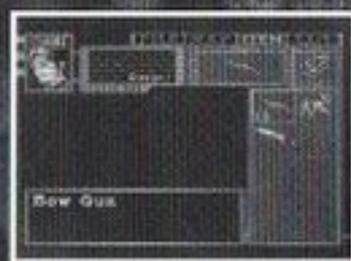
Cette commande vous permet d'examiner un accessoire ou une arme que vous venez de récupérer. Mettez l'accessoire en surbrillance, puis sélectionnez l'option Check pour en savoir plus sur l'élément.

COMBINE

Certains objets, et notamment les armes, fonctionnent différemment s'ils sont utilisés en combinaison avec d'autres éléments. Par exemple, pour recharger un chargeur de munitions, sélectionnez le chargeur, puis sélectionnez la commande combn dans la liste. Utilisez le stick ou la manette multidirectionnelle pour placer le cadre vert sur l'arme dans laquelle vous souhaitez insérer le chargeur. Appuyez sur le bouton d'action pour combiner les éléments. Vous pouvez essayer différentes combinaisons pour obtenir différents résultats.

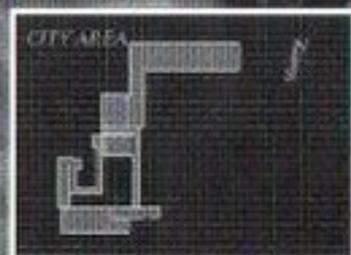
CONDITION

Dans l'écran d'état, près du portrait de votre personnage, se trouve un électrocardiogramme (ECG) qui vous permet de connaître l'état de santé actuel de votre personnage. Pour améliorer son état de santé, vous devez trouver des médicaments.



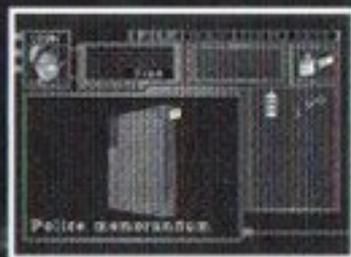
MAP

Mettez cette option en surbrillance et appuyez sur le bouton d'action pour visualiser les pièces et les zones que vous avez déjà visitées. La carte vous permet de ne pas perdre de vue les régions qu'il vous reste à découvrir. Votre position est signalée par une flèche. Les carrés clignotants indiquent les portes verrouillées. Les points lumineux signalent la présence de boîtes d'accessoires (voir page 12). Pour fermer la carte, appuyez sur le bouton B (par défaut).



FILE

Au fur et à mesure de votre exploration, vous découvrirez des notes, des messages et autres éléments d'information qui seront automatiquement consignés dans le carnet de notes de votre personnage. Sélectionnez File pour afficher les messages archivés et découvrir des indices qui vous permettront de progresser. Utilisez le stick ou la manette multidirectionnelle pour changer de carnet de notes, sélectionner un rapport et faire défiler le texte. Appuyez sur le bouton d'action entre chaque fonction.



BOITES D'ACCESSOIRES

Leon et Claire ne peuvent transporter que huit accessoires à la fois. Vous ne pouvez pas perdre un accessoire après l'avoir trouvé, mais vous pouvez l'épuiser (comme un chargeur de munitions, par exemple). Pour ne transporter que les accessoires dont vous avez besoin, vous pouvez stocker certains de vos accessoires dans des boîtes.



Les boîtes d'accessoires sont situées à des endroits stratégiques, et sont à utiliser à bon escient car elles n'offrent qu'un espace limité. Placez votre personnage devant une boîte et appuyez sur le bouton d'action. L'écran de sélection d'accessoire apparaît.

STOCKER UN ACCESSOIRE

Pour stocker un accessoire dans la boîte, mettez l'accessoire en surbrillance, puis appuyez sur le bouton d'action. Mettez maintenant en surbrillance un logement qui indique No Item et appuyez sur le bouton d'action. Si aucun logement n'indique No Item, cela signifie que la boîte est pleine.

ECHANGER UN ACCESSOIRE

Pour échanger des accessoires, mettez en surbrillance celui que vous souhaitez échanger, puis celui que vous souhaitez récupérer en échange. Appuyez sur le bouton d'action entre chaque sélection pour procéder à l'échange.

RETIRER UN ACCESSOIRE

Pour retirer un accessoire de la boîte, vous devez disposer d'un logement libre pour le transporter. Mettez d'abord en surbrillance le logement vide, puis l'accessoire que vous souhaitez retirer de la boîte. Appuyez sur le bouton d'action entre chaque sélection pour procéder au retrait.

CLASSEMENT

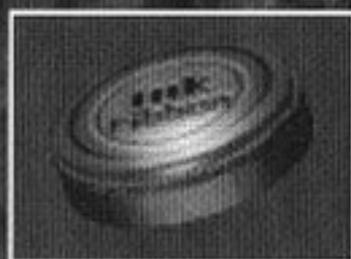
À la fin d'une mission, vous obtenez un classement correspondant à vos performances. Les classements sont les suivants: S (supérieur), A, B, C et D. Votre classement tient compte de votre rapidité à effectuer la mission et du nombre d'enregistrements que vous avez effectués au cours de la partie. Le classement est bien sûr inversement proportionnel à la durée de réalisation de la mission et au nombre d'enregistrements effectués.

Essayez d'améliorer votre classement. Qui sait? Une bonne surprise vous attend peut-être...

ENREGISTREMENT/CHARGEMENT

ENREGISTREMENT

Pour enregistrer une partie, vous devez placer un ruban encreur dans une machine à écrire. Vous trouverez des rubans à différents endroits du jeu. Lorsque vous avez récupéré un ruban, placez votre personnage devant la machine à écrire et appuyez sur le bouton d'action. Un message vous demandera si vous souhaitez enregistrer la partie au stade où vous vous trouvez. Choisissez Oui ou Non.



Remarque: Vous devez trouver un ruban de machine à écrire chaque fois que vous voulez enregistrer la partie. Soyez économe pour enregistrer aussi souvent que nécessaire.

Pour enregistrer une partie, mettez en surbrillance un logement libre et appuyez sur le bouton d'action. Pour écraser une partie enregistrée, mettez en surbrillance un logement qui contient un fichier que vous ne souhaitez pas conserver et appuyez sur le bouton d'action. Sélectionnez Oui pour procéder à l'enregistrement.

Un son de touche de machine à écrire vous indique que l'enregistrement a été correctement effectué. De plus, les informations enregistrées apparaissent à l'écran.

CHARGEMENT

Pour charger une partie, mettez en surbrillance la commande Load Game dans l'écran de mode de jeu et appuyez sur le bouton A ou Z. Utilisez le stick ou la manette multidirectionnelle pour mettre en surbrillance le fichier à charger, puis appuyez sur le bouton A ou Z. Pour quitter l'écran sans charger de fichier, appuyez sur le bouton B.

DEMARRAGE DE LA DEUXIEME MISSION

Resident Evil 2™ est doté d'un nouveau système de jeu sophistiqué. Les situations que vous avez traversées lors de votre premier parcours du jeu ont une influence sur les situations que vous allez rencontrer lors de votre deuxième parcours.

A la fin de la mission, enregistrez les données du jeu terminé à la fin de la partie. Chargez ensuite les données enregistrées pour démarrer la partie "****B", qui sélectionnera automatiquement le personnage que vous n'avez pas encore joué. C'est le personnage que vous allez maintenant incarner dans la nouvelle aventure.

Par exemple, si vous êtes allé au bout de la mission de Leon, enregistrez les données de la partie terminée. Choisissez ensuite Load Game dans l'écran de mode de jeu et sélectionnez les dernières données de jeu enregistrées. Vous allez à présent revivre l'aventure de Leon à travers les yeux de Claire. Intéressant... si vous avez les tripes.

TROP DIFFICILE? ESSAYEZ ÇA!

1. ASSOMMEZ LES ENNEMIS :

Les ennemis tombent après quelques coups au corps mais reprennent rapidement leurs esprits et... la bagarre. Economisez vos munitions en assommant vos ennemis plutôt qu'en les descendant. Profitez de leur KO pour vous enfuir et vous mettre hors de leur portée.

2. UTILISEZ VOS ARMES EFFICACEMENT :

L'efficacité des armes varie en fonction de la portée et de la cible. Déterminez l'arme la mieux appropriée à la situation en tenant compte des munitions dont vous disposez. C'est là le facteur de survie le plus important.

3. CONNAISSEZ VOS ENNEMIS :

Chaque ennemi est différent en matière de forme, de technique d'attaque et de déplacement. Analysez vos ennemis et repérez leurs points faibles. Vous aurez des chances de survivre plus longtemps.

4. ESSAYEZ TOUTES LES OPTIONS, FOUILLEZ PARTOUT:

Coincé? Vous débarquez dans une pièce qui n'offre rien à faire et nulle part où aller? Prenez le temps d'utiliser, de pousser, d'escalader, d'analyser les éléments qui vous entourent. Faites le tour des pièces et des zones. C'est souvent là que se trouvent des médicaments et d'autres accessoires importants. Fouillez les cadavres, ils n'ont plus besoin de leurs munitions. Faites quelque chose! Il existe toujours un moyen de s'en sortir.