

**SEEGSON**



**Guider nos synthétiques. Assurer votre sécurité.**

**Manuel d'instructions**

**⚠ AVERTISSEMENT** Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation de la console Xbox 360®, du capteur Kinect® pour console Xbox 360 et des accessoires concernés pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

### **Avertissement de Santé : Crise d'épilepsie liée à la photosensibilité**

#### **I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo**

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

#### **II. Avertissement important relatif à la santé : épilepsie**

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie entraînant des pertes de conscience dues à des stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédents médicaux ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Les symptômes peuvent comprendre les suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles du visage, mouvement involontaire des bras ou des jambes, trouble de l'orientation, confusion, perte momentanée de conscience ou convulsions pouvant entraîner des blessures suite à une chute ou un choc avec des objets à proximité.

**Si vous présentez un de ces symptômes, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.**

Les parents doivent être particulièrement attentifs quant à la survenue de ces symptômes chez leurs enfants ou adolescents, plus vulnérables à de telles crises, en observant leur comportement ou en s'en enquérant auprès d'eux.

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

**REMARQUE :** Les informations contenues dans ce manuel étaient correctes au moment de l'impression, mais des modifications mineures ont pu être apportées dans les dernières étapes du développement du produit. Toutes les captures d'écran de ce manuel sont tirées de la version anglaise du produit.

## **Table des matières**

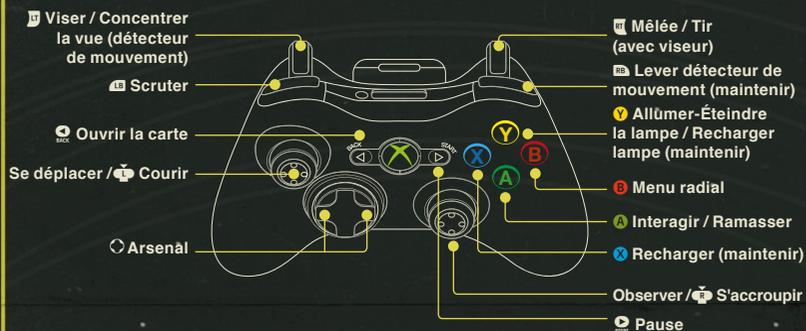
Commandes .....	04
Écran de jeu.....	05
Mode histoire .....	06
Mode survie.....	06
Service client .....	07
Garantie .....	08

Alien: Isolation™ est une expérience de survival horror qui se déroule 15 ans après les événements d'Alien™.

Amanda Ripley se retrouve prisonnière de la station spatiale Sébastopol, où elle est traquée par le monstre responsable de la disparition de sa mère.

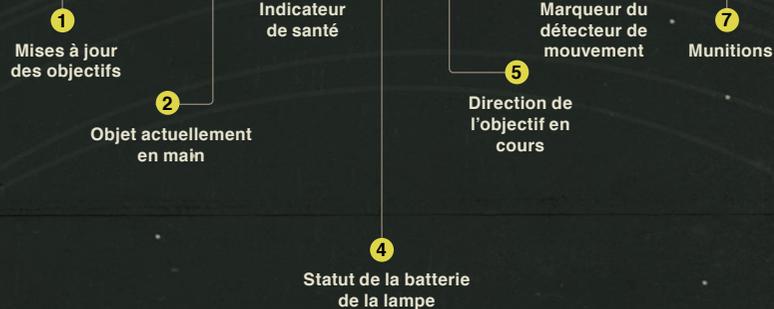
Là-bas, elle doit utiliser tous les outils qu'elle pourra ramasser pour se frayer un chemin à travers les systèmes de sécurité mis en place sur la station et se protéger des diverses menaces qui lui sont familières mais aussi inconnues. Furtivité, fabrication d'objets, piratage et violence défensive seront les atouts qui permettront à Amanda de traverser cet enfer pour trouver les réponses qu'elles cherchent.

## Commandes



\* Vous pouvez accéder à une configuration alternative des commandes depuis le menu Options en jeu.

## Écran de jeu



## Mode histoire

15 ans après la disparition du vaisseau de marchandises Nostromo, sa boîte noire a été découverte à la dérive dans l'espace lointain. Son propriétaire, la Weyland-Yutani Corporation, n'a pas attendu pour dépêcher une équipe de représentants sur Sébastopol, afin qu'ils la récupèrent. Parmi eux se trouve Amanda Ripley, fille d'Ellen Ripley, Lieutenant du Nostromo.

Dès leur arrivée, ils découvrent que Sébastopol a été placée sous quarantaine et que son équipe est traquée par un ennemi invisible, un monstre que rien n'a l'air de pouvoir arrêter.

Séparée du reste de son équipe, Amanda se voit piégée sur une station remplie de survivants désespérés, d'une intelligence artificielle insensible et d'un prédateur exceptionnel. La vérité sur le sort de sa mère se trouve quelque part, mais elle doit en priorité survivre.

## Mode survie

Le mode survie teste les capacités du joueur à affronter l'Alien seul à seul dans les entrailles de la station Sébastopol. Il faudra user de chaque outil disponible pour compléter les nombreux objectifs et au final réussir à s'échapper.

Le score final du joueur sera publié dans les classements du mode survie. Il est calculé en fonction de son efficacité à manœuvrer dans l'environnement et son taux de réussite à échapper à son prédateur.

## Service client

Pour en savoir plus sur le support produit disponible dans votre pays, visitez [www.sega.com/support](http://www.sega.com/support) ou composez le 08 20 37 61 58 (0.12€ par minute + 0.11€ de frais de connexion)

Inscrivez-vous en ligne sur [www.sega.com](http://www.sega.com) pour lire les news en exclusivité, participer aux concours, recevoir les dernières infos par e-mail et bien d'autres choses encore !

## Garantie

**GARANTIE :** SEGA Europe Limited garantit à l'acheteur original de ce jeu (sous réserve des limitations mentionnées ci-dessous), que son fonctionnement sera, pour l'essentiel, conforme à la description contenue dans le manuel du jeu pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date du premier achat. Cette garantie limitée vous accorde des droits spécifiques, auxquels peuvent s'ajouter d'autres droits légaux ou autres, qui varient selon la juridiction.

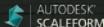
**LIMITATION DE GARANTIE :** Toute utilisation de ce jeu à titre professionnel ou commercial et/ou tout défaut ou dysfonctionnement résultant d'une faute, négligence, modification ou d'un accident, abus, virus, ou usage impropre du jeu, de votre part (ou de la part de toute autre personne agissant sous votre contrôle ou votre autorité), après son achat, rendra cette garantie caduque.

**RÉCLAMATION AU TITRE DE LA GARANTIE :** Si, au cours de la période de garantie, vous rencontrez un problème avec le jeu, (dont un problème lié à son activation via une clé d'activation ou autre), vous devrez contacter le détaillant auprès duquel vous avez acheté le jeu. Assurez-vous de posséder une copie du justificatif d'achat, qui peut vous être demandée par le détaillant. Si le jeu ne fonctionne pas correctement, veuillez contacter le support technique (reportez-vous à la section concernée dans ce manuel) et fournir une explication des difficultés que vous avez rencontrées avec le jeu. Le détaillant ou SEGA aura le choix de réparer ou de remplacer le jeu. Tout jeu de remplacement sera garanti soit pour la période de garantie initiale restant à courir, soit pendant quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date de réception, la période la plus longue étant applicable. Si pour une raison quelconque le jeu ne peut être ni réparé ni remplacé, vous aurez droit à recevoir la somme du prix que vous avez payé pour le jeu. La réparation, le remplacement ou le prix que vous avez payé pour le jeu sont votre recours exclusif.

**LIMITATIONS : DANS LES LIMITES PRÉVUES PAR LA LOI EN VIGUEUR (MAIS SPÉCIFIQUEMENT SANS LIMITER TOUTE RESPONSABILITÉ DE FRAUDE, DE MORT OU DE PRÉJUDICE CORPOREL ENTRAÎNÉ PAR LA NÉGLIGENCE DE SEGA), NI SEGA EUROPE LIMITED, NI SES DÉTAILLANTS OU FOURNISSEURS NE POURRONT ÊTRE TENUS RESPONSABLES DE TOUT DOMMAGES SPÉCIAUX OU ACCIDENTELS, DES DOMMAGES À LA PROPRIÉTÉ, DE LA PERTE DE PROFITS, DE DONNÉES, D'ÉCONOMIES ANTICIPÉES, D'OPPORTUNITÉS D'ENTREPRISE OU DE FONDS COMMERCIAL, OU DE LA DÉFAILLANCE D'UN ORDINATEUR OU D'UNE CONSOLE RÉSULTANT DIRECTEMENT OU INDIRECTEMENT DE LA POSSESSION, DE L'USAGE OU DE LA DÉFAILLANCE DE CE JEU MÊME SI SEGA A ÉTÉ INFORMÉ DE LA POSSIBILITÉ DE TELLES PERTES.**

Sauf mention contraire, les noms de sociétés, les organisations, les produits, les personnes et les événements décrits dans ce jeu sont fictifs et toute ressemblance à une société, une organisation, un produit, une personne ou un événement réels ne serait que pure coïncidence.

© SEGA. SEGA et le logo SEGA sont soit des marques déposées, soit des marques de SEGA Corporation. Tous droits réservés. Sans limitation des droits issus des droits d'auteur, il est interdit de copier, adapter, louer, prêter, distribuer, extraire, revendre, diffuser, communiquer au public ou transférer par tout moyen, intégralement ou en partie, ce jeu ou la documentation l'accompagnant sans l'autorisation de SEGA.



Alien: Isolation, Alien, Aliens, Alien 3 TM & © 2014 Twentieth Century Fox Film Corporation. Tous droits réservés. Twentieth Century Fox, Alien, Aliens, Alien 3 et leurs logos respectifs sont des marques déposées ou des marques commerciales de Twentieth Century Fox Film Corporation. Le logiciel de jeu Alien: Isolation, n'incluent pas les éléments de Twentieth Century Fox © SEGA. Développé par The Creative Assembly Limited. Creative Assembly et le logo de Creative Assembly sont des marques commerciales ou déposées de The Creative Assembly Limited. SEGA et le logo SEGA sont des marques commerciales ou déposées de SEGA Corporation. Tous droits réservés. Alien: Isolation utilise Havok™. ©Copyright 1999-2014 Havok.com, Inc. (et ses concédants). Tous droits réservés. Voir [www.havok.com](http://www.havok.com) pour plus de détails. Utilise Autodesk © Scaleform © Copyright © 2014 Autodesk, Inc. Tous droits réservés. Powered by Wwise © 2006 - 2014 \* Audiokinetic Inc. Tous droits réservés.