

SEGA™

INFOGRAVES



ALONE IN THE DARK

Jack is Back

SEGA SATURN™



INSTRUCTION MANUAL

COMPACT  
disc

This game is licensed by  
Sega Enterprises, Ltd. for play on the  
SEGA SATURN™ System



Bienvenue dans...

# ALONE IN THE DARK

## Jack is Back

ATTENTION !

BOUTONS ALONE IN THE DARK

LANCEMENT DU JEU

COMMENT JOUER

COMMENCER UNE PARTIE

COMMENT VOUS DÉPLACER

ACTIONS POSSIBLES

SAUVEGARDES ET OPTIONS

PAS DE PANIQUE !



SOMMAIRE

SOMMAIRE



### AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

### PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEUX VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

## Attention !

### MANIPULATION DE VOTRE CD-ROM SEGA SATURN

- Le CD-ROM Sega Saturn est exclusivement destiné à être utilisé sur la console Sega Saturn
- Gardez toujours la surface de CD-ROM propre et sans rayures.
- N'exposez pas le CD-ROM aux rayons directs du soleil et ne le laissez pas près d'une source de chaleur telle qu'un radiateur.
- Faites des pauses de temps à autre pendant le jeu afin de vous reposer, vous et le CD-ROM Sega Saturn.

### Avertissement pour les utilisateurs de téléviseurs à projection :

Des images fixes peuvent causer des dommages permanents au tube-image ou marquer le phosphore de l'écran. Evitez de jouer souvent ou longtemps à des jeux vidéos sur des téléviseurs à projection grand écran.



### POUR SAUVEGARDER VOS PARTIES EN COURS

Vous pouvez éventuellement vous équiper de Cartouches Mémoires Saturn (note : une Cartouche Mémoire Saturn peut contenir jusqu'à 6 parties sauvegardées). Dans le cas contraire, vous ne pourrez sauvegarder qu'une partie dans la mémoire interne de votre console.

### ATTENTION :

toute Cartouche Mémoire doit être insérée dans la console avant le lancement du jeu !

NE PAS INSERER DE CARTOUCHE MEMOIRE EN COURS DE JEU, SOUS PEINE DE DETERIORER LA CONSOLE !





## Boutons Alone in the Dark

### DANS LE JEU

↑, ↓, →, ←

Flèches multidirectionnelles.

B

Appel l'écran d'inventaire

START

Pause et arrêt de la pause.

A

Préparation à une action.

C

Appel Ecran Options.

**Boutons arrières  
de la manette**

Courir

X

Diminuer le volume de la musique

Z

Augmenter le volume de la musique

### DANS LE MENU OPTIONS

↑, ↓

Flèches multidirectionnelles

A

Validation

### DANS L'INVENTAIRE

↑, ↓, →, ←

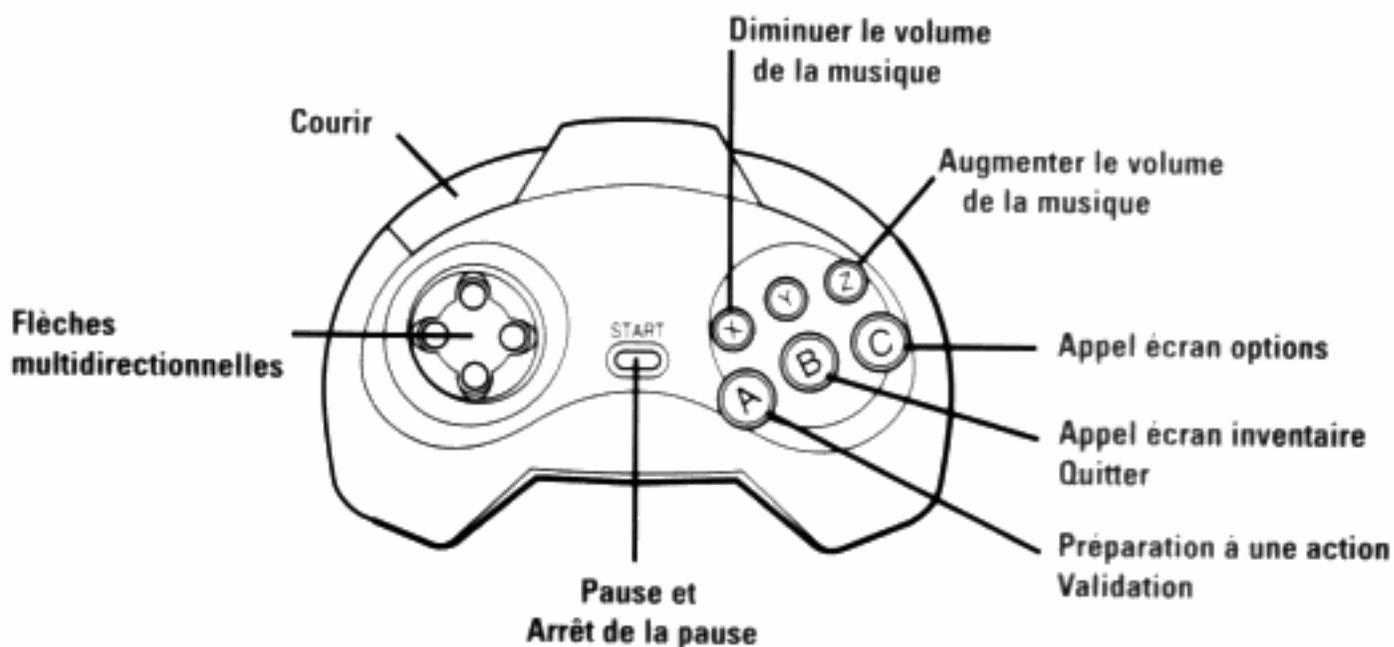
Flèches multidirectionnelles.

A

Validation

B

Quitter



## Lancement du Jeu



### SI VOTRE CONSOLE EST ÉTEINTE

Allumez votre console Saturn en pressant la touche «Power».

Insérez le CD-ROM Alone in the Dark - Jack is Back

Le jeu est lancé automatiquement.

Si vous souhaitez sauvegarder des parties en cours sur une cartouche, éteignez votre console, insérez une Cartouche Mémoire, puis rallumez votre console.

### SI VOTRE CONSOLE EST DÉJÀ ALLUMÉE

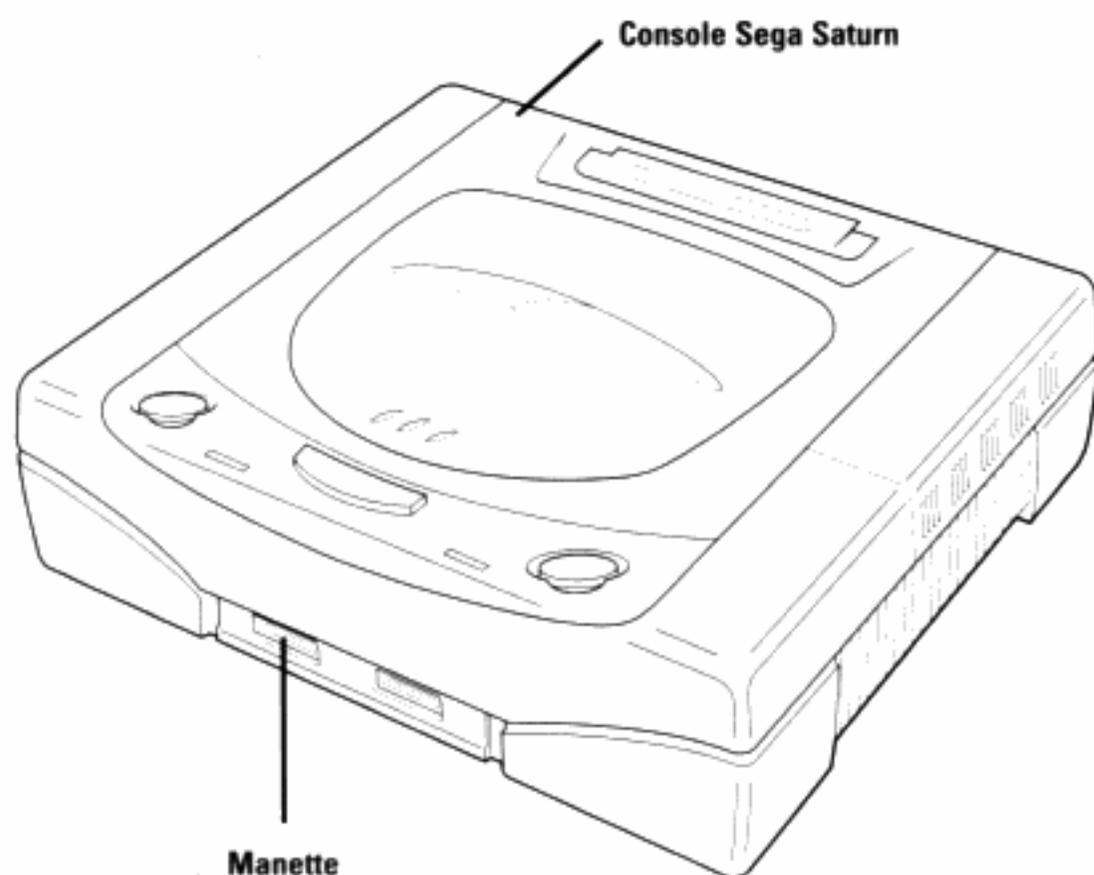
Insérez le CD-ROM Alone in the Dark - Jack is Back.

Le message suivant va s'afficher : UNITE OUVERTE.

Refermez le capot de la console et appuyez sur le bouton A.

Le jeu est lancé automatiquement.

**Important : Votre CD ROM contient un code de sécurité permettant sa lecture. Gardez-le bien propre et manipulez-le avec précautions. Si vous ne parvenez pas à le lire sur votre console, retirez-le et essuyez-le soigneusement dans un mouvement droit depuis le centre vers le bord.**



## Commencer une partie



### COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE

Selectionnez cette option à l'aide des flèches multidirectionnelles et validez avec le bouton A. Une nouvelle partie commence.

### RAPPELER UN JEU SAUVÉ

Pour reprendre une partie en cours. Si vous avez inséré une Cartouche Mémoire avant de lancer le jeu, deux messages s'affichent :

CHARGEMENT A PARTIR DE LA MEMOIRE SYSTEME  
CHARGEMENT A PARTIR DE LA MEMOIRE CARTOUCHE

Sélectionnez l'option de votre choix à l'aide des flèches multidirectionnelles et validez avec le bouton A.

**Option MEMOIRE SYSTEME** : la partie sauvegardée reprend directement.

**Option MEMOIRE CARTOUCHE** : l'ensemble des parties sauvegardées s'affiche à l'écran.

Chaque sauvegarde est identifiée par une image au moment du jeu où vous vous êtes arrêté.



**Attention** : si vous avez sauvegardé vos parties en cours sur diverses Cartouches Mémoire, insérez la bonne cartouche avant de lancer le jeu. Si vous n'avez pas inséré la bonne cartouche, éteignez la console avant de le faire et de relancer le jeu.

Utilisez les flèches multidirectionnelles pour vous positionner sur la partie sauvegardée que vous souhaitez continuer. Validez par le bouton A.

En cas d'erreur, appuyez sur le bouton B.



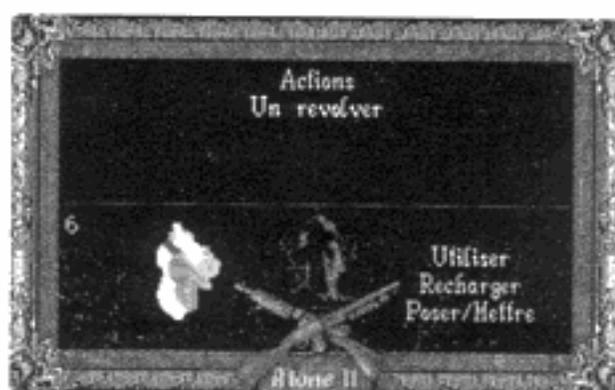
## Comment vous déplacer dans le jeu

Vous pouvez vous déplacer dans n'importe quelle direction à l'aide des flèches multidirectionnelles de la manette.

- Avancer ..... ↑
- Reculer ..... ↓
- Pivoter à gauche ..... ←
- Pivoter à droite ..... →
- Courir ..... appuyez deux fois sur ↑ ou sur l'un des boutons arrière de la manette.

## Comment vous déplacer dans l'inventaire

Toutes les actions et la gestion des objets se font à partir d'un écran de choix. Cet écran de choix s'obtient en appuyant sur le bouton B :



**La fenêtre 1**, en haut de l'écran, contient l'option Actions ainsi que la liste des objets que vous avez trouvés.

**La fenêtre 2**, en bas à gauche de l'écran, affiche vos points de vie et l'objet que vous avez sélectionné (avec son nombre de recharges ou de munitions).

**La fenêtre 3**, en bas à droite de l'écran, affiche la liste des actions possibles avec le personnage (si vous avez sélectionné l'option Actions) ou avec l'objet sélectionné.

**Note** : pour revenir à la fenêtre 1 lorsque le curseur est dans la fenêtre 3, appuyez sur la flèche gauche.

## Comment utiliser un objet



**Fenêtre 1** : sélectionnez un des objets en votre possession avec les flèches multidirectionnelles. Validez (bouton A). Vous passez alors à la fenêtre 3.

**Fenêtre 3** : à l'aide des flèches multidirectionnelles, choisissez l'utilisation désirée (Poser, Lancer, Utiliser,...). Validez (bouton A).

## Agir

**Fenêtre 1** : sélectionnez l'option «Actions» avec les flèches multidirectionnelles de la manette et validez (bouton A). Vous passez alors à la fenêtre 3.

**Fenêtre 3** : à l'aide des flèches multidirectionnelles, choisissez l'action désirée (Pousser, Combattre, ...) et validez (bouton A).

**Pour quitter le menu d'inventaire sans rien faire, appuyez sur le bouton B.**





## Actions possibles

### COMBATTRE AU CORPS À CORPS

Après avoir sélectionné l'option «Actions» (fenêtre 1), sélectionnez l'option «Combattre» (fenêtre 3).

En appuyant sur le bouton A, vous vous retrouvez en garde. Tout en maintenant appuyé ce bouton, utilisez les flèches multidirectionnelles :

← ..... **Coup de poing gauche.**

→ ..... **Coup de poing droit.**

↓ ..... **Coup de pied.**

↑ ..... **Coup de tête.**

Maintenez appuyés suffisamment longtemps le bouton A et la flèche choisie pour porter correctement le coup.

### COMBATTRE À L'ARME BLANCHE

Après avoir choisi votre arme (fenêtre 1), sélectionnez l'option «Utiliser» (fenêtre 3).

Tout en maintenant appuyé le bouton A, utilisez les flèches multidirectionnelles :

← ..... **Coup de gauche à droite.**

→ ..... **Coup de droite à gauche.**

↑ ou ↓ ..... **Coup de haut en bas ou coup d'estoc.**

### COMBATTRE À L'ARME À FEU

Après avoir choisi votre arme à feu (fenêtre 1), sélectionnez l'option «Utiliser» (fenêtre 3).

Tout en maintenant appuyé le bouton A, utilisez les flèches multidirectionnelles :

← ..... **Visée vers la gauche.**

→ ..... **Visée vers la droite.**

↑ ..... **Tir.**



## Actions possibles

### **OUVRIR / CHERCHER :**

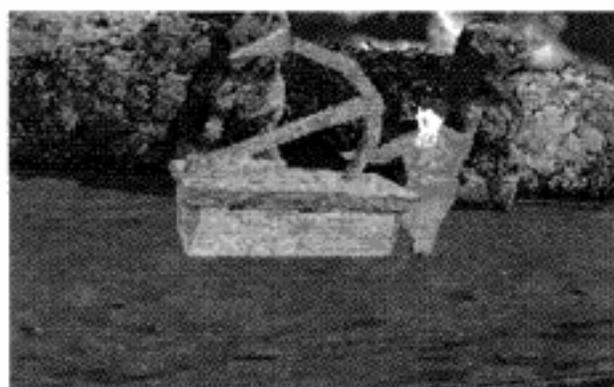
Après avoir sélectionné l'option «Ouvrir/Chercher», dans l'inventaire approchez-vous le plus près possible de l'objet ou du meuble que vous désirez ouvrir ou fouiller et appuyez sur le bouton A. Maintenez ce bouton appuyé suffisamment longtemps pour chercher correctement.

### **POUSSER :**

Si vous avez sélectionné l'option «Pousser» dans l'inventaire, pour déplacer un objet volumineux ou un meuble, appuyez sur le bouton A et en même temps sur la flèche de déplacement correspondant à la direction dans laquelle vous voulez pousser.

### **RECUPERATION DES OBJETS :**

En vous approchant d'un objet, une fenêtre apparaît et vous demande si vous le prenez ou si vous le laissez à sa place. L'option "prendre" est alors sélectionnée par défaut et il suffit alors d'appuyer sur le bouton A pour prendre l'objet. Pour le laisser, positionnez vous sur l'option "Laisser" avec les flèches multidirectionnelles et validez avec le bouton A.



## La pause

Une urgence ? Pas de problème : à tout moment, le bouton START vous permet d'arrêter le jeu en cours. Pour reprendre ensuite le jeu là où vous vous étiez arrêté, appuyez à nouveau sur le bouton START.



## Sauvegardes et Options

En appuyant à tout moment sur le bouton C, vous accédez à l'écran suivant :



Choisissez l'option qui vous intéresse à l'aide des flèches multidirectionnelles de la manette et validez par le bouton A.

**RETOUR AU JEU :** Pour reprendre le jeu en cours.

**SAUVER UN JEU :** Si vous avez inséré une Cartouche Mémoire avant de lancer le jeu, deux messages s'affichent :

SAUVEGARDE SUR LA MÉMOIRE SYSTÈME

SAUVEGARDE SUR LA MÉMOIRE CARTOUCHE

Sélectionnez l'option de votre choix avec les flèches multidirectionnelles et validez avec le bouton A.

Si aucune place n'est disponible dans la mémoire interne de la console :

- Si vous n'avez pas inséré de Cartouche Mémoire avant de lancer le jeu, la sauvegarde se fera automatiquement dans la mémoire interne de votre console (dans ce cas, une seule partie peut être sauvegardée).
- Si vous avez inséré une Cartouche Mémoire avant de lancer le jeu, et que vous sélectionnez «Sauvegarde sur la mémoire cartouche», les parties déjà sauvegardées s'affichent à l'écran. Vous avez la possibilité de faire votre sauvegarde sur une sauvegarde existante (il vous suffit de vous positionner dessus avec les flèches multidirectionnelles).

Validez avec le bouton A.

En cas de doute, appuyez sur le bouton B : il vous permet à tout moment de revenir au jeu sans validation.

## Sauvegardes et Options



**RAPPELER UN JEU SAUVÉ** : pour reprendre une partie en cours. Si vous avez inséré une Cartouche Mémoire avant de lancer le jeu, deux messages s'affichent :

CHARGEMENT A PARTIR DE LA MEMOIRE SYSTEME  
CHARGEMENT A PARTIR DE LA MEMOIRE CARTOUCHE

Sélectionnez l'option de votre choix à l'aide des flèches multidirectionnelles et validez avec le bouton A:

**Option MEMOIRE SYSTEME** : la partie sauvegardée reprend directement.

**Option MEMOIRE CARTOUCHE** : l'ensemble des parties sauvegardées s'affiche à l'écran. Chaque sauvegarde est identifiée par une image au moment du jeu où vous vous êtes arrêté.

**MUSIQUE ACTIVEE-DESACTIVEE** : vous permet de garder ou de supprimer la musique (selon l'humeur de vos voisins). Il vous sera toujours possible de régler le volume sonore de la musique pendant le jeu à l'aide des boutons X et Z.

**SONS & BRUITAGES ACTIVES-DESACTIVES** : vous permet de garder ou de supprimer les effets sonores (encore les voisins...).

**ABANDONNER** : pour quitter le jeu en cours SANS le sauvegarder. Retour au menu principal (voir le chapitre «MENU PRINCIPAL»).

**Rappel** : toutes ces options doivent être validées en appuyant sur le bouton A.





## Pas de Panique !

### SI LE JEU NE CHARGE PAS CONVENABLEMENT

**Avez-vous installé le CD-ROM**

Alone in the Dark - Jack is back dans la console ?

**Avez-vous allumé la console ?**

### EN CAS DE PROBLÈME

**Gardez le moral et contactez votre revendeur, ou alors notre Service Particuliers pour les logiciels INFOGRAMES :**

**Par courrier à l'adresse suivante :**

#### **INFOGRAMES MULTIMEDIA**

Service consommateurs

82/84, rue du 1er mars 1943

69100 VILLEURBANNE - FRANCE

ou sur Internet : <http://www.infogrames.com>

PAS DE PANISQUE

EN CAS DE PROBLÈME





TrueMotion® is a registered trademark of  
The Duck Corporation.



Security Program © SEGA 1994 ALL RIGHTS RESERVED UNAUTHORIZED COPYING, REPRODUCTION, RENTAL,  
PUBLIC PERFORMANCE OR BROADCAST OF THIS GAME IS A VIOLATION OF APPLICABLE LAWS.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards  
Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

PATENTS: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos.  
1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155;  
U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396.