

ANOTHER WORLD

SEGA
MEGA DRIVE

INSTRUCTION
MANUAL



AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

AVERTISSEMENT: A LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTEME DE JEU VIDEO

Un très petit nombre de personnes risquent d'avoir des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certains motifs lumineux ou à des lumières clignotantes. L'exposition à certaines lumières ou arrière-plans sur un écran de télévision, ou pendant le jeu vidéo, risque de provoquer des crises épileptiques chez ces personnes. Certaines conditions peuvent provoquer des symptômes épileptiques non décelés, même chez certaines des personnes qui n'ont jamais eu de crises d'épilepsie. **Si vous, ou un membre de votre famille est dans un état épileptique, consultez un médecin avant de jouer. Si vous présentez un des symptômes suivants en jouant un jeu vidéo: vertiges, vue affaiblie, clignotement des yeux ou contractions musculaires, perte de conscience, déséquilibre, mouvement involontaire, ou convulsions, arrêtez IMMEDIATEMENT l'utilisation et consultez votre médecin avant de reprendre le jeu.**

DEMARRAGE

Installez votre Système Sega Mega Drive comme expliqué dans le manuel d'instructions. Branchez le control Pad I.

Vérifiez que l'interrupteur est en position OFF (éteinte). Puis, insérez la cartouche Another World dans la console, l'étiquette vers vous, et appuyez fermement.

Allumez la console (position ON). Après quelques instants, l'écran titre apparaîtra. Lorsque l'Ecran Titre Another World apparaît, vous pouvez commencer à jouer.

IMPORTANT! Si l'Ecran Sega n'apparaît pas, éteignez la console (OFF). Vérifiez que votre système est correctement installé et que la cartouche est bien en place. Allumez à nouveau la console (ON). Assurez-vous toujours que la console est éteinte (OFF) avant d'introduire ou de retirer la cartouche Sega.

Manipulation de la cartouche

Cette cartouche est conçue exclusivement pour le Système Sega Mega Drive.

Précautions d'emploi

- Ne pas mouiller!
- Ne pas plier!
- Ne pas infliger de choc violent!
- Ne pas exposer directement à la lumière du soleil!
- Ne pas endommager ou dénaturer!
- Ne pas placer à proximité d'une source de température élevée!
- Ne pas placer à proximité de diluants, benzine, etc!
- En cas d'humidité, sécher complètement avant utilisation.
- Pour nettoyer, essuyer avec un chiffon doux imbibé d'eau savonneuse.
- Après utilisation, remettre dans la boîte.
- Veillez à faire des pauses si vous jouez pendant longtemps.

Avertissement aux possesseurs de télévision à écran géant. Les images immobiles risquent de causer l'endommagement permanent du tube-image ou de marquer le phosphore du tube à rayons cathodiques. Evitez l'usage répété ou prolongé de jeux vidéo sur des télévisions à écran géant.

L'HISTOIRE

Minuit la Ferrari s'arrêta dans un crissement de pneus devant l'immeuble sinistre. Un adolescent, bien trop jeune pour conduire une telle voiture, et encore moins pour qu'elle lui appartienne, en sortit. En tout cas, c'était l'impression qu'il donnait. Son apparence désinvolte cachait bien son âge et son intelligence. Il s'agissait du Professeur Lester Chaykin.

Lester ne dormait jamais. Il travaillait au bureau, à ses heures. Il prit l'ascenseur pour se rendre au centre de la Terre, afin de gagner du temps. Ce n'était pas aussi bas, mais il avait souvent l'impression que c'était le cas. La procédure de sécurité était devenu un véritable réflexe. Il lui fallait reprendre ses esprits, encore imbibé des moments de la fête. Il ouvrit un coca. Il était

préoccupé. L'expérience avait commencé. Il ne pensait qu'à l'holomonitor de l'ordinateur. Tout le reste lui était étranger. Il avait oublié la roue du destin qui tournait. Il avait oublié l'orage qui s'approchait, la foudre qui frappait, et l'éclair d'énergie qui parcourait les couloirs en direction du cœur du bâtiment: le laboratoire. Il ne fut conscient que pendant un dixième de seconde de l'éclair aveuglant, englouti par une explosion puissante.

Puis, ce fut le noir total. Un noir humide. En quelques secondes, des milliers de choses lui vinrent à l'esprit. Il pensa à la vie et à la mort, au voyage dans le temps, et au retour à l'état de fœtus.

Non. Il réalisa qu'il s'agissait d'eau froide et trouble. Et, même s'il avait du mal à y croire, il aperçut également son bureau, disparaissant dans les ténèbres, en-dessous...alors que des tentacules inquisitrices rampaient dans sa direction. Il savait qu'il lui fallait agir. Et vite.

JOUER A ANOTHER WORLD

PRENEZ LE CONTROLE!

Avant de commencer à jouer, prenez le temps de vous familiariser avec les mouvements et les fonctions du Control Pad (Schéma I).

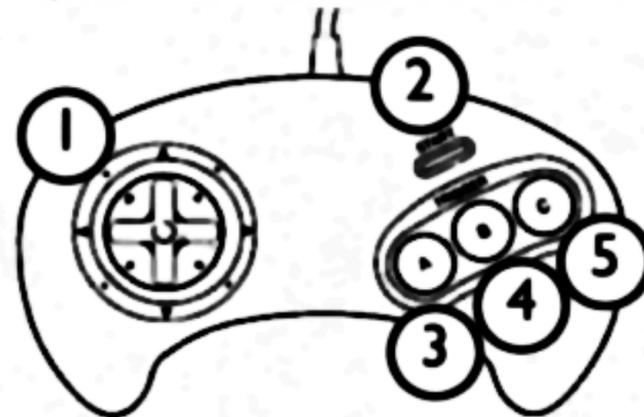


Schéma I: Le control Pad du Système Sega Mega Drive

1. BOUTON DIRECTIONNEL (BOUTON-D)
2. BOUTON START
3. BOUTON A
4. BOUTON B
5. BOUTON C

ACCESS CODE

BCDF



1. EFFACER LA LETTRE
2. ENTRER UN CODE SECTION
3. METTRE EN EVIDENCE

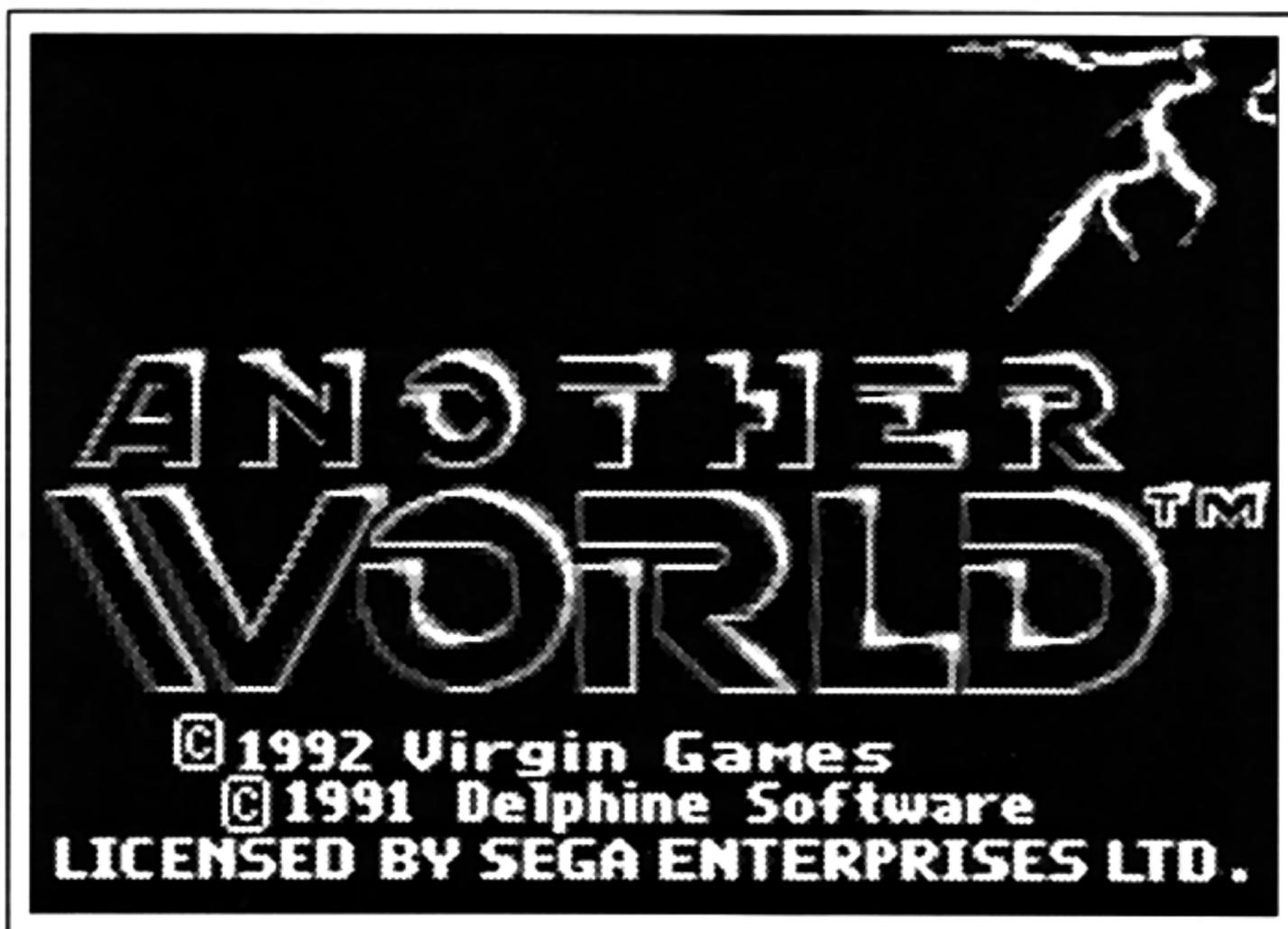
ENTRER UN CODE SECTION

Ayant accédé à l'Ecran d'Entrée du Code Section, vous pouvez maintenant entrer un Code Section. L'icône "DELETE LETTER" (EFFACER LETTRE) est utilisée pour effacer la dernière lettre sélectionnée. L'icône "ENTER CODE SECTION" (ENTRER CODE SECTION) permet d'entrer le Code Section. Remarque: vous ne pouvez entrer qu'un code à quatre lettres.

Appuyez sur le bouton-D, dans n'importe quelle direction, pour placer la mise en évidence sur la lettre de votre choix; l'icône "DELETE LETTER", ou l'icône "ENTER SECTION CODE".

Appuyez sur le bouton B pour sélectionner une lettre ou l'icône "EFFACER LETTRE" ou "ENTER SECTION CODE".

L'ECRAN TITRE DE ANOTHER WORLD



Après la présentation de l'Ecran Sega et des Crédits de Virgin Games et de Delphine, la scène sera représentée par une séquence animée d'introduction. L'Ecran Titre de Another World suivra.

Appuyez sur le bouton A, B ou C, à tous moments, pendant ou après le début de la séquence d'introduction.

Appuyez sur le Bouton Start pour accéder à l'Ecran d'Entrée du Code Section.

CODES SECTION

Les aventures se déroulant dans Another World sont divisées en nombreuses sections, chacune correspondant à un code.

Si Lester venait à mourir, à tout moment de l'aventure, avant qu'il n'arrive à s'échapper du monde alien, un Code Section de quatre lettres apparaîtrait à l'écran. Notez-le.

Il n'est pas nécessaire de commencer à jouer à Another World au début. Vous pouvez entrer un Code Section et reprendre le jeu à la scène correspondante.

CONTROLER LESTER CHAYKIN

L'aventure commence au moment où Lester Chaykin se matérialise sous l'eau. Vous contrôlez Lester Chaykin dès son apparition.

Lester Chaykin est un athlète, un individu capable de s'adapter et d'effectuer des actions variées. Les mouvements de Lester sont expliqués en détail ci-après. Au cours de l'aventure, il se pourrait que Lester ait besoin d'agir d'une façon que nous ne mentionnons pas. Dans l'intérêt du jeu, nous ne fournissons pas de détails sur les mouvements spéciaux. N'ayez pas peur de faire des essais.

Appuyez sur le Bouton-D, en haut, pour aller vers le haut, quand cela est possible (par exemple, pour monter à une échelle).

Appuyez sur le Bouton-D, en bas, pour vous accroupir (et ramasser un objet, lorsque la situation le permet).

Appuyez sur le Bouton-D, à gauche ou à droite, pour marcher vers la gauche ou vers la droite.

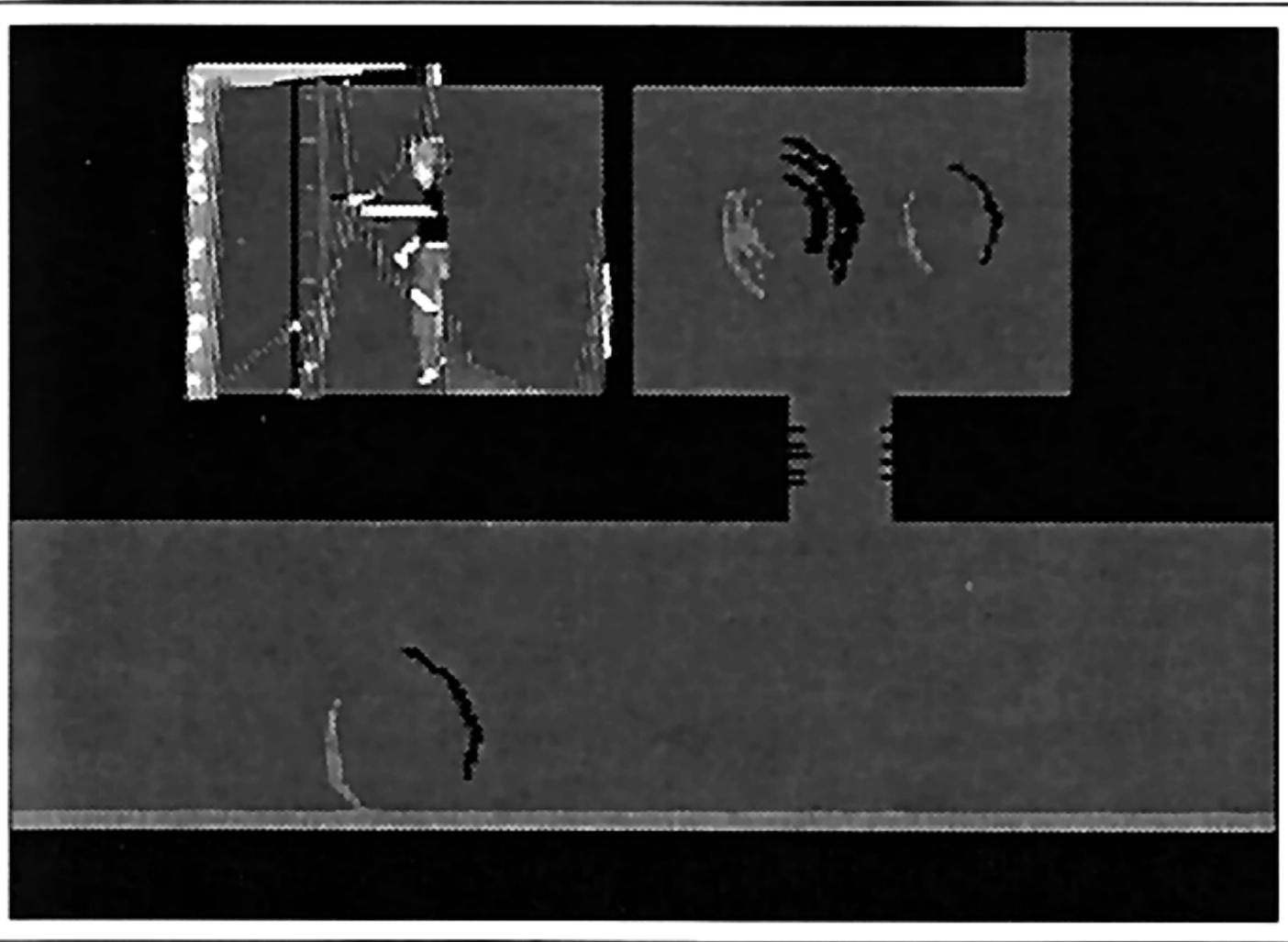
Appuyez sur le Bouton A ou le Bouton B, et maintenez - le enfoncé, puis à gauche ou à droite du Bouton-D pour tourner vers la gauche ou vers la droite.

Appuyez sur le Bouton C, et maintenez-le enfoncé, appuyez ensuite à gauche ou à droite du Bouton-D, PUIS, en bas, pour donner un coup de pied à gauche ou à droite.

Appuyez sur le Bouton C, et maintenez-le enfoncé, appuyez ensuite à gauche ou à droite du Bouton-D, ET, en bas, pour donner un coup de pied bas à gauche ou à droite.

Appuyez sur le Bouton Start pour mettre le jeu en pause.

Appuyez sur le Bouton Start, quand le jeu est en pause, pour recommencer à jouer.



EMPLACEMENT DE RECHARGE DU PISTOLET LASER

Appuyez sur le Bouton A ou B quand Lester est debout, immobile, pour tirer un rayon à basse-puissance, dans la direction dans laquelle il est tourné.

Appuyez sur le Bouton A ou B, et maintenez-le enfoncé pendant environ une seconde, pendant que Lester est debout, immobile, puis relâchez-le pour envoyer un rayon-bouclier de moyenne puissance, dans la direction dans laquelle il est tourné. Remarque: le bouclier absorbe tous les coups tirés par les aliens, mais seulement pendant de courts instants.

Appuyez sur le Bouton A ou B, et maintenez-le enfoncé environ trois secondes, pendant que Lester est debout, immobile, puis relâchez-le pour tirer un rayon de grande puissance avec le pistolet laser, dans la direction dans laquelle il est tourné.

Virgin Games se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel, à tout moment et sans préavis. Virgin Games ne fait aucune garantie expresse ou implicite concernant ce manuel, sa qualité marchande ou son adaptation à un usage particulier.



virgin games -
immaculate
concepts



OUT NOW

DISPONIBLE
JETZT ERHÄLTlich
ADESSO DISPONIBILE
YA ESTÁ A LA VENTA
UTE NU!
ILMESTYNYT
PAS UITGEBRACHT

ANOTHER WORLD
CHUCK ROCK
CORPORATION
EUROPEAN CLUB SOCCER
MEGA-LO-MANIA
MUHAMMAD ALI
HEAVYWEIGHT BOXING
SPEEDBALL 2
THE TERMINATOR
XENON 2

COMING SOON • BIENTOT • DEMNÄCHST ERHÄLTlich • PROSSIMAMENTE
PRÓXIMA APARICIÓN • KOMMER SNART • TULOSSA • SPOEDIG VERKRIJGBAAR

McDONALD'S GLOBAL GLADIATORS
POPULOUS 2
SUPERMAN



**This game is licensed by Sega Enterprises Ltd.
for play on the SEGA MEGA DRIVE SYSTEM.**

© 1991 Delphine Software. Another World is a registered trademark of Delphine Software.

® 1993 Virgin Games Ltd. All Rights Reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. "SEGA" and "MEGA DRIVE" are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

VIRGIN GAMES, 338a Ladbroke Grove, London W10 5AR

**Patents: U.S. Nos 4,442,488/4,454,584/4,482,078; Europe No 80244; Canada No 1,183,278;
Hong Kong No 88-4382; Singapore No 88-155; Japan No 82-205805 (Pending).**

PRINTED IN JAPAN