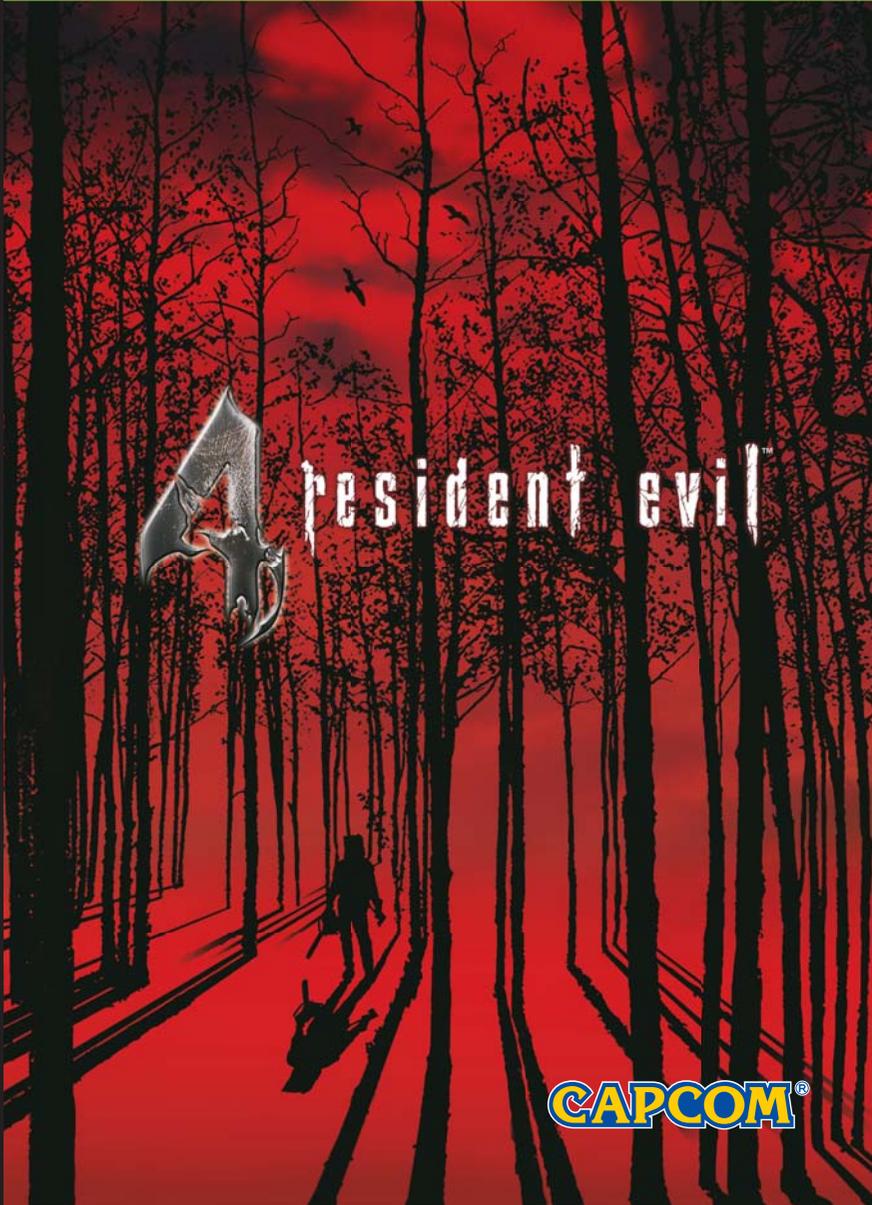


 XBOX 360.

The background of the entire page is a promotional image for Resident Evil 4. It depicts a dark, atmospheric forest with tall, thin trees. The sky is a deep, ominous red, with several birds flying in the distance. In the center, a large, metallic, silver letter '4' is superimposed, with a silhouette of a character (Leon S. Kennedy) holding a handgun, appearing to be part of the letter. To the right of the '4', the words 'resident evil' are written in a white, serif font. In the lower right foreground, a silhouette of a person is walking away from the viewer down a path, with a dog on a leash following them. The overall mood is dark and foreboding.

4 resident evil™

CAPCOM®

©CAPCOM CO., LTD. 2000, 2011 ALL RIGHTS RESERVED.

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

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert.

CAPCOM®

! WARNUNG Lesen Sie das Xbox 360® Handbuch und die Handbücher sämtlicher Peripheriegeräte, bevor Sie diesen Titel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zum späteren Nachschlagen auf. Besuchen Sie www.xbox.com/support, um Ersatzhandbücher zu bekommen.

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 der Nutzung 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 Videospiele nutzen.

INHALT	2	PROLOG
	4	FIGUREN
	6	STEUERUNG
	8	SPIELSTART
	10	AKTIONEN
	11	SPIELBILDSCHIRM / SPEICHERN & LADEN
	12	STATUSBILDSCHIRM
	13	AKTENKOFFER
	13	WAFFENHÄNDLER
	14	KARTENBILDSCHIRM
	14	OPTIONSBILDSCHIRM
	15	OBJEKTBILDSCHIRM
	15	DATEIBILDSCHIRM
	15	BESTENLISTEN
	16	TIPPS

Xbox LIVE

Xbox LIVE® ist Ihre Verbindung zu mehr Spielen, Unterhaltung und Spaß. Weitere Informationen erhalten Sie unter www.xbox.com/live.

Anschließen

Bevor Sie Xbox LIVE nutzen können, müssen Sie Ihre Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE-Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass Sie gleich loslegen können. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und –Services zu kommen, müssen Sie eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhalten Sie auf der Webseite www.xbox.com/live/countries.

Jugendschutz

Mithilfe der Xbox 360 Jugendschutzfunktion können Eltern und Erziehungsberechtigte bestimmen, welche Inhalte junge Spieler nutzen können und wie lange sie täglich spielen dürfen. Auch können Erziehungsberechtigte festlegen, mit wem und auf welche Weise auf Xbox LIVE kommuniziert werden darf. Zudem lässt sich vorgeben, wer auf für Erwachsene bestimmte Inhalte zugreifen darf. Weitere Informationen erhalten Sie auf www.xbox.com/familysettings.



Seit der Zerstörung von Raccoon City sind mehrere Jahre vergangen ...



W I D E R

SIND ES MENSCHEN?

EIN FLYCH SUCHT DEN MENSCHLICHEN KÖRPER HEIM ...

KREATUREN DIE GOTTES SCHÖPFUNG TROTZEN ...

Leon S. Kennedy

EIN RÄTSELHAFTES DORF

resident evil

FIGUREN

... aber jetzt bin ich nur ein Taugenichts, der ein Typ für Frauen zu sein scheint.

Toll ...



Leon S. Kennedy

Mitarbeiter der Regierung der Vereinigten Staaten. Er wurde nach Europa entsandt, um Ashley zu retten, die entführte Tochter des Präsidenten. Leon zählt zu den wenigen Überlebenden der Zerstörung von Raccoon City vor sechs Jahren.



Luis Sera

Luis sagt, dass er genau wie Leon Polizist gewesen ist. Aber dieser mysteriöse Spanier scheint etwas zu verheimlichen. Einigen Informationen zufolge soll sein Großvater in dieser Gegend gewohnt haben.

Leon, es ist gefährlich!



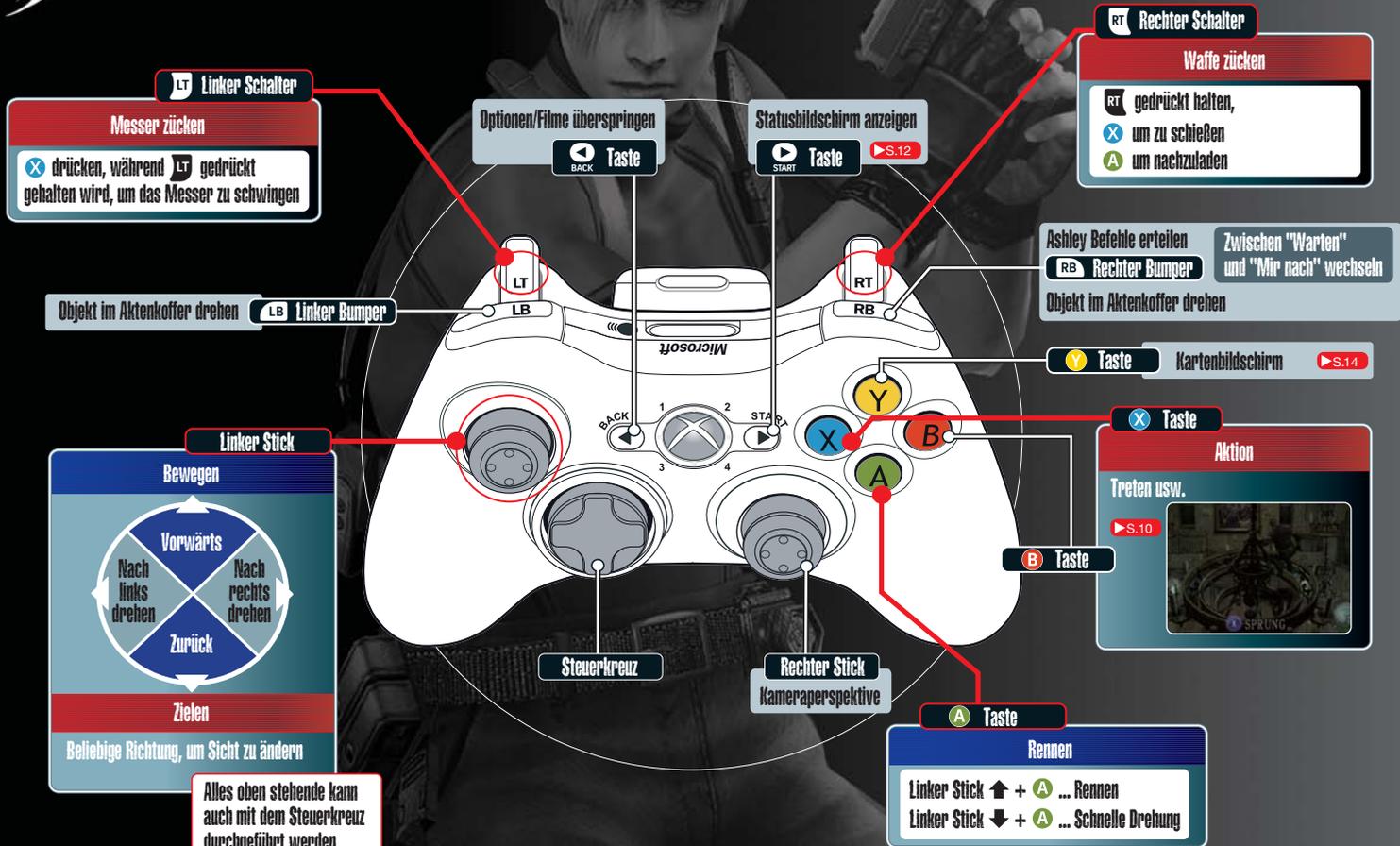
Ashley Graham

Tochter des Präsidenten der Vereinigten Staaten. Sie wurde auf der Heimreise von ihrem College in Massachusetts von einer mysteriösen Gruppe entführt. Angeblich wurde sie in einem Dorf in Europa gesichtet, doch seither fehlt jede Spur von ihr!



resident evil™

STEUERUNG



Alles oben stehende kann auch mit dem Steuercross durchgeführt werden.

Steuerung

Diese Konfiguration entspricht der Standardsteuerung. Die Tastenbelegung kann unter Optionen geändert werden.

X Taste / A Taste Bestätigen B Taste Abbrechen

Anmerkung: Diese Software ist kompatibel mit der Vibrationsfunktion. Diese kann unter Optionen ein- oder ausgeschaltet werden. ▶S.14

resident evil™

SPIELSTART

Durch Drücken des Steuerkreuzes oder des linken Sticks trifft man seine Auswahl und bestätigt sie mit der **A** Taste.



EIN SPIEL BEGINNEN

NEUES SPIEL

Eine neues Spiel von Beginn an spielen. Schwierigkeitsstufe wählen.

LADEN

Den gespeicherten Fortschritt laden und das Spiel fortsetzen. Durch Auswahl des zuletzt gespeicherten Spielstandes (Seite 11) setzt man das Spiel dort fort, wo man zuletzt aufgehört hat.

BESTENLISTEN

Die Ränge anderer Spieler ansehen (Seite 15).

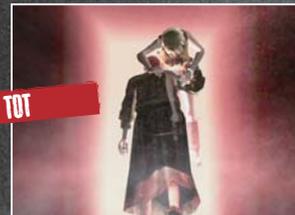
HILFE & OPTIONEN

Diverse Spieleinstellungen ändern (Seite 14). Hier kann man Spieleinstellungen vornehmen und eine kurze Einführung in das Spiel ansehen.

SPIELLENDE



SIE SIND TOT



Durch gegnerische Angriffe und Fallen verliert man Gesundheit. Wenn keine Gesundheit mehr übrig ist, endet das Spiel. Das Spiel endet auch, wenn die Missionsziele verfehlt werden.

FORTSETZEN

Aber auch wenn das Spiel endet, kann man es fortsetzen. Dazu wählt man auf dem Fortsetzen-Bildschirm JA.



ERRUNGENSCHAFTEN

Durch das Erfüllen bestimmter Kriterien werden Errungenschaften freigeschaltet. In diesem Fall erscheint eine Nachricht und ein Hinweisston erklingt.

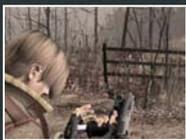
AKTIONEN

ZIELEN UND SCHIESSEN



RT gedrückt halten, mit linkem Stick zielen und mit **X** schießen.

Den Ziellaser der Waffe verwenden.



RT + A gedrückt halten

Nachladen. Die Nachladezeit ist je nach Waffe unterschiedlich.

MESSERANGRIFF



RT + X gedrückt halten

Mit dem Messer zustechen, gleich welche Waffe man ausgerüstet hat.

AKTIONSTASTE

Auf den Kopf eines Gegners zielen und schießen!



Wenn der Hinweis für die Aktionstaste erscheint ...

Näher herangehen und ... **X**



X TRETEN

Treten!



Schnelle Drehung

Linker Stick **↓ + A**

A beim Zurücklaufen drücken, um eine Kehrtwende zu machen.



SPIELBILDSCHIRM / SPEICHERN & LADEN

SPIELBILDSCHIRM



SPIELER

RAUSSPRINGEN

HINWEIS FÜR AKTIONSTASTE

VERBLEIBENDE MUNITION

Wenn man keine Munition mehr hat, steht in der Anzeige für verbleibende Munition LEER. In diesem Fall muss man eine andere Waffe verwenden.



EIGENE GESUNDHEIT

Sobald man von Ashley unterstützt wird, erscheint ihre Gesundheit neben der eigenen.

FORTSCHRITT SPEICHERN

In den Abschnitten gibt es Schreibmaschinen, auf denen man den Fortschritt speichern kann.



SPEICHERN

Dieses Spiel benötigt mindestens 2 MB freien Speicherplatz, um Spieldaten speichern zu können.

Konsole während dem Speichern oder Laden von Daten bitte nicht ausschalten. Beim Überschreiben von Daten gehen die alten Daten verloren. Es können bis zu 20 Spielstände gespeichert werden.

GESPEICHERTE DATEN LADEN

Gespeicherte Spieldaten können durch LADEN in der Modusauswahl geladen werden. Durch Auswahl von SPIEL LADEN unter Pause/Option kann auch während des Spiels ein Spielstand geladen werden (Seite 14).



STATUSBILDSCHIRM

Zum Öffnen des Statusbildschirms **START** Taste drücken

Man kann hier:

- ➊ Waffen ausrüsten und Waffenteile kombinieren, um vorhandene Waffen zu verbessern.
- ➋ Heilmittel verwenden oder Kräuter mit anderen Objekten kombinieren.
- ➌ Objekte im Aktenkoffer ordnen.



NAME DES GEWÄHLTEN OBJEKTS

OBJEKTE AUSRÜSTEN/VERWENDEN

- ➊ Ein Objekt zum Ausrüsten oder Verwenden wählen und die **X** Taste drücken, um Befehle anzuzeigen.
- ➋ **AUSRÜSTEN** oder **VERWENDEN** wählen, um den Befehl auszuführen.

OBJEKTE KOMBINIEREN

Durch das Kombinieren ähnlicher Objekte kann man Platz im Inventar schaffen und sogar Waffen verstärken.
Beispiel - Kombinieren von Kräutern:

- ➊ **Y** Taste drücken, um das zu kombinierende Kraut auszuwählen.
- ➋ Kraut nehmen, auf dem zu kombinierenden Kraut platzieren und die **Y** Taste drücken.
- ➌ Fertig!



Hierzu wählt man im Befehlsmenü "Kombinieren" aus.

AKTENKOFFER

Im Statusbildschirm **Y** drücken

OBJEKTE IM AKTENKOFFER ORDNNEN

- ➊ Das zu verschiebende Objekte wählen und die **Y** Taste drücken.
- ➋ Den Zeiger auf einer leeren Fläche platzieren.
- ➌ Taste **Y**, **X** oder **A** drücken, um das Verschieben abzuschließen.

Zum Drehen des gewählten Objekts **LB** oder **RB** drücken



Wenn im Aktenkoffer noch Platz frei ist, kann man Objekte aufnehmen. Man sollte Objekte und Platz stets so verwalten, dass stets die wichtigsten Objekte für die aktuelle Aufgabe vorhanden sind.

TEMPORÄRER SPEICHERPLATZ



Wenn man ein Objekt aufnimmt, aber nicht genug Platz frei hat, wird es im temporären Speicherplatz abgelegt. Durch das Ordnen der Objekte kann man Platz dafür schaffen. Objekte, die im temporären Speicherplatz bleiben, werden gelöscht.

WAFFENHÄNDLER

Beim Waffenhändler kann man Objekte kaufen und verkaufen. Man kann hier:



KAUFEN Waffen und Teile kaufen.

TUNEN Feuerkraft, Schussgeschwindigkeit, Kapazität und Nachladezeit der eigenen Waffen erhöhen.

VERKAUFEN Juwelen und andere Schätze gegen Geld eintauschen.

HINWEIS: Wenn im Aktenkoffer nicht genug Platz ist, können vielleicht keine Käufe getätigt werden.



TIPPS

AUF DIE FÜSSE ZIELEN

- Gegner sind leichter zu besiegen, wenn auf ihre Füße gezielt wird.
- Die Aktionstaste muss im richtigen Moment gedrückt werden, damit die Gegner in der Nähe erledigt werden.

AUF TÜREN SCHIESSEN

- Durch Türen schießen, um Gegner zu treffen!
- Durch einige Holztüren und verbarrikadierte Stellen kann auf Gegner geschossen oder es können neue Wege erschaffen werden.



ANGREIFBARE OBJEKTE



- Durch Schießen auf Fässer können diese zur Explosion gebracht werden, wobei Gegner in der Nähe ausgeschaltet werden und mehr Schaden erzeugt wird!

NEUE SPIELMODI

Bonusinhalt

Nachdem das Hauptabenteuer abgeschlossen wurde, gibt es unter EXTRAS neue Spielmodi.

