



Games for Windows  
LIVE

**PRODUKTSCHLÜSSEL:** LIVE nicht in allen Ländern erhältlich  
**Diese Nummer muss sicher aufbewahrt werden.** Nur mit diesem Schlüssel kann  
das Produkt in vollem Umfang genutzt werden.

**CAPCOM®**

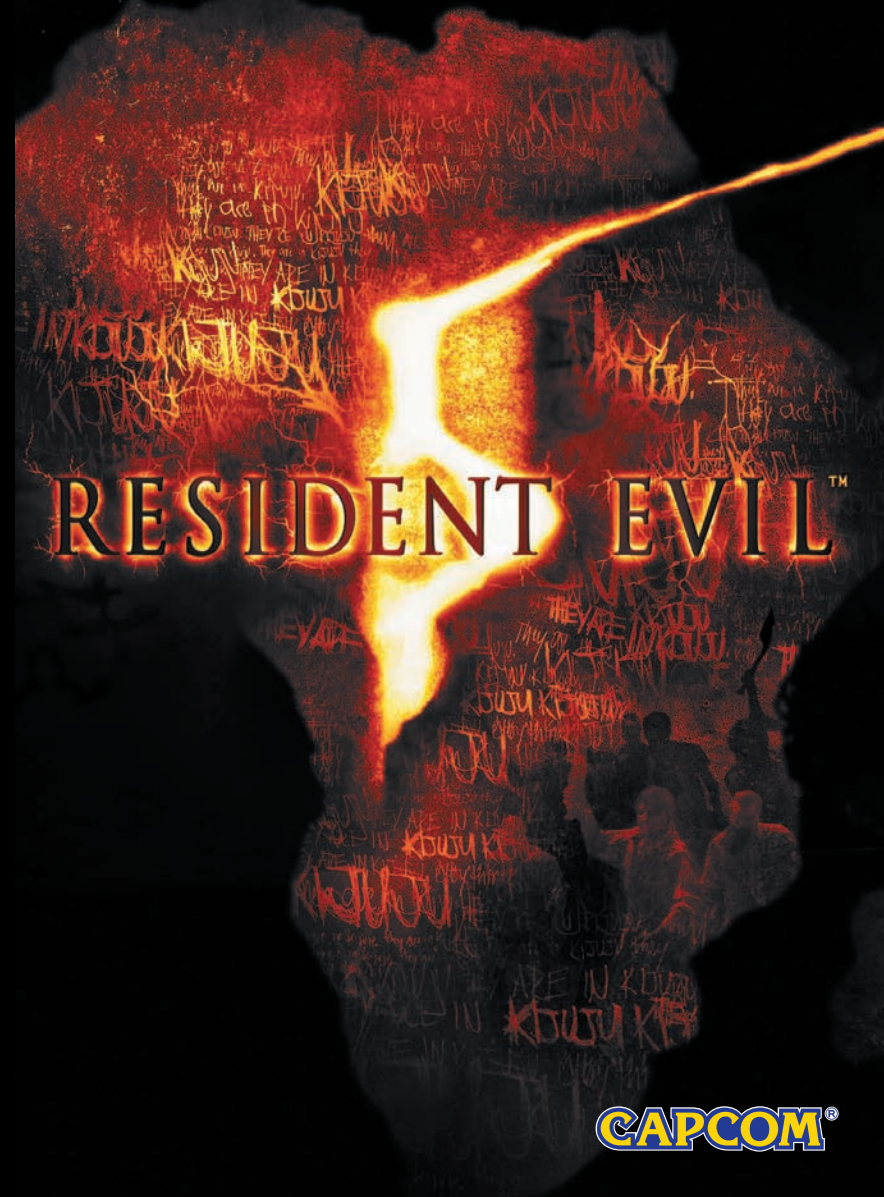
©CAPCOM CO., LTD. 2009 ALL RIGHTS RESERVED.

CE EUROPE LTD.  
26-28 Hammersmith Grove,  
London W6 7HA  
UK

M97116-03GER

5055060970867

Windows, die Windows Vista-Startfläche und Xbox 360 sind Warenzeichen der Microsoft  
Firmengruppe und "Games for Windows" und das Windows Vista Startflächen-Logo  
werden unter Lizenz von Microsoft benutzt.



**RESIDENT EVIL™**

**CAPCOM®**

## **⚠ Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen**

### **Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)**

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während des Ansehens von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

### **Was ist das PEGI-System?**

Das Alterseinstufungssystem PEGI schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. BITTE BEACHTEN Sie, dass es sich nicht um eine Einstufung des Schwierigkeitsgrades des Spieles handelt. PEGI beinhaltet zwei Teile und ermöglicht Eltern und anderen Personen, die Spiele für Kinder kaufen möchten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:



Den zweiten Teil stellen Symbole dar, die auf den Inhalt des Spiels hinweisen. Im Einzelfall können für ein Spiel auch mehrere Symbole angegeben sein. Die Alterseinstufung des Spiels spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel umgesetzt wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:



GEWALT



ORDINÄRE  
SPRACHE



ANGST



SEXUELLE  
INHALTE



DROGEN



DISKRIMINIERUNG



GLÜCKSSPIEL



PEGI  
ONLINE  
pegionline.eu

Weitergehende Informationen finden Sie auf: <http://www.pegi.info> und [pegionline.eu](http://pegionline.eu)

## **⚠ Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen**

### **Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)**

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während des Ansehens von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

### **Was ist das PEGI-System?**

Das Alterseinstufungssystem PEGI schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. **BITTE BEACHTEN** Sie, dass es sich nicht um eine Einstufung des Schwierigkeitsgrades des Spieles handelt. PEGI beinhaltet zwei Teile und ermöglicht Eltern und anderen Personen, die Spiele für Kinder kaufen möchten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:



Den zweiten Teil stellen Symbole dar, die auf den Inhalt des Spiels hinweisen. Im Einzelfall können für ein Spiel auch mehrere Symbole angegeben sein. Die Alterseinstufung des Spiels spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel umgesetzt wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:



Weitergehende Informationen finden Sie auf: <http://www.pegi.info> und [pegionline.eu](http://pegionline.eu)

# INHALT

GAMES FOR WINDOWS – LIVE .....	01
PROLOG .....	02
DIE SPIELFIGUREN .....	04
SYSTEMUMGEBUNG .....	05
STEUERUNG .....	06
STEUERUNG (XBOX 360 CONTROLLER FÜR WINDOWS) .....	08
PC-EINSTELLUNGEN .....	10
SPIELSTART .....	12
REGELN/SPEICHERN DES SPIELS .....	14
KOOPERATIVES SPIEL .....	16
AKTIONEN .....	18
KOOPERATIVE AKTIONEN .....	20
OBJEKTMENÜ/KARTE/PAUSENMENÜ .....	22
VERWENDEN DES CONTROLLERS .....	24
OBJEKTVERWALTUNG .....	25
TIPPS .....	26
SPRACHAKTIONEN .....	27
GESCHICHTE .....	28
GARANTIE UND TECHNISCHER KUNDENDIENST .....	30

### **Games for Windows – LIVE**

Kostenlos online spielen! Bei Games for Windows – LIVE können Sie Ihr Profil erstellen, online spielen, mit Freunden chatten, die Spiele und Aktivitäten Ihrer Freunde sehen und die Ergebnisse aller Spiele verfolgen. Auf dem Games for Windows – LIVE-Marktplatz stehen Spielinhalte zum Herunterladen bereit. Gehen Sie online, und werden Sie Teil der PC-Spiele-Revolution.

### **Verbinden mit LIVE**

Für die Verbindungsherstellung zu Games for Windows – LIVE brauchen Sie eine Hochgeschwindigkeits-Internetverbindung und ein Gamertag. Wenn Sie bereits ein Gamertag haben, können Sie sofort die Verbindung zu Games for Windows – LIVE herstellen. Andernfalls sollten Sie Ihr kostenloses Gamertag anfordern. Weitere Informationen für Ihre Region (auch zur Verfügbarkeit) erhalten Sie unter [www.gamesforwindows.com/live](http://www.gamesforwindows.com/live).

### **Jugendschutz**

Die Jugendschutzeinstellungen bei Games for Windows – LIVE ergänzen die von Windows Vista®. Erziehungsberechtigte können den Zugang zu nicht jugendfreien Inhalten einschränken. Sie bestimmen, wie und mit wem Ihre Familienmitglieder online beim LIVE Service Kontakte pflegen. Sie können auch Zeitbeschränkungen für die Spieldauer festlegen. Weitere Informationen erhalten Sie unter [www.gamesforwindows.com/live/familysettings](http://www.gamesforwindows.com/live/familysettings).



# AFRIKA 2009

Ein Wagen fährt auf den endlosen Straßen über den afrikanischen Kontinent. Das Fahrzeug hält irgendwo in der autonomen Region Kijuju an, und ein Mann steigt aus. Sein Name ist Chris Redfield.

Während sich Chris noch umsieht, kommt eine Frau auf ihn zu.



„Willkommen in Afrika. Mein Name ist Sheva Alomar.“

Als Chris ihr die Hand schüttelt, weiß er, dass er bei dieser Mission eine Partnerin haben wird.



Chris hat bei unzähligen Missionen schon viele Freunde verloren. Manchmal fragt er sich, ob der Preis nicht zu hoch ist. Eine Antwort hat er nicht. Sicher ist nur eines: Er hat eine Mission, und die wird er erfüllen.

„Ich habe einen Job zu erledigen, und ich WERDE ihn erledigen.“

# RESIDENT EVIL 5



# DIE SPIELFIGUREN

FERTIG, PARTNER?

## CHRIS REDFIELD

Chris' Wissen, sein Instinkt und seine Kampfkraft sind in der BSAA unübertroffen, und nach zahlreichen Einsätzen in den letzten Jahren hat er umfassende Erfahrung mit den unterschiedlichsten Waffen. Seit dem Untergang von Umbrella hat er biologische Gefahren in aller Welt bekämpft und neben den hart erfochtenen Siegen auch schwere Schicksalsschläge erlitten.

ICH MUSS EINEN JOB ERLEDIGEN.

GLAUB MIR: ICH BIN ZWAR NICHT SO GROSS WIE DU, ABER ICH KANN SCHON AUF MICH AUFPASSEN.

WIR SIND ES UNSEREN GEFALENNEN BRÜDERN SCHULDIG.

## SHEVA ALOMAR

Eine BSAA-Agentin aus Afrika. Sheva kämpft in Chris' neuester Mission als Partnerin an seiner Seite. Ihr Kampfgeschick ist groß und ihre Beweglichkeit unübertroffen. Ihre Motivation für die Bekämpfung des Bioterrorismus, der ihre Heimat verwüstet, stammt aus ihrer dunklen Vergangenheit.

Systemumgebung

○... Benötigt    ⊗... Empfohlen

OS	Windows® XP		○
	Windows Vista®		⊗
CPU	Intel® Pentium® D Prozessor oder höher		○
	Intel® Core™2 Quad Prozessor oder höher		⊗
	AMD Athlon 64 X2 oder höher		○
SPEICHER	AMD Phenom X4 oder höher		⊗
	Windows Vista®	mind. 1 GB	○
	Windows Vista®	mind. 2 GB	⊗
	Windows® XP	mind. 512 MB	○
Freier Festplatten-speicher	Windows® XP	mind. 1 GB	⊗
	mind. 8.0 GB		○
MONITOR	mind. 800 x 600		○
	mind. 1280 x 720		⊗
DVD-ROM-Laufwerk	DVD9-kompatibles Laufwerk		○
VIDEOKARTE	VRAM	mind. 256 MB	○
	*3	mind. 512 MB	⊗
SOUNDKARTE	DirectSound-kompatibel		○
EINGABEGERÄT	Maus, Tastatur		○
	Controller		⊗
INTERNET-UMGEBUNG	Breitband-Internetanschluss		⊗

DirectX® 9.0c/Shader 3.0 oder höher.\*1  
NVIDIA® GeForce® 6800-Reihe oder höher.\*2  
ATI Radeon™ HD 2400 Pro oder höher.

NVIDIA® GeForce 9800-Reihe oder höher.  
ATI Radeon™ HD 4800 oder höher empfohlen.

DirectX® 9.0 oder höher.

Xbox 360® Controller für Windows empfohlen.

Für Internetspiele ist ein Breitband-Internetanschluss erforderlich.

\*1 Die Steckkarte fällt nicht unter die Garantiebestimmungen. Die Verwendung von VRAM gemeinsam mit dem Hauptspeicher liegt außerhalb der Garantiebestimmungen.

\*2 Mit Ausnahme der NVIDIA GeForce 7300-Reihe.

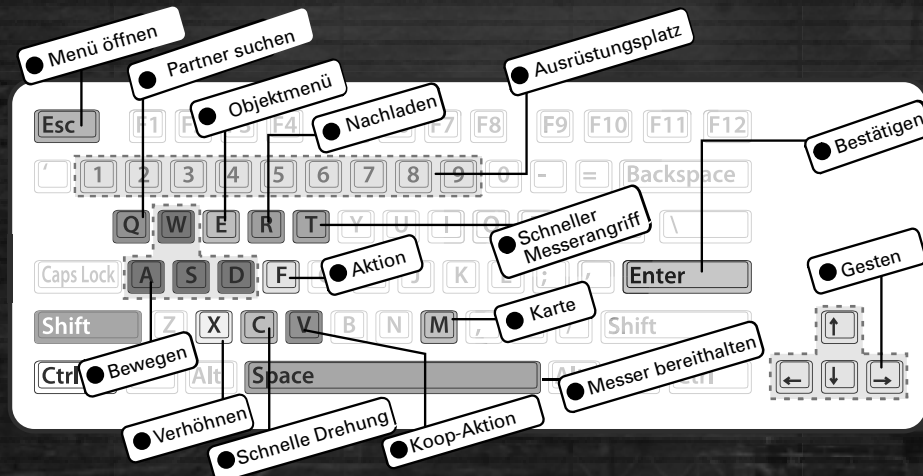
\*3 Garantie gilt nicht bei Verwendung mit Hauptspeicher.

- Die Garantie gilt nicht für aufgearbeitete oder Eigenbau-PCs. Bitte beachten:
- In manchen Fällen ist die aktuellste Version von Windows Media Player erforderlich.
- Bei einer niedrigeren Bildschirmauflösung wird angezeigter Text unter Umständen schwer lesbar.
- Bei der Verwendung des Produkts sollten die Anweisungen in der Benutzervereinbarung befolgt werden. Dieses Produkt darf nur gemäß den Bedingungen der Benutzervereinbarung verwendet werden.
- Zur Wiedergabe in Dolby Digital ist ein PC mit Dolby Digital-kompatiblen Ausgabesystem erforderlich.

# STEUERUNG

**Tastatur** Die Figur kann keine Aktionen durchführen, solange das Objektmenü geöffnet ist.

**Hinweis:** Die abgebildete Tastatur entspricht der englischen „QWERTY“-Tastatur. Auf anderen Tastaturen, wie der „QWERTZ“-Tastatur, befinden sich einige Buchstaben an anderer Position. Die Steueroptionen sind an die Tastenposition gekoppelt, nicht an deren Buchstaben. Die Steuerung kann allerdings über die Optionen individuell angepasst werden.



## Maus

W + Umschalt links: Laufen  
S + Umschalt links: Schnelle Drehung  
Rechte Maustaste + Umschalt links: Nachladen

Angreifen  
(\*nur bei aktiver Waffe)



\*Einige Waffen müssen vor der Verwendung nicht erst aktiviert werden.  
Kamera und Zeiger werden mit der Maus gesteuert.  
Dabei wählen Sie zwischen den Einstellungen „Maus – umsehen“ und „Cursor – zielen“.

### Maus – umsehen

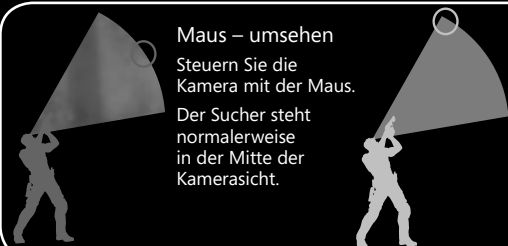
Steuern Sie die Kamera mit der Maus.

Der Sucher steht normalerweise in der Mitte der Kameransicht.

### Cursor – zielen

Steuern Sie die Kamera mit der Tastatur.

Sie können den Sucher mit der Maus verschieben.



## Bewegung

<b>W / S / A / D</b>	Nach vorne/hinten/links bewegen (Linksdrehung)/Nach rechts bewegen (Rechtsdrehung)
<b>W</b> + Links <b>Shift</b>	Laufen
<b>S</b> + Links <b>Shift</b> / <b>C</b>	Schnelle Drehung
Rechte Maustaste	Waffe bereithalten
<b>LEERTASTE</b>	Messer bereithalten
<b>T</b>	Schneller Messerangriff
Linke Maustaste	Angreifen (mit aktiver Waffe)
<b>F</b>	Aktion
<b>V</b>	Koop-Aktion
Rechte Maustaste + Links <b>Shift</b> / <b>R</b>	Nachladen
Zoom + (Sucher)	Maus nach oben scrollen
Zoom - (Sucher)	Maus nach unten scrollen

## Weitere Aktionen

<b>M</b>	Karte
<b>E</b>	Objektmenü
<b>Q</b>	Partner suchen
<b>X</b>	Verhöhnern
<b>Enter</b>	Bestätigen
<b>Esc</b>	Pausenmenü öffnen/Abbrechen/ Filme überspringen
<b>1 ~ 9</b>	Ausrüstungsplatz 1–9
<b>↑ / ↓ / ← / →</b>	Gesten

Die meisten der Tastenbelegungen können Sie unter  
OPTIONEN > TASTATUR-/MAUS-EINSTELLUNGEN ändern.

# STEUERUNG

**LT-Taste**

**Waffe bereithalten**

LT-Taste gedrückt halten und mit RT angreifen oder mit A nachladen.

**LB-Taste**

**Messer bereithalten**

Für einen Messerangriff die LB-Taste gedrückt halten und RT drücken.

**Linker Stick**

**Figur bewegen**



**Steuerkreuz**

**Objekt-Schnelltaste**

Sie können jeder der vier Richtungstasten ein Objekt oder eine Waffe zum sofortigen Verwenden oder Bereithalten zuweisen.

**Rechter Stick**

**Kamera steuern**

**Zielerfassung**

LT- oder LB-Taste gedrückt halten und mit diesem Stick zielen.

**Back-Taste**

Filme überspringen

**XBOX 360 CONTROLLER für Windows**

\*Dies ist die Standardkonfiguration der Steuerung. Sie kann auf dem Bildschirm „Optionen“ geändert werden.

**Xbox Guide**

**RT-Taste**

**Schießen/Partner suchen**

LT-Taste gedrückt halten und zum Schießen RT drücken. Oder RT drücken, um den Partner zu finden.

**RB-Taste**

Karte anzeigen

**Y-Taste**

Objektmenü anzeigen (Siehe S. 24)

**B-Taste**

**Koop-Aktion/Rufen/Abbrechen**

Komplexere Aktionen können gemeinsam mit dem Partner ausgeführt werden (siehe S. 20–21).

**START-Taste**

Pausenmenü öffnen

**A-Taste**

**Laufen/Schnelle Drehung/Bestätigen**

Linker Stick ↑ + A-Taste: Laufen

Linker Stick ↓ + A-Taste: Kehrtwende

**X-Taste**

**Aktion**

Für eine Reihe kontextabhängiger Aktionen (siehe S. 18–19)



# PC-EINSTELLUNGEN

Sie können die Spieleinstellungen an Ihren Computer anpassen. Die verfügbare Auswahl richtet sich dabei nach Ihrer Computerumgebung.

## Bildschirmauflösung

Sie können die Spieleinstellungen an Ihren Computer anpassen. Die verfügbare Auswahl richtet sich dabei nach Ihrer Computerumgebung.

## Anzeigen-Modus

Sie können zwischen den Ansichten „Fenster“ und „Vollbild“ umschalten.

## Bildwiederholrate

Stellen Sie die Aktualisierungsrate der Anzeige ein.

## VSync (Vertikale Synchronisation)

Ist diese Einstellung aktiviert, wird Tearing verhindert, doch selbst bei hinreichender PC-Leistung wird die gewünschte Bildfrequenz u. U. nicht erreicht.

## Bildfrequenz

Sie können die Bildfrequenz (die Anzahl der Aktualisierungen der Bildschirmansicht pro Sekunde) ändern. Je höher die Zahl, desto glatter ist die Bildschirmansicht. Bei Auswahl der variablen Einstellung wird eine auf den PC abgestimmte Rate verwendet.

## Anti-Aliasing

Anti-Aliasing optimiert die Darstellung von Objekträndern. Wählen Sie die gewünschte Anti-Aliasing-Einstellung aus. Je höher die Zahl, desto besser die Grafikqualität. Die Grafikqualität beansprucht allerdings einen Großteil der PC-Leistung.

## Motion Blur

Sie können das Motion Blur (zur Anzeige der Bewegung von Objekten) ein- oder ausschalten. Das das Motion Blur lässt das Spielgeschehen realistischer wirken, beeinträchtigt jedoch u. U. die PC-Leistung.

## Schatten-Details

Stellen Sie die Schattenqualität ein. Eine hohe Einstellung bedeutet realistischere Schatten, beeinträchtigt jedoch u. U. die PC-Leistung.

## Textur-Details

Stellen Sie die Texturqualität ein. Eine hohe Einstellung bedeutet realistischere Texturen, beeinträchtigt jedoch u. U. die PC-Leistung.

## Darstellungsqualität

Stellen Sie die Bildschirmauflösung ein. Eine hohe Einstellung bedeutet eine bessere Auflösung, beeinträchtigt jedoch u. U. die PC-Leistung.

## BENCHMARKS

Ein Schätzwert für die Prozessorgeschwindigkeit Ihres PCs.

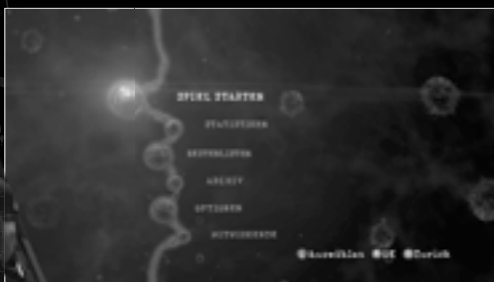
### VARIABLE BENCHMARK

Der Testinhalt ändert sich von Tag zu Tag. Änderungen der hier angezeigten Ergebnisse sind daher selbst bei konstanten Umgebungen möglich. So kann die Qualität des Spielablaufs realistischer simuliert werden.

### FESTE BENCHMARKS

Der Testinhalt bleibt konstant, damit die Auswirkungen von Änderungen in der Umgebung exakter bewertet werden können.

# SPIELSTART



## MENÜBILDSCHIRM

Drücken Sie auf dem Titelschirm **START**, um den Menübildschirm zu öffnen.

<b>SPIEL STARTEN</b>	Einen Spielmodus auswählen.
<b>STATISTIKEN</b>	Spielerstatistiken ansehen.
<b>BESTENLISTEN</b>	Ranglisten ansehen.
<b>ARCHIV</b>	Dokumente, Figuren und Filmsequenzen ansehen.
<b>OPTIONEN</b>	Spieloptionen ändern oder bestätigen.
<b>MITWIRKENDE</b>	Liste der Mitwirkenden bei „Resident 5“ ansehen.

## SPIELMODI

Wählen Sie auf dem Titelschirm **„Spiel starten“**, um den Modusauswahlbildschirm zu öffnen.

### NEUES SPIEL/FORTSETZEN

**NEUES SPIEL:** Legen Sie den Schwierigkeitsgrad fest und starten Sie ein neues Spiel.  
**FORTSETZEN:** Die gespeicherten Spieldaten werden geladen, und Sie setzen das Spiel fort.

### KAPITELAUSWAHL

Sie können jedes bereits abgeschlossene Kapitel erneut durchspielen.

### SPIEL BEITRETEN

Absolvieren Sie ein Kooperativ-Spiel online mit einem Mitspieler (siehe S. 16).

### OBJEKTVERWALTUNG

Hier können Sie Objekte auswählen, kaufen, verkaufen oder aufrüsten (siehe S. 22–23).

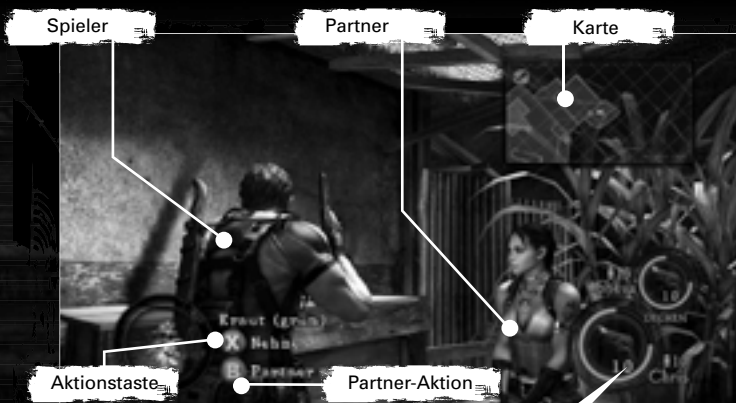
### EXTRAS

Tauschen Sie die im Spiel verdienten Punkte gegen Bonusinhalte.

### BESONDERE EINSTELLUNGEN

Passen Sie das Spielerlebnis mit Spezialoptionen noch genauer an.

# REGELN/SPEICHERN DES SPIELS



## Gesundheitsanzeige

Wenn die Figur Schaden nimmt, verschlechtert sich ihre Gesundheit.

## Ausrüstungssymbol

Das aktuelle Objekt/die aktuelle Waffe wird angezeigt.

## Verbleibende Munition/Objekte

Die verbleibende Munition der aktiven Waffe (vor dem Nachladen) oder die verbleibenden ausgerüsteten Objekte werden angezeigt.

## Reservemunition

Die verbleibende Munition für die aktive Waffe wird angezeigt.

## Partner kommandieren

Drücken Sie  $\uparrow/\downarrow$  oder das Steuerkreuz (B-Taste gedrückt und Steuerkreuz betätigen), um Ihrem Partner Befehle zu erteilen. „Decken“ bedeutet verstärkte Defensive, „Angriff“ verstärkte Offensive.

## STATUS „STIRBT“

Wenn eine Figur zu großen Schaden erleidet, wechselt ihr Status zu „STIRBT“. In diesem Zustand sind die Bewegungen und Aktionen stark eingeschränkt. Im Lauf der Zeit oder wenn weiterer Schaden hinzukommt, leert sich die STIRBT-Anzeige. Wenn sie auf null fällt, ist das Spiel vorbei. Nur der Partner kann Sie vor dem STERBEN retten (siehe S. 21).



## SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn einer der folgenden Umstände eintritt:

- Die STIRBT-Anzeige des Spielers oder des Partners fällt auf null.
- Spieler und Partner haben den Status „STIRBT“.
- Sie scheitern an Ihrer Mission.

## FORTSETZEN

Nach Spielende können Sie das Spiel am letzten Speicherpunkt neu starten. Wählen Sie auf dem Bildsc' zum Fortsetzen die Option „JA“ aus.



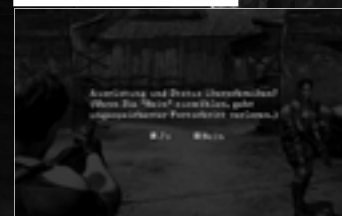
## SPEICHERVORGANG

Das Spiel wird automatisch gespeichert, wenn Sie ein neues Kapitel beginnen oder das Spiel über das Pausenmenü beenden.

### Kapitel beginnen



### Spiel beendene



\* Zum automatischen Laden der Spieldaten muss am Titelschirm die START-Taste gedrückt werden.



# KOOPERATIVES SPIEL

Zwei Spieler können als Chris und Sheva im Kooperativ-Modus spielen.

## KOOPERATIVES ONLINE-SPIEL

Für das kooperative Online-Spiel gibt es die folgenden zwei Möglichkeiten.

1. Verwendung von Games for Windows – LIVE für kooperative Spiele mit Partnern aus aller Welt: Für die Verwendung von Games for Windows – LIVE ist ein Breitband-Internetanschluss erforderlich. Zudem müssen Sie zur Nutzung von Games for Windows –LIVE Mitglied im Online-Community-Service sein.  
\*Weitere Einzelheiten finden Sie unter <http://preview-gamesforwindows.com/index.html>.

2. Verwendung einer lokalen Verbindung für das kooperative Spiel: Für das kooperative Spiel können Sie mehrere Computer über ein LAN miteinander verbinden. Anschließend können Sie entweder als Gastgeber oder als Gast an dem kooperativen Spiel teilnehmen. Nach der Einrichtung der Netzwerkumgebung beginnen Sie das kooperative Spiel entweder als Gastgeber oder als Gast.

Wenn Sie in Zusammenarbeit mit einem Partner einen Mechanismus aktiviert haben, kann es in seltenen Fällen passieren, dass sich das Spiel nach Ende des kooperativen Spiels nicht fortsetzen lässt. Öffnen Sie in diesem Fall bitte das Pausenmenü und starten Sie das Spiel neu.



\*Dieses Spiel kann nicht im Kooperationsmodus mit der 360 gespielt werden.

## SPIEL HOSTEN

Wählen Sie auf dem NETZWERK-Bildschirm die Hosting-Option, nachdem Sie im Menü SPIEL STARTEN die Option NEUES SPIEL oder KAPITELAUSWAHL gewählt haben. (Sie können spielen, während Sie auf einen Mitspieler warten.)



### NETZWERKAUSWAHL

Sie können auswählen, wie die Verbindung mit dem Netzwerk erfolgen soll.

### KOOP-EINSTELLUNGEN

Sie können auf dem NETZWERK-Bildschirm Einschränkungen für den Beitritt zu Ihrem Spiel auswählen.



Nachdem Sie die Einstellungen bestätigt haben, beginnt das Spiel wie gewohnt. Wenn ein Spieler versucht, dem Spiel beizutreten, wird oben links auf dem Bildschirm eine Meldung eingeblendet. Befolgen Sie die auf dem Bildschirm angezeigten Anweisungen, um die Beitrittsanfrage anzunehmen oder abzulehnen.

## DEM SPIEL BEITRETEN

Wählen Sie auf dem MODUSAUSWAHL-Bildschirm die Option SPIEL BEITRETEN aus, wenn Sie einem laufenden Spiel beitreten möchten.



### NETZWERKAUSWAHL

Sie können auswählen, wie die Verbindung mit dem Netzwerk erfolgen soll.

### SCHNELLES SPIEL

Suche nach einem Gastgeber ohne Angabe von Anforderungen.

### BENUTZERDEFINIERTES SPIEL

Suche nach einem Gastgeber unter Angabe spezifischer Anforderungen.



Sie können auswählen, welchem Spiel Sie beitreten möchten. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der Eingabetaste (A-Taste).

Befolgen Sie die auf dem Bildschirm angezeigten Anweisungen, nachdem Sie Ihre Anfrage gestellt haben.

# AKTIONEN



Mit dem Fadenkreuz Ihrer Waffe zielen Sie auf Ihre Gegner.



## ZIELEN – FEUER

Rechte Maustaste (M-Taste)  
Maus (Rechter Stick)  
Linke Maustaste (L-Taste)

## NACHLADEN VON WAFFEN

Durch Klicken der rechten Maustaste und Drücken der linken Umschalttaste/R-Taste (U-Taste + R-Taste)

Wird ihre Waffe nachgeladen. Wenn Ihre Munition bei 0 ist, können Sie per Linksklick (bzw. mit der L-Taste) während des Zielens nachladen.



## MESSERANGRIFF!

Aktivieren Sie das Messer, indem Sie die LEERTASTE (die Esc-Taste) gedrückt halten. Drücken Sie die linke Maustaste (die L-Taste), um mit dem Messer anzugreifen.



## SCHNELLE DREHUNG

Drücken Sie die S-Taste + linke Umschalttaste oder C-Taste (A-Taste beim Rückwärtsgehen mit linkem Stick nach unten).

## ERHOLUNG

Mit einem Heilobjekt ausrüsten und die F-Taste (X-Taste) drücken..



Verwenden Sie ein Heilobjekt zur Wiederherstellung Ihrer Gesundheit.



Verwenden Sie ein Heilobjekt, während Sie neben Ihrem Partner stehen, um beide Figuren zu heilen.



Zielen Sie auf die Beine!



Gehen Sie richtig nah ran und drücken Sie die

F-Taste (X-Taste)

## AUFWÄRTSHAKEN!

Neben Angriffen kann Ihre Figur je nach Umgebung auch eine Reihe anderer Aktionen durchführen.

# KOOPERATIVE AKTIONEN

Drücken Sie während des Spiels die V-Taste (B-Taste), um eine Reihe von Kooperativ-Aktionen auszuführen. Sie können Ihrem Partner Objekte geben oder ihn aus den Klauen des Gegners befreien.

## KOOPERATIV-AKTIONEN

Wenn Sie im Alleingang nicht weiterkommen.



**Geschafft!**

Mit der V-Taste (B-Taste) führen Sie einen Kooperativ-Sprung aus.



Ist der Partner nicht in der Nähe, während Sie eine Kooperativ-Aktion ausführen, nehmen Sie die Bereitschaftsstellung ein, während Sie auf ihn warten. Zum Verlassen der Bereitschaftsstellung drücken Sie die F-Taste (X-Taste). Sie können sich nicht bewegen und auch keine anderen Aktionen durchführen, bis die Kooperativ-Aktion ausgeführt oder abgebrochen worden ist.

## OBJEKTE TAUSCHEN

Sie können dem Partner ein Objekt oder Munition geben, indem Sie den Gegenstand aktivieren und dann in der Nähe des Partners die V-Taste (B-Taste) drücken.



## PARTNER AUS HILFESTATUS RETTEN

**Der Partner wurde gefangen und braucht Ihre HILFE.**

Gehen Sie nah heran und drücken Sie die V-Taste (B-Taste).

Greifen Sie den Gegner an und retten Sie den Partner!

Wenn der Partner gefangen wird, wechselt er in den HILFE-Status. Um ihn zu befreien, nähern Sie sich und drücken Sie die V-Taste (B-Taste), oder schalten Sie den Gegner mit Ihrer Waffe aus.



## PARTNER VOR DEM STERBEN RETTEN

Wenn der Partner STIRBT, leuchtet der Bildschirm kurz auf, und in der Gesundheitsanzeige erscheint das Wort STIRBT. Um den Partner vor dem sicheren Tod zu retten, nähern Sie sich schnell und drücken Sie die V-Taste (B-Taste).



**MIT HEILOBJEKT:** Zum Heilen die V-Taste (B-Taste) drücken.



So retten Sie den Partner und stellen etwas Gesundheit wieder her.

**OHNE HEILOBJEKT:** Zum Helfen die V-Taste (B-Taste) drücken.



Ihr Partner wird gerettet, erhält jedoch keine Gesundheit.



# OBJEKTMENÜ/KARTE/PAUSENMENÜ

Drücken Sie während eines Kampfes die E-Taste, um das Objektmenü zu öffnen.

Die Figur kann sich nicht bewegen, solange das Objektmenü geöffnet ist.

MENÜ SCHLIESSEN

OBJEKTMENÜ ÖFFNEN/  
SCHLIESSEN

OBJEKT BEWEGEN/ZIEHEN +  
ABLEGEN

Objekte bewegen: Sie können die Position von Objekten durch Ziehen und Ablegen mit der Maus ändern.

Koop-Objektmenü öffnen/schließen

X-Taste

Sie können Ihren Partner um ein Objekt bitten, indem Sie mit dem Cursor auf das gewünschte Objekt zeigen und mit der linken Maustaste klicken.



## PAUSENMENÜ

Zum Öffnen des PAUSENMENÜS drücken Sie während des Spiels ESC/START.

FORTSETZEN

Spiel fortsetzen.

NEU STARTEN

Laufendes Spiel beenden und Spiel am letzten Speicherpunkt neu starten.

OPTIONEN

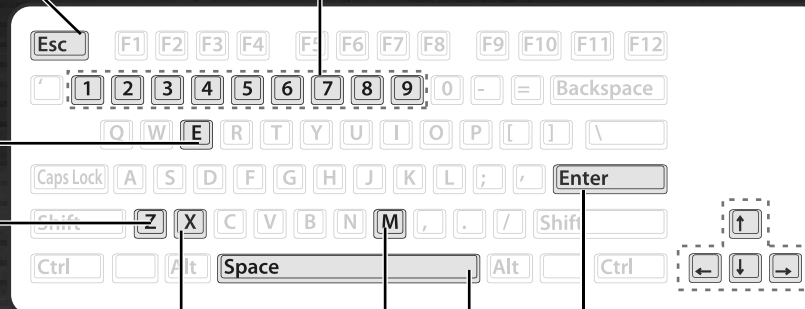
Optionen für Sound, Steuerung und Anzeige ändern. Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen zu den einzelnen Optionen.

BEENDEN

Laufendes Spiel beenden und zurück zum Titelschirm.

Ausrüstungsplatz

Schneller Zugriff auf Ausrüstung über Schnellasten



Sie können auch mit der Maus Objekte auswählen.



CURSOR BEWEGEN

DETAILMENÜ ANZEIGEN

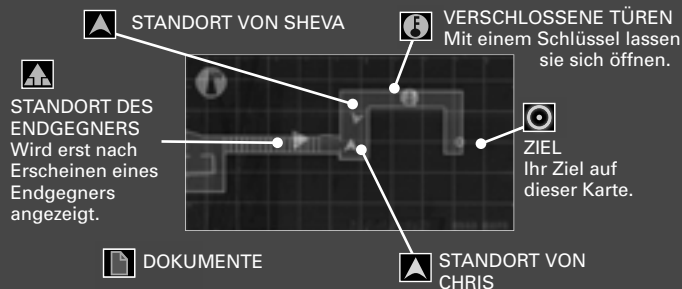
Eingabetaste/Leertaste

Öffnen Sie das Detailmenü, um verschiedene Aktionen durchzuführen.

AUSRÜSTEN	Mit einer Waffe oder einem Objekt ausrüsten
VERWENDEN	Ein Heilobjekt verwenden
GEBEN	Dem Partner ein Objekt geben
KOMBINIEREN	Kräuter kombinieren oder Munition stapeln
ABLEGEN	Ein Objekt ablegen

## KARTE

Zum Öffnen der Karte drücken Sie während des Spiels die M-Taste (↵-Taste).



# VERWENDEN DES CONTROLLERS

Drücken Sie während eines Kampfes die **Y**-Taste, um das Objektmenü zu öffnen.

Die Figur kann sich nicht bewegen, solange das Objektmenü geöffnet ist.

Objektmenü des Partners  
öffnen und schließen

Öffnen Sie das Menü des Partners mit der **Y**-Taste, wählen Sie ein Objekt im Objektmenü aus und rufen Sie durch Drücken der **A**- oder **X**-Taste den Befehl ANFRAGEN auf. Drücken Sie **A** oder **X** erneut, um das Objekt anzufordern.

Objektmenü  
öffnen und schließen

**Y-TASTE**

Objektmenü schließen  
(zur Ausrüstung mit Objekten)

Markieren Sie ein Objekt und drücken Sie die **Y**-Taste, um die Figur damit auszurüsten und das Objektmenü zu schließen.



Hiermit steuern Sie den Cursor.

**STEUERKREUZ/LINKER STICK**

Mit dem Steuerkreuz können Sie sich mit vier verschiedenen Objekten auf einmal ausrüsten. Wenn Sie den Tasten Heilobjekte oder wirkungsvolle Waffen zuweisen, ist ein Ausrüstungswechsel weitaus weniger riskant.



Objektmenü-  
Steuerung

Objekt bewegen

**X-TASTE**

Drücken Sie die **X**-Taste, um ein Objekt zu verschieben. Bewegen Sie den Cursor an die gewünschte Stelle und drücken Sie die **X**-Taste erneut, um das Objekt abzulegen.

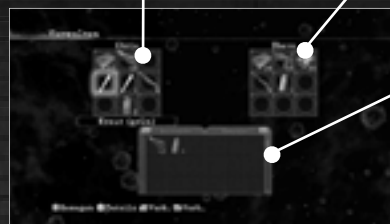
# OBJEKTVERWALTUNG

Hier können Sie die Objekte, die Sie im Spiel mitführen, kaufen, verkaufen oder aufrüsten. Sie öffnen den Bildschirm **OBJEKTVERWALTUNG** entweder durch Auswahl der entsprechenden Option auf dem Bildschirm **SPIEL STARTEN** oder beim Auswählen eines Kapitels bzw. beim Fortsetzen oder Neustarten eines Spiels.

**OBJEKTE VON CHRIS**

**OBJEKTE VON SHEVA**

Hier werden Objekte ge- und verkauft, getauscht, bewegt oder kombiniert. Drücken Sie die **X**-Taste, um Objekte zu bewegen.



**INVENTAR**

Hier sehen Sie die im Spielverlauf erworbenen Objekte.

Mit den Tasten **I/T** (Tasten **U**/**W**) wechseln Sie zwischen der Anzeige der normalen Objekte und der Schätze.

**SPEZIALSTEUERUNG**

**C-TASTE (D-TASTE):** Objekt verkaufen

**V-TASTE (B-TASTE):** Objekt aufrüsten

**OBJEKTE KOMBINIEREN**

Durch das Kombinieren von Objekten erhöhen Sie deren Wirkung und schaffen Platz im Objektmenü. Sie können Objekte auch über die Optionen der Objektmenüs im Spiel kombinieren.



Wählen Sie das gewünschte Kraut aus, gefolgt von der Option zum **KOMBINIEREN**. Wählen Sie anschließend das Kraut, mit dem Sie es kombinieren möchten, und drücken Sie die **A**-Taste. Mit der Maus können Sie ein Kraut per Ziehen und Ablegen auf ein anderes Kraut setzen, um die beiden Kräuter zu kombinieren.

**WAFFEN/OBJEKTE KAUFEN**

Im Spielverlauf verdienen Sie Geld, mit dem Sie neue Waffen und Objekte kaufen können. Ihre Einkäufe werden im Inventar angezeigt.

**GELD INSGESAMT**

**WAFFENSTATISTIK**

**ERHÄLTICHE ARTIKEL**



**AUSGEWÄHLTES OBJEKT**

**BILD DES OBJEKTS**

**PREIS**

# TIPPS

## ANGRIFFSTIPPS

- Zielen Sie auf die Beine, damit die Gegner stolpern, oder setzen Sie einen Kopfschuss.
- Wenn ein Gegner aus dem Gleichgewicht gerät, können Sie eine Angriffsaktion ausführen. Damit werfen Sie auch die anderen Gegner in der Nähe zurück.



## LASSEN SIE IHREN PARTNER NICHT IM STICH!

Wenn die Entfernung zwischen den Partnern im Kampf zu groß wird, können sie einander nicht schnell genug helfen. Bleiben Sie möglichst nahe zusammen, besonders in der Hitze des Gefechts.

## ACHTEN SIE AUF DIE POSITION DES PARTNERS.

Drücken Sie die Q-Taste (RT-Taste), um die Position des Partners zu bestimmen, wenn er Hilfe braucht. Wenn Sie die rechte Maustaste (LT-Taste) drücken und Ihre Waffe ziehen, während Sie die Q-Taste (RT-Taste) gedrückt halten, zielen Sie automatisch in Richtung Ihres Partners. Kommen Sie dem Partner stets so schnell wie möglich zu HILFE.



**HALTEN SIE DIE Q-TASTE (RT-TASTE) GEDRÜCKT UND ZIEHEN SIE IHRE WAFFE MIT DER RECHTEN MAUSTASTE (LT-TASTE)!**

# SPRACHAKTIONEN

Drücken Sie während des Spiels die V-Taste (B-Taste), um unterschiedliche kontextabhängige Äußerungen auszusprechen. Es gibt weitaus mehr Äußerungen als hier dargestellt.

**DANKE!**

Bedanken Sie sich, wenn Sie ein Objekt von Ihrem Partner erhalten.



**HILFE!**

Rufen Sie um Hilfe, wenn die Lage brenzlich ist.



**GUTER SCHUSS!**



Félicitez votre partenaire pour la précision de ses tirs.



# GESCHICHTE

## 1996

Albert Wesker wird Captain des neu gegründeten S.T.A.R.S.-Teams der Polizeibehörde von Raccoon City.

## JULI 1998

Wesker schickt das Alpha Team auf die Suche nach dem Bravo Team, das in den Arklay Mountains verschollen ist. Das Alpha Team stößt auf Zombies, die durch eine Verseuchung des Arklay-Labors und -Anwesens entstanden sind.

Weskers üble Pläne werden aufgedeckt. Der Tyrant tötet ihn, doch ein unbekannter Virus führt zu seiner Wiederbelebung. Er sammelt Material für Biowaffen (BOW) und flieht aus dem Arklay-Labor, bevor es zerstört wird. Er taucht unter. Niemand weiß, dass Wesker überlebt hat.

Das frühere S.T.A.R.S.-Mitglied Chris Redfield erfährt vom G-Virus und geht nach Europa, um gegen Umbrella zu ermitteln.

## SEPTEMBER 1998

Das frühere S.T.A.R.S.-Mitglied Jill Valentine schleust sich in Raccoon City ein.

Umbrella lässt die BOW Nemesis Typ T auf die Stadt los und beginnt die Jagd auf das frühere S.T.A.R.S.-Mitglied Jill Valentine. Jill besiegt den Nemesis Typ T und entkommt mit der Hilfe von Burton.

## OKTOBER 1998

Die US-Regierung beschließt eine Strategie der Schadensbegrenzung. Der Präsident befiehlt einen vernichtenden Raketenangriff auf Raccoon City.

## DEZEMBER 1998

Claire schleust sich in das Pariser Labor ein, wird jedoch gefasst und auf Rockfort Island eingesperrt.

Um eine Probe des T-Veronica-Virus an sich zu bringen, stürmt Wesker Rockfort Island mit seiner Privatmiliz und setzt den T-Virus auf der Insel frei.

Auf der Suche nach seiner Schwester Claire erreicht Chris Rockfort Island und findet Wesker.

Claire und Chris treffen sich bei der Anlage in der Arktis wieder – gemeinsam bezwingen sie Alexia. Sie fliehen in einem Harrier-Jet, bevor die Anlage zerstört wird.

## 2002

Chris und Jill nehmen an der Mission zur Zerstörung der Umbrella Caucasus Research Facility in Russland teil. Sie zerstören eine neuartige BOW namens T-A.L.O.S.

## 2009

Chris Redfield, inzwischen Mitglied der BSAA, unternimmt eine Untersuchungsmission in Afrika ...

## COMMUNITY

Besuchen Sie unsere Webseite [www.capcom-europe.com](http://www.capcom-europe.com), um die neuesten Videos, Informationen und Gewinnspiele zu erhalten. Vergessen Sie nicht, Teil unserer benutzerfreundlichen und stetig wachsenden Community zu werden unter [www.capcom-europe.com/forum](http://www.capcom-europe.com/forum).