

解説書



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

"PS", "PlayStation", "PS3", "PSN", "DUALSHOCK" and "SIXAXIS" are registered trademarks or trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Sony Entertainment Network" is a trademark of Sony Corporation. "XMB" and "クロスメディアバー" are trademarks of Sony Corporation and Sony Computer Entertainment Inc. Library programs ©Sony Computer Entertainment Inc. "PS" ©1994 Sony Computer Entertainment Inc.



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

このゲームはドルビー®デジタル5.1に対応しています。ドルビーデジタル5.1サラウンド音響でお楽しみいただくためには、PlayStation®3本体とドルビーデジタル対応サウンドシステムを、HDMIまたは光デジタル接続ケーブルで接続してください。

次に、XMB™(クロスメディアバー)より「設定」→「サウンド設定」→「音声出力設定」と進み、接続したケーブルの種類を選んでから「Dolby Digital 5.1ch」を選択してください。

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。
※現在ご覧になられている本書です。

LEADERBOARD

ネットワークに接続して、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

ワイヤレスコントローラ

ボタ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。

L2ボタン

緊急回避アイテムの使用
照準切り替え(武器を構えている時)

L1ボタン

武器を構える

方向キー

↑ : 前進
← → : 旋回
↓ : 後退

左スティック

歩く(浅く倒す)
走る(深く倒す)



STARTボタン

OPTION画面を開く

右スティック

180°ターン
(方向キー ↓ + ○ ボタン
でも代用可能)

R2ボタン

マップを開く

R1ボタン

攻撃を行う
(武器を構えている時のみ可能)

△ボタン

ステータス画面を開く

○ボタン

キャンセル
リロード(武器を構えている時)

×ボタン

決定/アクション

□ボタン

走る(方向キー ↑ と組合せた場合)

原作と同じ操作方法について

上記は今作ならではの直感的な移動ができる「アレンジ操作」です。原作(オリジナル)の「Resident Evil」と同じ操作方法である「オリジナル操作」に変更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。

プレイヤーアクション

アレンジ操作

オリジナル操作

歩いて移動 左スティック 左スティック/方向キー ↑

浅く左スティックを倒すと歩いて移動します。
※オリジナル操作では ↑ で前進、← → で旋回、↓ で後退します。

走って移動 左スティック 左スティック/方向キー ↑ + ◻ ボタン

左スティックを深く倒すことで走れます。
※オリジナル操作では ◻ ボタンで前進中に走れます。

180°ターン 右スティックまたは 方向キー ↓ + ◻ ボタン

右スティック入力、または方向キーで後退中に ◻ ボタンでその場で180°単位の方向転換ができます。

武器を構える⇒攻撃 L1+R1ボタン

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左スティックまたは方向キーで攻撃する方向を変更できます。



調べる 気になる箇所の前で ⊗ ボタン

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 左スティック/方向キーを移動方向に倒し続ける

移動方向に動かせるものがあつた場合、左スティック/方向キーを入力し続けると動かします。

昇る/降りる 段差に向かって ⊗ ボタン

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 自動/L2ボタン

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△ボタン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 status screen is divided into several sections:

- Game Navigation:** Buttons for "EXIT" (Return to game), "FILE" (Transfer to FILE screen), and "MAP" (Transfer to MAP screen).
- Standard Item:** A button for "スタンダードアイテム" (Standard Item).
- Heart Rate Monitor (心電図):** A monitor showing the player's heart rate. It includes a "DEFENSE ITEMS" section with an "EQUIP" button and a "2" count. Below it are three command buttons: "使う" (Use), "調べる" (Check), and "組合せ" (Combine).
- Item List:** A scrollable list of items, including a handgun with a "12" count and a key with a "1" count. A "WEAPON" section is also visible.
- Item Message:** A scrollable area at the bottom with the text "アイテムを使用します" (Use item).
- Command Window:** A scrollable area at the bottom with the text "アイテムを使用します" (Use item).
- Equipped Weapon:** A scrollable area at the bottom showing the currently equipped handgun with a "12" count.

Player Status Examples (心電図からわかるプレイヤーの状態):

- 正常の状態 (Normal State):** Heart rate monitor shows a regular rhythm, labeled "FINE".
- 重傷の状態 (Critical State):** Heart rate monitor shows a rapid, irregular rhythm, labeled "CAUTION".
- 瀕死の状態 (Near Death State):** Heart rate monitor shows a very low, irregular rhythm, labeled "DANGER".
- 毒を受けた状態 (Poisoned State):** Heart rate monitor shows a regular rhythm with a purple tint, labeled "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 ボタン

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 ボタン

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。

 ボタンでより詳細に調べられます。

組合せ 「組合せ」を選択して ボタン

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  ボタンを押すとアイテム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、左スティック ← 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。左スティック ↑↓ で緊急時に使いたい方を選択し、ⓧ ボタン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。ステータス画面で左スティック ↑ でカーソルを「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。

- ※左スティック ← → で地図のエリアを、↑↓ 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。

ステータス画面で左スティック ↑ 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、 ボタン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、 ボタン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  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。

左スティック ↑↓ でセーブしたいファイルを選択して  ボタンで決定すると、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。

※データの保存にはPlayStation®3本体の本体ストレージに1100KB以上の空き容量が必要です。

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STARTボタン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

左スティック   で、操作方法のタイプを選択できます。また「VIBRATION」、「DEFENSE ITEMS」にカーソルをあわせると、左スティック   で「振動のON/OFF」、「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。

この場合は左スティック   で、ゲーム上で明るさを調整するモード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」は左スティック   で「BGM」、「SE」の内選択したい項目を選び、  で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。

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。

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>