



# RESIDENT EVIL® DIRECTOR'S CUT

PlayStation® Classic

## CONTROLES PREDETERMINADOS

botón START	comenzar partida/pausa/ elegir pantalla de estado
botones de dirección	mover personaje
botón CROSS	abrir puerta/atacar/hablar con personajes/examinar objeto
botón SQUARE (mantener) + UP	correr hacia delante
botón R1	sacar arma
UP	avanzar/empujar objeto
LEFT	girar a la izquierda
RIGHT	girar a la derecha
DOWN	retroceder
botón TRIANGLE	cancelar acción anterior (en la pantalla de estado y de opciones)

Puedes cambiar estos controles desde el menú de opciones.

Pulsa y mantén el botón R1 para sacar tu arma y usa los botones de dirección para apuntar: UP y DOWN para subir y bajar el arma; LEFT o RIGHT para moverla hacia la izquierda o derecha. Pulsa el botón CROSS para activar el arma.

## ARMAS

Tu equipo estándar incluye una pistola semiautomática de 9 mm y un cuchillo de combate. Podrás adquirir muchas más armas durante tu búsqueda. Como algunas son más difíciles de manejar, deberás probarlas antes de usarlas en plena acción (pero no desperdicies demasiados proyectiles).

## **CUCHILLO DE COMBATE**

Un arma decente para luchar cuerpo a cuerpo, pero sin la potencia o la capacidad de protección de un arma de fuego.

## **PISTOLA DE 9MM**

La típica pistola que usan muchas organizaciones públicas y fuerzas armadas por su alto nivel de fiabilidad. Tu pistola puede albergar un cargador de hasta 15 balas. Al vaciarse, tu personaje recargará automáticamente el arma si dispones de otro cargador.

## **ESCOPEETA**

Una excelente escopeta de caza. Esparce la munición y es suficientemente potente como para derribar enemigos que se mueven a gran velocidad. Extremadamente útil en distancias cortas.

## **INFORME DE SITUACIÓN**

Durante las últimas horas del día, varios miembros del Equipo Alpha llegan a Raccoon City. Anteriormente, la ciudadanía presenta extraños informes sobre personas desaparecidas y denuncia inusuales avistamientos de monstruos con aspecto canino. En el río aparecen los restos mutilados de una excursionista. A tenor de la profundidad de los mordiscos encontrados en el cuerpo, el informe policial indica que la mujer fue víctima de un animal muy fiero, probablemente un oso o un lobo.

Los vecinos exigen acción policial.

Acciones policiales

- a) Se ha cortado el acceso a la carretera de la montaña.
- b) Se ha contactado con los S.T.A.R.S.

- c) Los S.T.A.R.S. han informado que la excursionista formaba parte de un grupo de turistas que había visitado las montañas varios días atrás.
- d) El equipo Bravo de los S.T.A.R.S. se incorpora a la búsqueda de más excursionistas en la zona montañosa.

El helicóptero del Equipo Bravo descubre una mansión. El motor sufre un percance y el helicóptero se precipita. Se ha perdido el contacto con el Equipo Bravo en la zona montañosa.

Objetivos de misión del Equipo Alpha

- a) Investigar la zona forestal de Raccoon.
- b) Localizar el helicóptero del Equipo Bravo.
- c) Localizar y rescatar a los miembros del Equipo Bravo.
- d) Controlar y restablecer la situación.

## COMENZAR UNA MISIÓN

### NUEVA PARTIDA

Elige uno de los tres modos:

- Original (versión original)
- Principiante (fácil)
- Arreglado (nueva versión mejorada)

Tomas el control de Chris Redfield o Jill Valentine, dos cabecillas del Equipo Alpha de los S.T.A.R.S.

## REINICIAR PARTIDA

Para volver a la pantalla de título de RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT durante la acción, pulsa el botón START para abrir la pantalla de estado. Seguidamente, pulsa y mantén el botón SELECT y el botón START durante dos segundos. Tu partida se reiniciará automáticamente.

## PANTALLA DE ESTADO

Esta pantalla muestra el estado de tus personajes y los objetos que llevas. Usa los botones de dirección para resaltar un objeto o función y pulsa el botón CROSS para activar las opciones.

## OBJETOS

Tras resaltar el objeto que quieras usar, pulsa el botón CROSS. Verás tres opciones en la ventana de comandos:

- Usar/equipar
- Examinar
- Combinar

### Usar/equipar

Para usar el objeto, resalta "USAR" y pulsa el botón CROSS. En el caso de las armas, se mostrará la opción "EQUIPAR" en lugar de "USAR". Si seleccionas "EQUIPAR", te equiparás con el arma en cuestión. No podrás usar un arma hasta que te hayas equipado con ella. No podrás usar más de un arma simultáneamente.

### Examinar

Con esta opción podrás examinar un objeto o arma tras su adquisición. Selecciona el objeto o arma y usa los botones de dirección para girarlos y examinarlos en 3D. Para acercarse o alejarse de la vista del objeto, pulsa R2 o L2 respectivamente. Pulsa el botón R1 o L1 para girar el objeto en sentido horario o antihorario.

## **Combinar**

Algunos objetos tienen un efecto diferente al combinarlos con otros, especialmente con armas. Cuando quieras recargar un cargador de munición para una pistola, selecciona el cargador y la opción “COMBINAR” de la ventana de comandos. Usa los botones de dirección para mover el cursor hasta el arma que desees cargar. Prueba a combinar otros objetos para descubrir efectos nuevos.

## **SALUD**

En la pantalla de estado, junto al retrato de tu personaje, hay un electrocardiograma que muestra la salud actual de tu personaje junto a una indicación (por ejemplo, “BIEN” o cualquier otro estado). Tendrás que encontrar medicinas para mejorar la salud de tu personaje.

## **MAPA/EXPEDIENTE/RADIO**

Hay otras tres funciones que puedes realizar desde la pantalla de estado.

### **Mapa**

Elige esta opción para ver las salas y las zonas que ya has visitado. Esta función te ayudará a orientarte hacia tu objetivo.

### **Expediente**

Durante tu exploración, descubrirás notas, mensajes u otras informaciones que quedarán registradas automáticamente en el cuaderno de tu personaje. Elige esta opción para ver el contenido de los mensajes y obtener pistas.

### **Radio**

Esta opción estará disponible cuando tengas una radio a tu disposición, pero no podrás usarla hasta que no oigas sus pitidos. Cuando lo hagas, abre rápidamente la pantalla de estado y selecciona “RADIO” para recibir la transmisión. ¡No te demores, pues podrías perderte un mensaje importante!

## CAJAS DE ALMACENAMIENTO

Comprobarás que tu personaje solo puede llevar un número limitado de objetos a la vez (Chris puede llevar seis; Jill, ocho). No perderás los objetos que encuentres, pero puedes gastarlos al utilizarlos (como, por ejemplo, la munición).

Para llevar únicamente los objetos que necesites en un momento determinado, podrás guardar otros objetos en una caja de almacenamiento.

Las cajas de almacenamiento se encuentran en lugares estratégicos. Úsalas con cabeza, pues su espacio es limitado. Para abrir una caja de almacenamiento, sitúate frente a ella y pulsa el botón CROSS. Acto seguido, aparecerá la pantalla de selección de objetos.

Puedes quitar objetos de una caja de almacenamiento, así como intercambiarlos o colocar objetos nuevos en su interior.

Para colocar un objeto en una caja de almacenamiento:

- usa los botones de dirección para resaltar el objeto y pulsa el botón CROSS
- elige el espacio que muestre "NADA" y pulsa el botón CROSS para colocar el objeto dentro de la caja.
- si la caja de almacenamiento está llena, no verás ningún espacio que muestre "NADA".

Para intercambiar un objeto, coloca el cursor sobre aquel que quieras intercambiar y pulsa el botón CROSS. Seguidamente, resalta el objeto de la caja que quieras intercambiar y pulsa el botón CROSS.

Para sacar un objeto de una caja de almacenamiento, deberás tener un espacio vacío para llevar el objeto. En primer lugar, selecciona el espacio vacío y pulsa el botón CROSS para mover el cursor hasta la caja de almacenamiento. Resalta el objeto para sacarlo de la caja y pulsa el botón CROSS.

## **MODO OPCIÓN**

Selecciona “Opción” desde la pantalla de título para acceder al modo Opción.

Podrás ajustar las siguientes opciones:

- SONIDO: estéreo o mono según las prestaciones de tu televisor.  
CONFIGURACIÓN: elige una de las tres configuraciones predeterminadas:  
A, B o C.

También puedes editar la configuración de botones. Resalta el botón que quieras cambiar y pulsa el botón CROSS para abrir una lista de acciones disponibles. Mueve el cursor a la acción deseada y pulsa el botón CROSS. Cuando hayas terminado de ajustar las opciones, selecciona “SALIR”.

Nota: “ADELANTE” se refiere a “Correr” y “PREPÁRATE”, a “Sacar arma”.

## **EQUIPO ALPHA DE LOS S.T.A.R.S.**

### **CHRIS REDFIELD**

Tras ser expulsado de las Fuerzas Aéreas, Chris perdió el norte hasta que conoció a Barry Burton, quien lo reclutó para el nuevo equipo de los S.T.A.R.S. Ahora, Chris está reasignado en una unidad menor en el cuartel general de Raccoon City.

### **JILL VALENTINE**

Una inteligente soldado que ha rescatado a muchos miembros de los S.T.A.R.S. en situaciones de peligro. Jill ha sido reasignada a Raccoon City. Domina con maestría dispositivos mecánicos especiales como ganchos y similares.

### **BARRY BURTON**

Viejo amigo y compañero de Chris Redfield. Antiguo miembro de la SWAT. Barry gestiona y suministra armas a todos los miembros de los S.T.A.R.S. Con más de 16 años de experiencia, ha liderado con éxito muchas misiones.

## **JOSEPH FROST**

Anterior miembro del Equipo Bravo de los S.T.A.R.S. y ya con base en Raccoon City, Joseph fue ascendido recientemente para servir como especialista de vehículos en el Equipo Alpha.

## **BRAD VICKERS**

Brad es un experto informático y una excelente fuente de información. Por desgracia, su miedo a morir y su apatía para lanzarse hacia situaciones peligrosas le han valido para llevarse el mote de "Gallina".

## **ALBERT WESKER**

Líder de la unidad S.T.A.R.S. y del Equipo Alpha. Muchos lo ven como un "chulito" por su elegante corte de pelo y sus inseparables gafas de sol. Wesker fue reclutado por un cazatalentos debido a su perspicacia y fundó la unidad S.T.A.R.S. en Raccoon City.

## **EQUIPO BRAVO DE LOS S.T.A.R.S.**

### **ENRICO MARINI**

Líder del Equipo Bravo y segundo al mando de Wesker. Enrico se siente amenazado por la llegada del Equipo Alpha, pues teme que Chris o Barry podrían acabar ocupando su lugar.

### **RICHARD AIKEN**

Miembro importantísimo de los S.T.A.R.S. que sirve para el Equipo Bravo como experto en comunicaciones. Es el único enlace con el cuartel general para los equipos de campo. Richard realiza funciones dobles como operador de radio para ambas unidades, ya que el Equipo Alpha no dispone de ningún experto en comunicaciones.

### **REBECCA CHAMBERS**

La benjamina del grupo. Rebecca fue reclutada por su conocimiento en medicina de campo y primeros auxilios. Debido a su edad y falta de experiencia, se pone nerviosa con los demás miembros del grupo.

### **FOREST SPEYER**

Además de servir como especialista de vehículos en el equipo Bravo, Forest es un gran francotirador. Es un profesional consumado y, gracias a su trabajo, obtiene el máximo respeto de los demás miembros.

### **KENNETH J. SULLIVAN**

Un oficial de campo tranquilo pero lleno de talento. Kenneth trabajó anteriormente como químico. Se pregunta para qué necesitan su experiencia en el mundo de la química desde Raccoon City, pero despeja toda duda en cuanto recuerda que fue el propio Wesker quien lo reclutó para los S.T.A.R.S.

©CAPCOM CO., LTD. 1997, 1998 ©CAPCOM U.S.A., INC. 1997, 1998 ALL RIGHTS RESERVED.

"PS" and "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.