

ÍNDICE

¡ATRAPADOS!	3
PRÓLOGO	3
PERSONAJES	3
PRIMEROS PASOS	4
CONTROLES	6
OPCIONES	8
ACCIONES DEL JUGADOR	10
GUARDAR/FIN DE LA PARTIDA	12
PANTALLA DE ESTADO	13
OBJETOS	14
MAPA/ARCHIVO	16
SELECCIÓN DINÁMICA/COMPAÑERO	17
CONSEJOS Y PISTAS	18

¡ ATRAPADOS !

Todo comenzó un día cualquiera de septiembre. Un día más en Raccoon City, una ciudad controlada por la Corporación Umbrella.

Nadie se atrevía a oponerse a Umbrella, y esa falta de fortaleza acabaría dando pie a la destrucción de la ciudad.

Ojalá hubieran tenido valor para luchar...

Cuando los engranajes de la justicia se ponen en marcha, no hay quien los pare... ¡Nadie! Pero puede que sea demasiado tarde.

Es la última oportunidad de Raccoon City, y mi última oportunidad...

Mi última escapatoria...

PRÓLOGO

Ha pasado un mes y medio desde el incidente...

Septiembre ha llegado a Raccoon City, una pequeña urbe industrial del Medio Oeste estadounidense. A medida que se recupera la rutina diaria, la gente empieza a olvidarse del caos que se vivió en la mansión. El extraño incidente que tuvo lugar en las montañas Arclay; la destrucción de S.T.A.R.S., el equipo operativo especial; la existencia del laboratorio secreto de armas biológicas de la Corporación Umbrella, oculto en la antigua mansión; el poder del virus T que transformaba en monstruos horribles a humanos y animales... ¿Cómo pudo ocurrir?

La gente no se creía los relatos de los supervivientes. Las historias de sus increíbles experiencias y de extrañas armas biológicas y zombis no les entraban en la cabeza. Los supervivientes del equipo S.T.A.R.S. se dirigieron a Europa antes

de que la ciudad se enterara de todos los detalles de lo que había ocurrido.

Esperaban que todo hubiera acabado, pero volvió a ocurrir. De repente, se produjo una serie de asesinatos inexplicables y una extraña enfermedad empezó a propagarse por los barrios.

El virus T había llegado a la ciudad...

La plaga invisible se infiltró en silencio y transformó en monstruos a los desprevenidos ciudadanos.

La gente maldijo su insensatez, pero la pesadilla ya había comenzado...

El futuro escapaba a su control...

Raccoon City estaba al borde del colapso...

PERSONAJES

JILL VALENTINE

Edad: 23 Altura: 166 cm

Tipo sanguíneo: B Peso: 49 kg

Jill es miembro de S.T.A.R.S., un equipo operativo especial del departamento de policía de Raccoon City. Es especialista en desactivar trampas explosivas. Gracias a su experiencia en la Delta Force estadounidense, fue una de las supervivientes del incidente inicial que tuvo lugar en las montañas Arclay. Jovial e independiente, Jill tiene un fuerte sentido de la justicia. Aunque goza de estabilidad en el aspecto afectivo, es una mujer de talento con mucha fuerza de voluntad y un gran criterio.

S.T.A.R.S.

Servicio de Rescate y Tácticas Especiales.

S.T.A.R.S. se fundó bajo la jurisdicción del departamento de policía de Raccoon City para enfrentarse al crecimiento del crimen y el terrorismo.

CARLOS OLIVEIRA

Edad: 21 Altura: 182 cm

Tipo sanguíneo: O Peso: 83 kg

Carlos es sudamericano y, aunque se desconoce su nacionalidad, tiene sangre india. Es soldado del U.B.C.S., especialista en armas pesadas y en labores de seguridad y apoyo. También es responsable del mantenimiento de las armas. A primera vista puede parecer inexperto e inmaduro, pero en realidad es afectuoso y tiene muy claro lo que está bien y lo que está mal.

U.B.C.S.

Servicio de Neutralización de Riesgos Biológicos de Umbrella.

Creada al margen del equipo operativo especial de Umbrella, U.B.C.S. es una fuerza de rescate compuesta por criminales de guerra y soldados exiliados. Aunque el equipo tiene una tasa de mortalidad alta, ha tenido éxito en misiones de rescate cruciales.

PRIMEROS PASOS

Al seleccionar "Ejecutar Resident Evil 3" en el programa de arranque, aparecerá en pantalla una película introductoria. Pulsa el botón Aceptar (X del mando de juegos/M del teclado) para saltarte la película e ir a la pantalla inicial.

NUEVA PARTIDA

Comienza una nueva partida desde el menú principal. Puedes elegir dos niveles de dificultad.

- MODO DIFÍCIL. Plantea un reto más complicado.
- MODO FÁCIL. La partida será más sencilla.

CARGAR PARTIDA

Selecciona esta opción en la pantalla inicial para reanudar una partida que hayas guardado anteriormente.

A continuación aparecerá la pantalla de carga, en la que tendrás que seleccionar la partida que quieras continuar.

EPÍLOGO

Te permite acceder a los epílogos de los personajes de la serie Resident Evil, empezando por Jill. Hay ocho epílogos en total, y el número de epílogos a los que podrás acceder irá aumentando a medida que vayas finalizando partidas.

SALIR

Abandonas el juego y vuelves al programa de arranque y al escritorio.

CONTROLES

MANDO DE JUEGOS

Esta configuración es la predeterminada para el mando Microsoft® SideWinder®. No obstante, es posible jugar con otros mandos.

BOTONES DE DIRECCIÓN

Arriba	Avanzar
Abajo	Retroceder
Izquierda	Girar a la izquierda
Derecha	Girar a la derecha

Botón L	Cambiar de objetivo. Mientras apuntas con el botón R, pulsa este botón para cambiar de objetivo
Botón R	Sacar arma (solo hacia los enemigos). Mantén pulsado este botón y pulsa el botón Seleccionar/Acción para atacar. <i>Nota: Solo cuando estés equipado con el arma</i>

Botón X	Ver mapa/Seleccionar diferentes mapas
Botón Y	Seleccionar objetos
Botón Z	No se usa
Botón A	Seleccionar/Acción (Aceptar, Examinar, Atacar [mientras se pulsa el botón R]), Acercar o alejar la vista en el mapa
Botón B	Cancelar/Correr (para correr, mantén pulsado este botón a la vez que usas los botones de dirección).
Botón C	Activar o desactivar pantalla de estado

TECLADO

Touches flèches	
Arriba	Avanzar
Abajo	Retroceder
Izquierda	Girar a la izquierda
Derecha	Girar a la derecha
Espacio, Intro, C	Seleccionar/Acción/Mapa (Alejar o acercar vista)
Esc, V	Cancelar/Correr
B	Cambiar de objetivo
S	Sacar arma (solo hacia los enemigos)
X	Sacar arma (hacia todos los posibles objetivos)
Z	Activar o desactivar pantalla de estado
M	Ver mapa. Vuelve a pulsar M para ver la lista de mapas

Teclado numérico	
8	Avanzar
2	Retroceder
6	Girar a la izquierda
4	Girar a la derecha

Teclas de función	
F1	Acercar de Resident Evil 3
F4	Activar o desactivar pantalla de estado
F5	OPCIONES
F6	Ver mapa
F8	Alternar entre pantalla completa y ventana
F9	Abandonar partida

OPCIONES

Durante el juego, puedes pulsar F5 en el teclado para que aparezca el menú de OPCIONES. Se compone de las siguientes pestañas: Vídeo, Sonido, Teclado, Controles y Otros.

VIDEO

Te permite cambiar los ajustes del modo de visualización.

AUDIO

Te permite cambiar los ajustes del sonido y la música (BGM).

TECLADO

Te permite comprobar y cambiar la configuración del teclado. Pulsa con el botón derecho del ratón para cambiar cada opción.

CONTROLES

Te permite comprobar y cambiar la configuración del mando de juego. Pulsa con el botón derecho del ratón para cambiar cada opción.

OTROS

Te permite comprobar y cambiar otros ajustes.

Espacio, Intro, C	Seleccionar/Acción/Mapa (Alejar o acercar vista)
Esc, V	Cancelar/Correr
B	Cambiar de objetivo
S	Sacar arma (solo hacia los enemigos)
X	Sacar arma (hacia todos los posibles objetivos)
Z	Activar o desactivar pantalla de estado
M	Ver mapa. Vuelve a pulsar M para ver la lista de mapas

Teclado numérico	
8	Avanzar
2	Retroceder
6	Girar a la izquierda
4	Girar a la derecha

Teclas de función	
F1	Acerca de Resident Evil 3
F4	Activar o desactivar pantalla de estado
F5	OPCIONES
F6	Ver mapa
F8	Alternar entre pantalla completa y ventana
F9	Abandonar partida

RESTABLECER LOS VALORES PREDETERMINADOS

Pulsa en "Reset to Default Setting to 320 x 240, 16 bit colour full screen" (Restablecer valores predeterminados a 320 x 240, con color de 16 bits a pantalla completa) en el programa de arranque para restablecer los valores.

Cuando se hayan restaurado los valores predeterminados, pulsa en "OK" para salir.

ACCIONES DEL JUGADOR

ACCIONES BÁSICAS

- ATACAR

Pulsa el botón Sacar arma (X del teclado/R del mando de juego) y el botón Seleccionar/Acción (Espacio, Intro, A del mando de juego).

El jugador podrá atacar si está equipado con un arma. Pulsa los cursores arriba o abajo para apuntar con el arma hacia arriba o hacia abajo mientras mantienes pulsado el botón Sacar arma.

- EMPUJAR OBJETOS

Mantén pulsado el cursor arriba. Es posible mover algunos objetos si los empujas. Ponte frente al objeto que quieras mover y mantén pulsado el cursor correspondiente. Si el objeto no puede moverse, el personaje no lo intentará.

SUBIR/BAJAR ESCALERAS

Mantén pulsado la tecla de dirección (cursor arriba) y pulsa la tecla Seleccionar/Acción (Espacio, Intro o C del teclado/A del mando).

Pulsa la tecla de dirección (cursor arriba) y pulsa la tecla Seleccionar/Acción para subir o bajar escaleras. Si no puedes subir o bajar desde el lugar donde te encuentras, el personaje no lo intentará.

AZIONI AVANZATE

Le seguenti azioni avanzate, a seconda di quando vengono usate, permettono di proseguire nel gioco con maggiore facilità.

- ESQUIVAR

Pulsa la tecla Sacar arma (X del teclado/R del mando) en cuanto un enemigo te ataque.

Nota: Si estás gravemente herido no podrás esquivar.

Atacar... Pulsa la tecla Seleccionar/Acción (Espacio, Intro o C del teclado/A del mando) mientras mantienes pulsada la X del teclado o la R del mando.

Esquivar ataques

Sacar arma... Mantén pulsada la X del teclado o la R del mando.

Cuando un enemigo agarre a tu personaje o éste se encuentre en el suelo, podrás zafarte más deprisa si pulsas rápidamente los cursores y un botón como el de Seleccionar/Acción (Espacio, Intro o C del teclado/A del mando), Cancelar (Esc o V del teclado/B del mando), Sacar arma (X o S del teclado/R del mando), o Cambiar de objetivo (B del teclado/L del mando).

Pulsa las teclas repetidamente y deprisa.

- GIRO RÁPIDO DE 180 GRADOS

Pulsa el botón Cancelar (Esc o V del teclado/B del mando) mientras retrocedes (y pulsas el cursor abajo) para girar 180 grados.

- OBJETOS DE ATAQUE

En algunas partes del juego, podrás disparar a algunos objetos para atacar a los enemigos. Estos elementos reciben el nombre de objetos de ataque.

Si usas la tecla S para apuntar un arma hacia todos los objetos de este tipo, podrás ordenarlos según su prioridad, algo que puede resultar muy útil al enfrentarse a los enemigos.

GUARDAR/FIN DE LA PARTIDA

GUARDAR

Para guardar una partida, tendrás que colocar una cinta de tinta en la máquina de escribir. Estos dos objetos aparecen en diversos lugares durante la partida.

Cuando hayas encontrado una "cinta de tinta", ponte frente a la máquina de escribir y pulsa el botón Seleccionar/Acción (Espacio, Intro o C del teclado/A del mando). El juego te preguntará si quieres guardar tus progresos. Elige SÍ o NO y sigue las instrucciones que aparezcan en pantalla.

Nota: Cada vez que quieras guardar tendrás que encontrar una cinta, así que úsalas con cuidado.

Para continuar una partida guardada, selecciona CARGAR PARTIDA en la pantalla inicial.

Nota: Si sobrescribes una partida antigua con otra nueva, se eliminará la antigua.

FIN DE LA PARTIDA

Los ataques de los enemigos pueden causar heridas al jugador. La gravedad de estas heridas afectará a la capacidad de movimiento del jugador.

La gravedad de las heridas se puede comprobar en el electrocardiograma de la pantalla de estado de la partida. Si se acumula cierta cantidad de daño, el jugador morirá y la partida acabará. Si tu compañero muere, también finalizará la partida.

PANTALLA DE ESTADO

Pulsa el botón de activación de la pantalla de estado (Z del teclado/C del mando) durante la partida para que aparezca. En esta pantalla puede verse el estado del personaje y los objetos que lleva. Para salir de ella, pulsa el botón Cancelar (Esc o V del teclado/B del mando) o selecciona la palabra EXIT que se encuentra en la parte superior derecha de la pantalla.

JUGADOR

Tu personaje actual

ELECTROCARDIOGRAMA

El estado del jugador

Bueno	Prácticamente ileso
Peligro	Crítico con heridas graves
Veneno	Envenenado

ARMA EQUIPADA

El arma con la que estés equipado en ese momento y la munición cargada en dicha arma

LISTA DE OBJETOS

Los objetos que posees

MENSAJE DEL OBJETO

El nombre del objeto y su descripción

COMANDOS DEL OBJETO

USAR	Sirve para usar los objetos que poseas
COMBINAR	Sirve para combinar los objetos que poseas
EXAMINAR	Sirve para examinar los objetos que poseas

COMANDOS DEL JUEGO

ARCHIVO	Te permite ver los archivos que tengas
MAPA	Te permite ver las habitaciones y zonas que hayas visitado
SALIR	Te permite salir de la pantalla de estado

OBJETOS

USAR OBJETO

Si quieres usar un objeto de la lista, selecciónalo y pulsa el botón Seleccionar/Acción (Espacio, Intro o C del teclado/A del mando). En la ventana de comandos dispondrás de tres acciones. Selecciona USE para usar el objeto.

EQUIPAR ARMA

Para equiparte con un arma, selecciónala en la lista de objetos y pulsa el botón Seleccionar/Acción (Espacio, Intro o C del teclado/A del mando). A continuación, selecciona EQUIPAR en la ventana de comandos. Si quieres dejar de llevar un arma, vuelve a seleccionar EQUIP.

Nota: Antes de usar un arma tienes que equiparte con ella.

Nota: Solo puedes equiparte con un arma.

CAJA DE OBJETOS

Verás que tu personaje solo puede llevar un número limitado de objetos. Si quieres transportar otros objetos que posiblemente necesites, los puedes guardar en una caja. Las cajas de objetos se encuentran en diversos lugares en la partida.

Ponte frente a la caja de objetos y pulsa el botón Seleccionar/Acción para que aparezca la pantalla Item Select (Selección de objeto). En ella podrás intercambiar objetos, guardarlos o sacarlos de la caja. Selecciona un objeto y luego pulsa el botón Seleccionar/Acción.

Nota: No es posible soltar o dejar objetos, salvo que sean balas o llaves.

Nota: En la caja puedes guardar un máximo de 64 objetos.

EXAMINAR OBJETO

Usa esta opción para examinar un objeto o arma que hayas conseguido. Selecciona el objeto y luego elige EXAMINAR para obtener más información. Examina cada objeto si quieres averiguar información útil.

COMBINAR OBJETOS

Algunos objetos, como las armas, surten un efecto distinto o tienen usos diferentes si se combinan con otros objetos. Intenta combinar los objetos que tengas para descubrir nuevos usos.

Abre la pantalla de estado y selecciona el objeto que quieras combinar con el botón el Seleccionar/Acción (Intro, Espacio o C del teclado/A del mando). A continuación, aparecerá la ventana del objeto. Selecciona COMBINE en la ventana de comandos y luego elige el objeto con el que quieras combinarlo.

Ejemplos de combinaciones.

Hierba verde + hierba roja

Puedes hacer una hierba mixta.

Las hierbas se pueden mezclar.

La suma de las hierbas verde y roja restablece por completo la vitalidad del personaje.

Las hierbas surten distintos efectos, según la combinación.

MEZCLA DE MUNICIÓN

Si mezclas distintos tipos de pólvora, podrás fabricar munición para pistola, escopeta, Magnum y lanzagranadas.

Puedes fabricar munición si combinas Pólvora con Herramienta de recarga.

Pólvora A + Herramienta de recarga = Balas de pistola.

Pólvora B + Herramienta de recarga = Balas de pistola.

Si se combinan diferentes pólvoras, el resultado es otra pólvora más potente.

Pólvora A + Pólvora B = Pólvora C.

Pólvora C + Herramienta de recarga = Granadas.

Nota: Es posible mezclar granadas con pólvora.

A medida que vayas fabricando balas, cada vez lo harás mejor y crearás más.

MAPA / ARCHIVO

Según vayas explorando, conseguirás mapas y archivos que se irán guardando automáticamente y separados de los demás objetos.

MAPA

Selecciona MAPA en la pantalla de estado para que aparezca la pantalla del mapa.

En los mapas al aire libre, puedes acercar y alejar la cámara con el botón Selección/Acción (Barra espaciadora, Intro o C en el teclado; y A en el mando). También puedes subir el mapa, bajarlo o moverlo a la derecha o a la izquierda con los botones de dirección.

ARCHIVO

Desde la pantalla de estado, selecciona FILE en la ventana de comandos para que aparezcan los archivos conservados. Selecciona el archivo cuyos mensajes quieras ver.

A partir de estas notas pueden surgir pistas.

SELECCIÓN DINÁMICA / COMPAÑERO SELECCIÓN DINÁMICA

Si tu personaje se enfrenta a una situación peligrosa, se verá inmerso en una selección dinámica. Al comienzo de una selección dinámica, tendrás la oportunidad de tomar una decisión. Tu elección cambiará el rumbo de la historia. Piénsatelo, pero date prisa.

Cuando comience una selección dinámica, la pantalla adoptará el aspecto que se indica a la derecha y en ella aparecerá una lista de las opciones disponibles. Elige una de ellas antes de que acabe el tiempo.

¡Si no te das prisa, puede que acabes en una situación aún más peligrosa!

COMPAÑERO

Durante la partida, es posible que necesites la ayuda del compañero. Cuando controles al compañero, la pantalla de estado cambiará en consecuencia. Los controles básicos son los mismos que los del personaje principal.

Durante la partida, es posible que el personaje principal tenga que ir junto al compañero. En este caso, si el compañero muere, finalizará la partida.

CONSEJOS Y PISTAS

NO CONSIGO DERROTAR A LOS ENEMIGOS

Intenta averiguar si están muertos del todo.

Cuando los enemigos mueran, se desmoronarán y verás un charco de sangre alrededor del cadáver.

USA LAS ARMAS CON EFICACIA

Cada arma tiene sus características. Averigua qué arma es más eficaz contra los distintos tipos de enemigos.

USA LOS OBJETOS DE ATAQUE

Si les sacas partido, podrás derrotar a los enemigos más complicados.

USA "ESQUIVAR" Y "GIRO RÁPIDO DE 180 GRADOS"

Con estas maniobras podrás esquivar los ataques enemigos.

Nota: Si sigues sin poder derrotar a los enemigos, trata de huir.

NO CONSIGO RECUPERAR LA SALUD

Busca en todos los rincones de cada fase.

Encontrarás objetos de recuperación de salud, como hierbas o aerosoles médicos.

NO CONSIGO RESOLVER LOS ACERTIJOS

Cuando descubras áreas nuevas, intenta cosas distintas.

Además, intenta leer los archivos y las notas que encontrarás en las habitaciones.