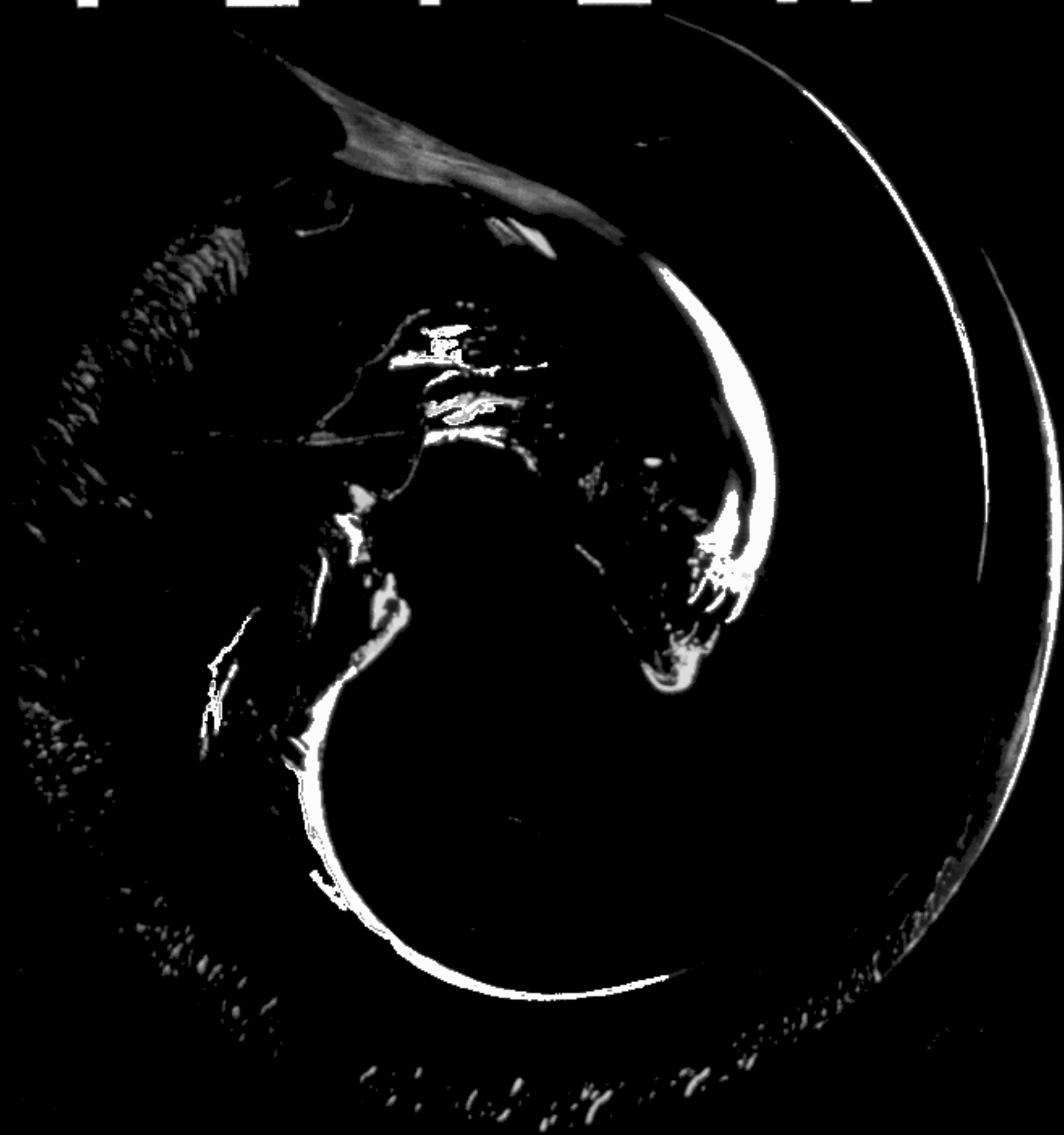


# ALIEN 3™



**AKkaim®**  
entertainment, ltd.

FRANCAIS

## ***LE FUTUR C'EST MAINTENANT***

Le vaisseau spatial SULACO, transportant les capsules de sommeil où sont endormis Ripley, Newt, et Hicks, voyage dans l'espace lorsqu'une panne survient. Pour y pallier, le "cerveau" de SULACO éjecte l'EEV contenant les capsules de sommeil. Par la suite, vous vous apercevez non seulement que Bishop, l'humain synthétique, est à bord, mais qu'une larve alien s'est également introduite dans le corps de Ripley.

Alors que le SULACO erre dans l'espace, l'EEV est éjecté et s'écrase sur une section isolée de FIORINA 161, planète minière et "bagne".

L'EEV est sérieusement endommagé par le choc, Newt et Hicks meurent. Bishop, l'androïde, n'a plus que des capacités négatives, par contre, Ripley est inconsciente mais vivante.

FIORINA 161 est habitée par des individus pas très recommandables, accomplissant leur peine dans cette prison haute sécurité. Ces bagnards constituent l'équipe d'entretien de la planète, car ils ne peuvent être réintégrés dans la société civilisée. Ils sont supervisés par un docteur, Clemens, et deux surveillants.

Ripley pense que les aliens l'ont suivie, et cherche à trouver des preuves. Elle sait que "La Compagnie" considère les aliens comme une espèce importante et a interdit qu'on leur fasse du mal. "La Compagnie" a investi des millions de dollars dans le "Projet de récupération des aliens", dont le but est d'amener ces horribles machines à tuer sur terre, où elles seraient utilisées comme "armes".

Ripley commence sa mission la plus importante. Elle doit sauver les prisonniers des aliens, ainsi que trouver et détruire les aliens eux-mêmes.

**Ces battements.... sont ceux de votre cœur... pendant que vous vous préparez à affronter les aliens.**

# COMMENCER

## Amiga

Insérez la disquette dans la lecteur et allumez l'ordinateur. Le jeu se charge et se lance automatiquement.

## Commodore 64

*Cassette* - vérifiez que la cassette est au début, insérez-la dans la machine et maintenez les touches SHIFT et RUNSTOP enfoncées. Lorsque le lecteur de cassettes est branché sur l'ordinateur, appuyez sur "play" et le jeu se chargera et se lancera.

# ECRAN D'OPTIONS

Vous choisissez les options en poussant ou tirant le joystick.

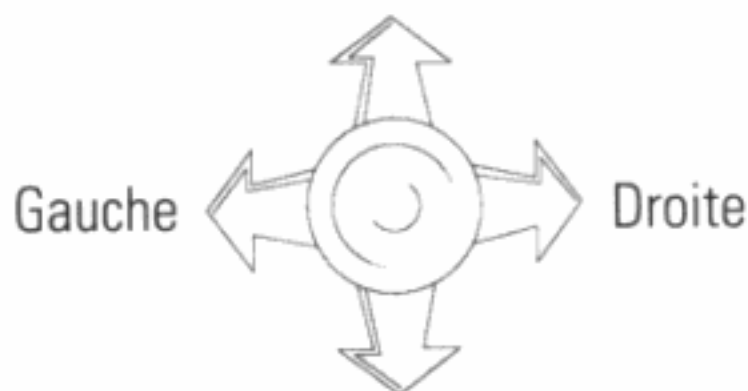
*Chances supplémentaires:* 1-9 pour continuer  
*Difficulté:* easy (facile), normal, hard (difficile)

Sélectionnez musique ou effets spéciaux.

# CONTROLES

## Joystick

Sauter/Monter à l'échelle



S'accroupir/Descendre de l'échelle

*Bouton feu* - Tirer avec l'arme actuelle

Les possesseurs d'Amiga peuvent utiliser un joystick à deux boutons.

## Clavier

<i>Barre d'espacement</i>	-	Sélectionner arme
<i>P</i>	-	Mettre jeu en pause
<i>Esc</i>	-	Abandonner jeu

## RADAR

Ramassez les piles pour activer l’Affichage Radar situé au coin supérieur droit de l’écran.

Les prisonniers ont été séparés et isolés; ils peuvent être repérés sur l’Affichage Radar.

## CHRONOMETRAGE

Un temps différent vous est imparti pour chaque “épreuve”. Votre mission pourra être de libérer des prisonniers ou de chercher et détruire autant d’Aliens que possible. Les différentes épreuves sont les suivantes:

*Mission:* retrouvez tous les prisonniers et libérez-les; n’oubliez pas de détruire tous les Aliens se trouvant sur votre route.

*Libérer:* concentrez-vous sur les prisonniers et n’oubliez pas que le temps joue contre vous.

*Exterminer:* vous n’avez qu’une chose à faire, chercher et détruire. Vous ne pourrez pas sortir de ces épreuves tant que vous n’aurez pas détruit tous les Aliens.

Vous devez chercher partout; sauter au travers des murs et ramper dans des tunnels. Détruisez toutes les chrysalides d’aliens cachées. La survie d’un seul Alien pourrait mettre la Terre en danger. Sans vos efforts, les Aliens prendront le contrôle. N’oubliez pas, ils saignent de l’acide, ils dévorent les humains, ils détruisent leur victime!

# GARANTIE LIMITEE

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd garantit à l'acheteur initial de ce produit Virgin que le support sur lequel est enregistré le programme informatique est exempt de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication pour une période de quatre-vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat. Ce logiciel Virgin est vendu "tel quel", sans aucune garantie expresse ou implicite, et Virgin n'est responsable d'aucune perte ou d'aucun dommage résultant de l'utilisation de ce programme. Pour une période de quatre-vingt dix (90) jours, Virgin accepte de réparer ou de remplacer (à sa discrétion), gratuitement, tout produit logiciel Virgin, qui aura été retourné au Service Clientèle, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat.

Le remplacement gratuit de la logiciel à l'acheteur initial représente toute l'étendue de notre responsabilité. Veuillez adresser à: VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH, UK. Comptez un délai de 28 jours à dater de votre envoi pour que nous vous renvoyions la logiciel.

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du produit logiciel Virgin résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de précautions. CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE-VINGT DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUE CI-DESSUS. EN AUCUN CAS, VIRGIN NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES SPECIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT VIRGIN. CECI N'AFFECTE EN AUCUNE MANIERE VOS DROITS STATUTAIRES.

Ce programme, ainsi que la documentation et le matériel qui l'accompagnent sont protégés par les lois nationales et internationales sur le copyright. Le stockage dans un système de récupération, la reproduction, la traduction, la location, le prêt, la diffusion et la représentation publique sont strictement interdits sans l'autorisation écrite expresse de Virgin.

Alien 3 TM & © 1993 Twentieth Century Fox Film Corporation. Tous droits réservés.  
Développé par Probe Software Ltd. Acclaim® est une marque déposée d'Acclaim Entertainment. ©1993 Acclaim Entertainment. Tous droits réservés.

© 1993 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH, UK.

## AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

### A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME 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 immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

### PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- 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 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.



© 1993 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd  
338A, Ladbroke Grove, London W10 5AH  
United Kingdom