

取扱説明書



ゲームモードの紹介	02
操作方法	04
プレイヤーアクション	05
ステータス画面	06
アイテム/アイテム整理	07
装備/MAP	08
FILE/セーブ	09
ゲームの設定変更	10
LEADERBOARD(ランキング画面)/その他の要素	12



Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.



©2014 Valve Corporation. Steam 及び Steam ロゴは、米国及びまたはその他の国のValve Corporation の商標及びまたは登録商標です。



©2014 Valve Corporation. Steamworks 及び Steamworks ロゴは、米国及びまたはその他の国のValve Corporation の商標及びまたは登録商標です。

このゲームはドルビーデジタルに対応しています。ゲームをドルビーデジタルによるサラウンド音響でお楽しみいただくためには、オーディオ出力機能がドルビーデジタル出力に対応しているPCが必要です。お手持ちのドルビーデジタル出力対応PCのドルビーデジタル音声出力が正しく設定されているかをご確認の上、必ずS/PDIF光デジタルケーブルを使用してドルビーデジタル対応サウンドシステムに接続してください。PC本体にHDMI出力端子がある場合は、HDMIケーブルをご使用いただけます。

ゲームモードの紹介

タイトル画面から、以下の項目を選択できます。

NEW GAME

ゲームを最初からスタートします。
ストーリーの導入部からゲームが始まります。
プレイヤーとなるキャラクターを「クリス」と「ジル」から選択できます。

※プロローグに入る前に質問があります。
これは秘密の要素が入っていますので、選択肢は慎重に選んでください。
※選んだキャラクターによってストーリーが異なります。



LOAD GAME

セーブデータから、ゲームを再開します。
ファイルを選択すると前回記録した時点の状態からゲームを再開できます。

OPTION

ゲームの各種設定を変更できます。
※「OPTION」の詳細について(→P.10)

MANUAL

ゲームの遊び方についての解説を見られます。
※現在ご覧になっている本書です。

LEADERBOARD

Steamネットワークに接続することで、ゲームのクリアタイムのランキングを確認できます。

※「LEADERBOARD」の詳細について(→P.12)

GALLERY

ゲーム中に見たムービーなどを鑑賞できます。
ゲームの進行度に応じて、内容が追加されます。

CREDIT

本作のスタッフロールを見られます。

ゲームオーバーの条件

プレイヤーは敵の攻撃を受けたり、仕掛けられた罠にひっかかったりするとダメージを受けます。このダメージが一定以上蓄積されるとプレイヤーが死亡し、ゲームオーバーになります。



※プレイヤーの状態はステータス画面左上の心電図でチェックできます。

操作方法 キーボード&マウス

キーアサインと操作方法は初期設定のものです。「OPTION」の「CONTROLLER SETUP」から変更できます。

※ 攻撃やリロード、照準切り替えを行う際は、武器を構えている必要があります。

※ システム上の決定とキャンセルは **Enter**、**Esc** で固定です。



左クリック

右クリック

原作と同じ操作方法について

上記はPC版ならではの操作方法となっていますが、ゲームパッド等を使用し、原作(オリジナル)の「Resident Evil」と同じ操作にして遊ぶことも可能です。操作方法は「OPTION」内の「CONTROLLER SETUP」で変更できます。

W	画面奥に進む
S	画面手前に進む
A	画面左に進む
D	画面右に進む
W/A/S/D + Shift	走る
Q	180°ターン
右クリック	武器を構える
左クリック	攻撃を行う
R	リロード
F	アクション(調べる)
M	マップを開く
N	ステータス画面を開く
E	緊急回避アイテムの使用
C	照準切り替え
Esc	オプション表示
↑/↓/←/→	カーソルの移動

プレイヤーアクション

歩いて移動 **W / A / S / D**

W / A / S / D を押すと歩いて移動します。

走って移動 **W / A / S / D + Shift**

W / A / S / D と **Shift** を同時に押すことで走れます。

180°ターン **Q**

Q を押すとその場で180°単位の方向転換ができます。

武器を構える⇒攻撃 **右クリック + 左クリック**

現在装備している武器で攻撃をします。また、武器を構えている間は **W / A / S / D** で攻撃する方向を変更できます。



調べる **F**

プレイヤーの前にあるものを調べます。ドアの前ではドアを開き、他のキャラクターがいる場合は、話しかけます。

押す **W / A / S / D** を押し続ける

移動方向に動かせるものがあつた場合、**W / A / S / D** を入力し続けると動かせます。

昇る/降りる **F**

ハシゴの昇り降りのほか、プレイヤーの腰ぐらいの高さの段差でも昇ったり降りたりができます。
※場所によっては昇り降りができない場合もあります。

緊急回避 **Auto / E**

敵に捕まってしまった時、自動的に緊急回避アイテムを使用して危機を脱します。設定の切り替えは(→P.10)
※背後から捕まってしまった場合は効果がありません。

各操作方法については、ゲーム内のステータス画面から
FILE → **1.洋館1** → **1.プレイングマニュアル**
と選択することでも、詳しい説明を確認できます。

ステータス画面

ゲーム中に **N** でステータス画面が表示されます。

ステータス画面では、プレイヤーの状態の把握やアイテムのコマンドの実行などができます。

The screenshot shows the status screen with several callouts and a detailed view of the player's status.

- ゲームに戻る**: Callout pointing to the EXIT button.
- FILE画面に移行**: Callout pointing to the FILE button.
- MAP画面に移行**: Callout pointing to the MAP button.
- スタンダードアイテム**: Callout pointing to the top-right icon.
- 心電図**: Callout pointing to the ECG monitor.
- DEFENSE ITEMS**: Callout pointing to the defense items section.
- 緊急回避アイテム**: Callout pointing to the EQUIP button.
- アイテムメッセージ**: Callout pointing to the message "アイテムを使用します".
- コマンドウィンドウ**: Callout pointing to the command window (使う, 調べる, 組合せ).
- 所持アイテム**: Callout pointing to the item list.
- 装備中の武器**: Callout pointing to the equipped weapon.

心電図からわかるプレイヤーの状態

状態	心電図特徴	表示文字
正常の状態	規則的な心拍	FINE
重傷の状態	不規則な心拍	CAUTION
瀕死の状態	非常に遅い心拍	DANGER
毒を受けた状態	不規則な心拍	POISON

アイテム

アイテム欄にあるアイテムを選択すると、以下のコマンドが表示されます。

※画面右上にある「スタンダードアイテム(クリス→ライター/ジル→キーピック)」も他のアイテムと同様にコマンドを実行できます。

使う 「使う」を選択して **Enter**

選択したアイテムを使用します。

※武器や弾丸は使用できません。

調べる 「調べる」を選択して **Enter**

アイテムが大きく表示され、詳しく調べられます。

調べることで新たな発見があるアイテムもあります。

※アイテムは回転させて、さまざまな方向から調べられます。

Enter でより詳細に調べられます。

組合せ 「組合せ」を選択して **Enter**

アイテムの中には、他のアイテムと組合せることで初めて役に立つもの(銃の弾丸等)や、特殊な効果を生むもの(ハーブ等)があります。

組合せたいアイテムを選択して、「組合せ」を選択すると、別のカーソルが表示されます。

このカーソルで、組合せたいもう一方のアイテムを選択すると、アイテム同士が組合さったものになります。

アイテム整理

プレイヤーがゲーム中に持てるアイテム数には限りがあります。

アイテムを持ちきれなくなった場合は、ゲーム中に見つけたアイテムBOXを利用して整理できます。

アイテムBOXの前で **F** を押すとアイテムBOXが開き、アイテム整理画面に切り替わります。

この画面で所持しているアイテムを保管したり入れ替えたりできます。



武器の装備

武器は手に入れていても、「装備」しなければ敵を攻撃できません。
アイテム欄で装備したい武器を選択して、コマンドウインドウを表示させ「装備」を選択すると、武器を装備します。

緊急回避アイテムの装備

カーソルがアイテム欄にある時に、**←** で緊急回避アイテム(画面では「DEFENSE ITEMS」)の欄にカーソルが移動します。
緊急時に使いたい方を選択し、**Enter** でコマンドが表示されます。ここで「装備」を選択すると、緊急回避アイテムを装備状態にしておくことができます。

- ※緊急回避アイテムを持っていない場合はこの機能は使えません。
- ※もう一度緊急回避アイテムを装備するとアイテムを外せます。

MAP

ゲームをプレイしていると、地図を入手することがあります。これらは情報として、別の画面でいつでも確認できます。ゲーム中に **M** を押すか、ステータス画面時にカーソルを「MAP」のメニューアイコンに合わせ、選択すると見られます。

選択するとMAP画面に切り替わり、プレイヤーが現在いる部屋の位置や、各部屋の繋がりを確認できます。

- ※ **←** や **→** で地図のエリアを、**↑** や **↓** で地図の階層を切り替えられます。
- ※地図を入手していない状態の時は、今まで行ったことのある部屋のみ表示されます。



FILE

ゲーム中に入手した資料を再確認できます。

ステータス画面でカーソルを「FILE」のメニューアイコンに合わせて選択すると、FILE画面に切り替わり、今まで入手した情報を閲覧できます。

検索したいカテゴリーを選択して **Enter** で情報の一覧が表示されます。
一覧から見たいファイルを選択して、**Enter** でその情報の詳細を見られます。

セーブ

ゲーム中の現在の状況を記録するには、セーブ用アイテムの「インクリボン」を入手する必要があります。

「インクリボン」を持っている時に、どこかにあるタイプライターの前で **F** ボタンを押すと、「調査状況をセーブできます。インクリボンを使いますか?」と表示されます。
セーブする場合は「Yes」を選択してください。

「Yes」を選択するとセーブファイルリストが表示されます。
セーブしたいファイルを選択して **Enter** で決定すると、セーブされます。

※ゲームの難易度によってセーブデータの文字色が異なります。

CAUTION!

1回のセーブでインクリボンを1つ消費します。インクリボンは数に制限があるので、セーブはくれぐれも慎重に!



ゲームの設定変更

OPTION画面でプレイ環境を変更できます。

OPTION画面はタイトル画面でOPTIONを選択するか、ゲーム中に **Esc** を押すことで表示できます。

※一部設定はタイトル画面で選択できるOPTION画面でのみ行えます。

DISPLAY SETUP

表示画面のサイズを設定します。オリジナルサイズ[4:3]とワイドサイズ[16:9]を選択できます。

※オリジナルの「Resident Evil」と同じ状態にしたい時は[4:3]を選択してください。

CONTROLLER SETUP

操作デバイスを「KEYBOARD」と「GAMEPAD」の2種類から選択できます。

KEYBOARDは「DEFAULT」と自由にキー配置が行える「CUSTOM」を選択できます。GAMEPADは「TYPE A」～「TYPE E」の5種類の操作タイプを選択できます。また、「DEFENSE ITEMS」では「緊急回避のAUTO/MANUAL」の切り替えを行えます。

アレンジ操作/オリジナル操作の切り替え

MOVE TYPEの項目ではオリジナル操作と、直感的な移動ができるアレンジ操作を切り替えられます。

BRIGHTNESS ADJUST

ご使用の画面の明るさ調整を行います。

ただし、ご使用の環境によっては、適正な明るさにならない場合があります。

この場合は「ゲーム上での調整」に切り替えて明るさの調整を行ってください。

ゲームの設定変更

AUDIO SETUP

この画面ではBGMの音量、効果音の音量の調整ができます。「ボリューム」は「BGM」、「SE」のそれぞれの音量を調節できます。

LANGUAGE SETUP

言語設定の切り替えができます。
また、デモシーンでの字幕表示のON/OFFを設定可能です。

PC SETUP

解像度やフレームレートなどの設定を変更できます。
ご使用のPC環境に合わせて設定してください。

AUTO DATA UPLOAD

RESIDENT EVIL.NETへのデータアップロードと連動の、オン・オフを切り替えます。

※RESIDENT EVIL.NETについて(→P.12)

LEADERBOARD (ランキング画面)

クリアタイムのランキングが表示されます。

ランキングは全世界のユーザーが表示される「WORLD」と、フレンド登録をしているユーザーのみが表示される「FRIEND」を、切り替えられます。

※ランキングの反映、表示にはオンライン環境が必要となります。

※アルファベット以外の文字を使用した場合や文字数が多い時は、オンラインIDが正しく表示されない場合があります。

その他の要素

特定の条件でクリア

ゲームをエンディングまで通してクリアすると、クリアした時の条件によって新たな追加要素が開放される場合があります。どのような追加要素かは、ぜひゲームをクリアし、その目で確かめてください。

RESIDENT EVIL.NET について

「RESIDENT EVIL.NET」とは、Resident Evilシリーズタイトルに対応した完全無料のWeb連動サービスです。

本作との連動サービスについての詳細は、以下のURLをご参照ください。

<http://www.residentevil.net/ja/game.html>