

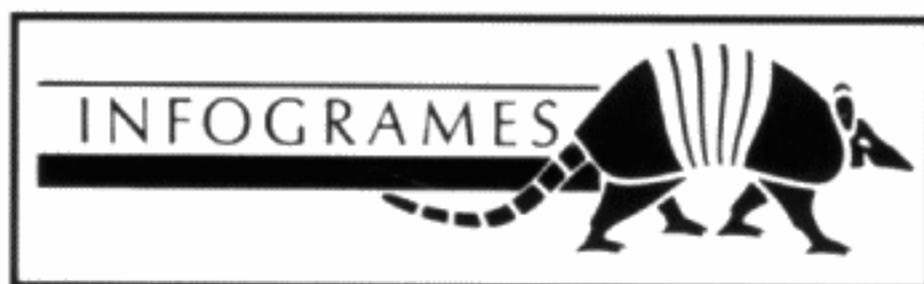
ALONE IN THE DARK™



INFOGRAMES



ALONE IN THE DARK



AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A 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'elle 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 vidéos 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.

COMMENT INSTALLER LE CD SUR DISQUE DUR

CONFIGURATION NECESSAIRE

- ◆ Ordinateur IBM PC AT 100% compatible.
- ◆ 16 Mhz ou plus recommandé.
- ◆ RAM 640 Ko - plus de 580 000 octets de mémoire libre requis.
- ◆ 128 Ko d'EMS (Expanded Memory Specification).
- ◆ Mode graphique VGA 256 couleurs.
- ◆ Disque dur obligatoire (8 Mo d'espace libre requis).
- ◆ Lecteur CD-ROM avec sortie audio.
- ◆ MSCDEX 2.2 ou supérieur.

OPTIONNEL

- Cartes sonores : Sound Blaster, Sound Source, Ad-lib.
- Microsoft WINDOWS 3.0 ou supérieur.

AVANT PROPOS : Votre CD contient le jeu ALONE IN THE DARK et également un jeu supplémentaire appelé JACK IN THE DARK, dans lequel vous pourrez vivre les aventures d'une petite fille pendant la nuit d'Halloween. Les chapitres suivants vous indiquent la marche à suivre pour installer ces deux programmes.

INSTALLATION, MISE A JOUR ET LANCEMENT SOUS WINDOWS

INSTALLATION SOUS WINDOWS

- ◆ Allumez votre lecteur CD-ROM.
- ◆ Allumez votre ordinateur et chargez le DOS.

- ◆ Insérez le CD dans votre lecteur CD-ROM (pour cet exemple, nous partirons du principe que le lecteur du CD-ROM est G).
- ◆ Chargez, si besoin est, le programme WINDOWS.
- ◆ A partir de l'écran Gestionnaire de Programmes, cliquez sur la commande FICHIER. Ensuite, cliquez sur l'option EXECUTER.
- ◆ La boîte de dialogues EXECUTER étant ouverte, le curseur clignote dans le champ de saisie de la Ligne de Commande, tapez alors G:\WINSTALL, puis cliquez sur le bouton OK.
- ◆ La boîte d'installation affiche 3 icônes :
 - Options** : Pour accéder aux options d'installation.
 - Installer** : Pour lancer l'installation.
 - Quitter** : Pour quitter l'installation.

MISE A JOUR - CHANGEMENT DE CONFIGURATION SOUS WINDOWS

Vous pouvez modifier différents paramètres du jeu (langue, carte sonore).

Dans l'écran Gestionnaire de Programmes, cliquez sur le groupe de programmes IN THE DARK.

Double-cliquez ensuite sur l'icône Mise à Jour.

Après avoir modifié des paramètres dans l'icône Options, cliquez sur l'icône Mise à Jour pour valider ces changements.

LANCEMENT DU PROGRAMME SOUS WINDOWS

Pour lancer le jeu, ouvrez la fenêtre INFOGRAMES se trouvant dans l'écran Gestionnaire de Programmes, puis double-cliquez soit sur l'icône ALONE IN THE DARK, soit sur JACK.

COMMENT JOUER A ALONE IN THE DARK

BUT DU JEU

Le peintre Jeremy Hartwood, le propriétaire de cette fascinante demeure, est mort il y a quelques jours. Après une expertise rapide, la police a conclu au suicide. D'après les déclarations de son fidèle majordome, Jeremy Hartwood semblait fort tourmenté ces derniers mois. De santé déjà précaire, il s'épuisait littéralement à lire et à traduire les anciens manuscrits dont regorge la bibliothèque de Derceto. Il ne parvenait plus à trouver le sommeil et les quelques heures de repos qu'il prenait étaient entrecoupées de cauchemars horribles. Il semblait guetter quelque chose ou craindre une présence mystérieuse... Derceto est maintenant abandonnée. Plus personne n'y habite... mais d'étranges rumeurs circulent, parlant de malédiction et de puissance démoniaque. Au départ, vous ne preniez pas ces dires très au sérieux, les habitants des environs étant très superstitieux. Mais, depuis quelques jours, le doute s'insinue dans votre esprit... Pourquoi des lumières s'éclairent-elles à la tombée de la nuit ? Que sont ces bruits indescriptibles que l'on entend à proximité de la maison et qui donnent la chair de poule ? Pourquoi Jeremy s'est-il suicidé ? Et surtout, pourquoi vous sentez-vous irrésistiblement attiré vers cette demeure ? Quel terrible secret recèle Derceto ?

LE PERSONNAGE

SELECTION

Après le lancement du jeu, les deux personnages vous sont présentés. Appuyez alors sur la flèche de gauche pour choisir Emily HARTWOOD ou celle de droite pour choisir Edward CARNBY. Il apparaît ensuite une fiche signalétique vous donnant certaines précisions sur le personnage que vous avez sélectionné. Appuyez sur RETURN pour valider votre choix ou sur ESC pour revenir à l'écran de sélection du personnage.

DEPLACEMENT

Le personnage peut être déplacé dans n'importe quelle direction.

Le déplacement s'effectue uniquement au clavier à l'aide des flèches de direction.

↑ pour avancer.

→ pour aller à droite.

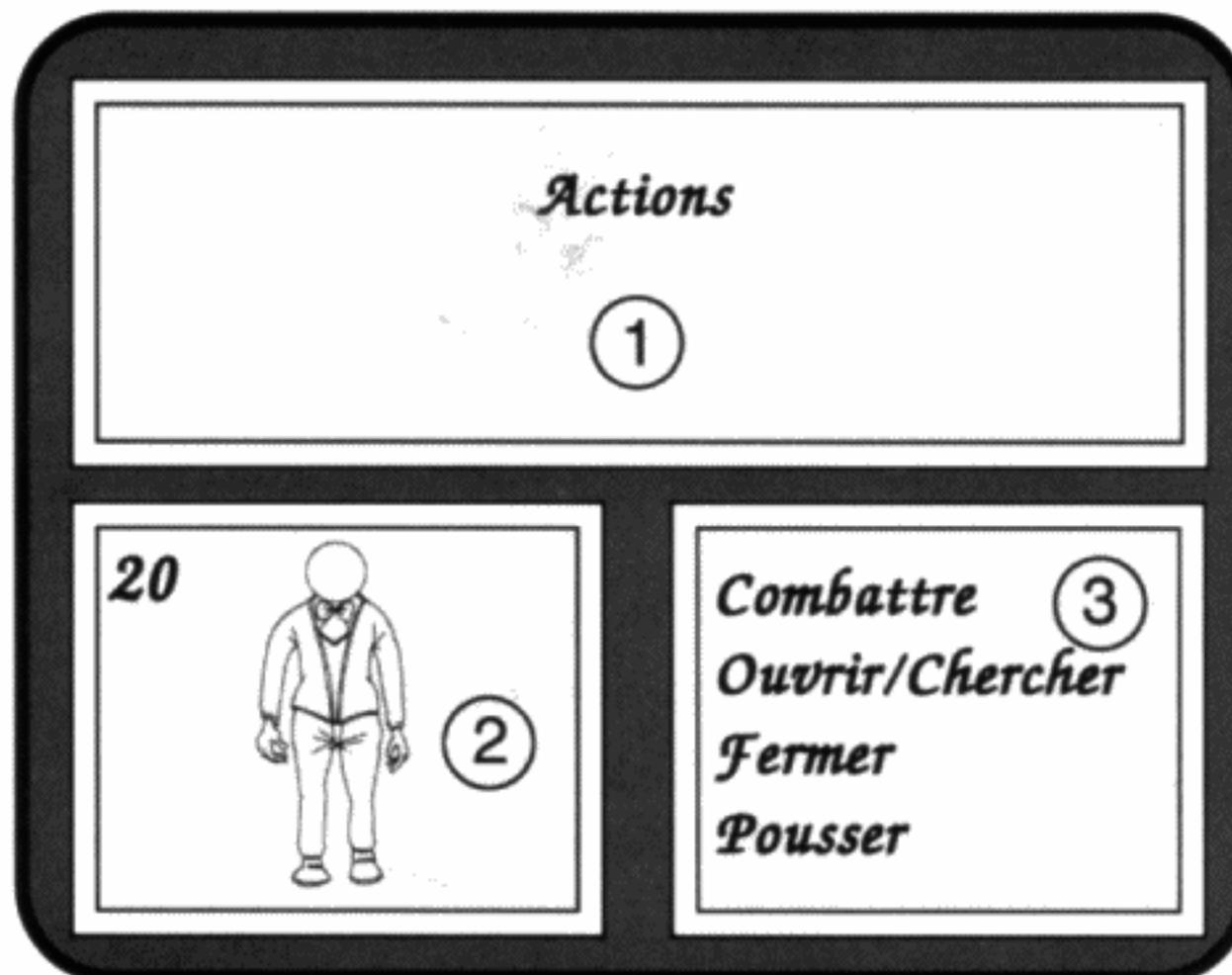
← pour aller à gauche.

↓ pour reculer.

Pour que votre personnage se déplace en courant, il suffit, lorsqu'il marche, de lâcher la flèche ↑ et d'appuyer à nouveau dessus, et ce rapidement.

L'ECRAN DE CHOIX

Pour effectuer certaines actions spécifiques et vous servir des objets que vous trouverez, vous devez accéder à l'écran de choix. Pour ce faire, appuyez sur la touche I (Inventaire) ou RETURN ; il apparaît alors l'écran suivant :



INSTALLATION, MISE A JOUR ET LANCEMENT SOUS DOS

INSTALLATION SOUS DOS

- ◆ Allumez votre lecteur CD-ROM.
- ◆ Allumez votre ordinateur et chargez le DOS.
- ◆ Insérez le CD dans votre lecteur CD-ROM (pour cet exemple, nous partirons du principe que le lecteur du CD-ROM est G).
- ◆ A l'invite C:\>, tapez G:\INSTALL puis validez par RETURN.
- ◆ La fenêtre d'installation affiche 3 icônes :
 - Options** : Pour accéder aux options d'installation.
 - Installer** : Pour lancer l'installation.
 - Quitter** : Pour quitter l'installation.

MISE A JOUR - CHANGEMENT DE CONFIGURATION SOUS DOS

Vous pouvez modifier différents paramètres du jeu (langue, carte sonore).

A l'invite du DOS C:\>, placez-vous dans le répertoire dans lequel est contenu le jeu par la commande DOS CD (ex : CD INFOGRAM\INDARK ou INFOGRAM\JACK) et tapez INSTALL.

Après avoir modifié des paramètres dans l'icône Options, cliquez sur l'icône Mise à Jour pour valider ces changements.

LANCEMENT DU PROGRAMME SOUS DOS

Pour lancer le jeu, assurez-vous que votre CD soit bien dans votre lecteur CD-ROM. Placez-vous dans le répertoire dans lequel est contenu le jeu par la commande DOS CD (Ex: CD INFOGRAM\INDARK ou INFOGRAM\JACK) puis appuyez sur RETURN. Tapez ensuite INDARK ou JACK en fonction du jeu que vous désirez lancer.

- ❶ La partie supérieure de l'écran, contient les objets que vous avez trouvés.
- ❷ Votre personnage et ses points de vie ou un objet sélectionné et son nombre de recharges ou cartouches.
- ❸ Les actions possibles, soit avec votre personnage (Actions), soit avec un objet sélectionné.

Les objets en votre possession ou les ordres à votre disposition apparaissent en vert. Ce que vous sélectionnez apparaît en blanc.

Si vous désirez effectuer une action spécifique ou vous servir d'un objet, sélectionnez l'option "Actions" ou l'objet en votre possession avec les flèches de déplacement et validez en appuyant sur RETURN, ou sur la barre d'espacement, ou encore sur la flèche →. Vous passerez alors à la fenêtre N°3. A l'aide des flèches de déplacement ↑ et ↓, choisissez l'ordre ou la fonction désirée et appuyez sur RETURN ou la barre d'espacement pour valider. Vous vous retrouverez alors dans le jeu proprement dit. Pour revenir à la fenêtre N°1 lorsque le curseur est dans la fenêtre N°3, appuyez sur la flèche ←.

ACTIONS DU PERSONNAGE ET GESTION DES OBJETS

ACTIONS

Vous pouvez effectuer certaines actions précises lorsque vous le désirez : Combattre, Ouvrir/Chercher, Fermer, Pousser et Sauter (uniquement à certains moments). D'autres actions sont directement liées aux objets en votre possession voir Gestion des objets).

- ◆ **Combattre** : Appuyez sur la barre d'espacement et maintenez-la enfoncée. Votre personnage est en garde. Si vous appuyez sur les flèches ← ou →, votre personnage décoche un coup de poing, soit un direct du gauche, soit un direct du droit. La flèche ↑ ou ↓, produit un coup de pied. N'oubliez pas de maintenir appuyée la barre d'espacement et la flèche correspondante au coup que vous voulez donner pendant que vous frappez.

- ◆ **Ouvrir/Chercher** : Positionnez correctement votre personnage en l'approchant tout près de l'objet que vous désirez ouvrir ou fouiller. Appuyez sur la barre d'espacement. Il se met alors à chercher ou tente d'ouvrir une porte, un coffre ou tout autre objet fermé. Maintenez la barre d'espacement appuyée suffisamment longtemps pour que votre personnage ait le temps de chercher correctement.
- ◆ **Fermer** : Un appui prolongé sur la barre d'espacement permet à votre personnage de fermer une porte ou une trappe restée ouverte.
- ◆ **Pousser** : Pour déplacer un objet volumineux ou un meuble, appuyez sur la barre d'espacement et, dans le même temps, sur une flèche de déplacement correspondant à la direction dans laquelle vous désirez pousser.
- ◆ **Sauter** : Lors de certaines phases du jeu, cette option s'affichera dans la liste des actions. **Il y a trois sauts différents** :
 - **Le petit saut** : consiste en un simple appui sur la barre d'espacement lorsque le personnage est arrêté.
 - **Le saut moyen** : Tout en marchant, appuyez sur la barre d'espacement.
 - **Le saut long** : Appuyez sur la barre d'espacement pendant que le personnage court.

Lorsque vous avez sélectionné l'une de ces options dans l'écran de choix, vous revenez dans le jeu et pouvez activer cette action.

GESTION DES OBJETS

Récupérer un objet

Il y a deux moyens de récupérer un objet. Soit il est visible et en vous en approchant, une fenêtre apparaît, vous demandant si vous le prenez ou si vous le laissez à sa place. Soit il est dissimulé ou rangé et il faut valider l'option Ouvrir/Chercher.

Utiliser un objet

Pour utiliser un objet en votre possession, il faut le sélectionner dans la liste (Voir le chapitre L'écran de choix). Puis, choisissez l'utilisation que vous désirez faire de votre objet (Recharger, manger, poser, lancer...) en la validant dans la fenêtre N°3.

De retour à l'écran de jeu, un message confirme l'action demandée.

Autres touches utiles

S : Active ou désactive les bruitages sans passer par l'écran des paramètres.

M : Active ou désactive les musiques sans passer par l'écran des paramètres.

P : Pause.

I : Vous permet d'accéder à l'écran d'inventaire (Voir le chapitre L'écran de choix).

ESC : Accès à l'écran sauver, charger, quitter, paramètres divers.

LES COMBATS

Votre personnage peut se battre soit au corps à corps, soit avec les armes qu'il trouve sur place.

COMBAT AU CORPS A CORPS

Sélectionnez l'option Combattre de la commande "Actions". Tout en maintenant appuyée la barre d'espacement, servez-vous des flèches de déplacement comme suit :

- **Flèche gauche** : Coup de poing du gauche.
- **Flèche droite** : Coup de poing du droit.
- **Flèche vers le bas ou vers le haut** : Coup de pied.

Maintenez appuyées suffisamment longtemps la barre d'espacement et une des flèches de déplacement pour porter correctement le coup.

COMBAT A L'ARME BLANCHE

Sélectionnez l'option "Utiliser" après avoir choisi votre arme. En maintenant appuyée la barre d'espacement, servez-vous simultanément de l'une des flèches de déplacement comme suit :

- **Flèche gauche** : Coup d'arme blanche de gauche à droite.
- **Flèche droite** : Coup d'arme blanche de droite à gauche.
- **Flèche vers le haut** : Coup d'arme blanche de bas en haut.
- **Flèche vers le bas** : Protection, parade.

COMBAT A L'ARME A FEU

Validez l'option "Utiliser" après sélection de votre arme à feu dans l'écran de choix. Maintenez enfoncée la barre d'espacement et appuyez sur les flèches de déplacement comme suit :

- **Flèche gauche** : Déplacement de l'arme vers la gauche.
- **Flèche droite** : Déplacement de l'arme vers la droite.
- **Flèche vers le haut ou le bas** : Tir.

COMMENT JOUER A JACK IN THE DARK

BUT DU JEU

La nuit est tombée. Le vent s'engouffre dans les ruelles sombres.

Des masques aux sourires inquiétants illuminent les devantures de portes et les rebords de fenêtres. Ce soir, c'est la grande fête d'HALLOWEEN.

Grace, petite fille malicieuse, s'est déguisée en sorcière et, comme les autres enfants, va de maison en maison en sifflotant une chanson traditionnelle...

Attirée par la vitrine d'un magasin de jouets, elle décide d'y entrer. La porte de la boutique s'entrouvre, laisse passer la fillette et subitement, se referme.

Grace est enfermée dans ce lieu peu accueillant et doit maintenant trouver le moyen d'en sortir... tout en déjouant une infâme machination !!!

MANIEMENT

Les déplacements et actions du personnages ainsi que les menus et écrans de choix sont identiques à ceux de ALONE IN THE DARK. Reportez-vous donc aux pages abordant ces points dans la partie de la notice concernant ALONE IN THE DARK.

☐ GUIDE DE DEPANNAGE

PROBLEME : LE PROGRAMME NE SE CHARGE PAS CORRECTEMENT

- Avez-vous installé ALONE IN THE DARK et JACK IN THE DARK sur votre disque dur, soit sous WINDOWS, soit sous DOS ? (Voir chapitre Installation, mise à jour et lancement).
- Etes-vous équipé du bon matériel conformément aux instructions du chapitre Configuration nécessaire ?
- Etes-vous équipé de périphériques spéciaux ? Essayez de déconnecter ces périphériques, de réinitialiser l'ordinateur et de recharger le programme.

PROBLEME : LE MESSAGE "NOT ENOUGH DOS MEMORY" APPARAÎT A L'ECRAN.

- Avez-vous des programmes résidents en mémoire dans votre RAM ? Les calculettes, les horloges, les antémémoires et WINDOWS (de Microsoft) sont autant de programmes résidents en mémoire. Ces programmes sont parfois automatiquement chargés quand vous démarrez votre ordinateur, par le biais du fichier AUTOEXEC.BAT. Si vous utilisez des programmes résidents en mémoire, vous devez démarrer votre ordinateur à partir d'une disquette DOS d'origine, ou bien ôter ces programmes résidents en mémoire de votre fichier AUTOEXEC.BAT. Veuillez vous reporter au manuel utilisateur de l'ordinateur pour plus de détails sur les programmes résidents, les fichiers AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS.
- Avez-vous réellement plus de 580 000 octets de mémoire libre et 128 000 octets d'EMS ? Pour vérifier, lancez l'utilitaire MEM ou tapez l'instruction CHKDSK. Ces deux petits programmes vous indiqueront le nombre d'octets libres dans la RAM et d'octets d'EMS.
- Si vous n'avez pas plus de 580 000 octets libres après chargement du DOS, suivez la procédure ci-dessous pour créer une disquette de BOOT minimal :

1ère étape :

 - ◆ Munissez-vous d'une disquette vierge compatible avec votre lecteur de disquettes.

- ◆ Tapez C: et appuyez sur RETURN.
- ◆ Insérez la disquette vierge dans le lecteur A et tapez FORMAT A:/S suivi de RETURN.
- ◆ Une fois le formatage terminé, l'ordinateur demande si vous désirez formater une autre disquette. Répondez NON et appuyez sur RETURN. Votre disquette est maintenant une disquette de BOOT minimal.

2ème étape :

- ◆ Copiez les fichiers MOUSE.COM (si vous utilisez une souris), KEYBOARD.SYS et KEYB.COM, généralement présents dans le répertoire DOS de votre disque dur.

3ème étape :

- ◆ Créez un fichier AUTOEXEC.BAT. Pour cela, tapez A: et appuyez sur RETURN.
- ◆ Tapez ensuite COPY CON AUTOEXEC.BAT suivi de RETURN.
- ◆ Tapez PROMPT \$P\$G suivi de RETURN.
- ◆ Tapez MOUSE suivi de RETURN (si vous utilisez la souris).
- ◆ Tapez KEYB FR (clavier Français) suivi de RETURN.
[A NOTER : FR pour clavier Français, GR pour clavier Allemand, SP pour clavier Espagnol, IT pour clavier Italien et UK pour clavier Anglais.]
- ◆ Appuyez sur la touche F6 et RETURN.

4ème étape :

- ◆ Eteignez alors votre ordinateur puis allumez-le de nouveau en laissant la disquette BOOT minimal dans le lecteur. L'ordinateur va démarrer sur la disquette et libérera le maximum de mémoire possible.
- ◆ Essayez d'installer à nouveau le jeu et de le charger selon la procédure mentionnée dans le chapitre Installation et Lancement.

PROBLEME : LE MESSAGE "128 KO D'EMS NECESSAIRE" APPARAÎT.

- ◆ Si vous n'avez pas 128 000 octets d'EMS, vérifiez que le programme EMM386.exe soit dans le répertoire DOS et rajoutez la ligne suivante dans le fichier CONFIG.SYS:
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM

Si vous avez essayé toutes les suggestions proposées dans ce chapitre et que vous ne pouvez toujours pas résoudre votre problème, veuillez contacter notre Service Particuliers pour les logiciels INFOGRAMES :

Par courrier à l'adresse suivante :

INFOGRAMES - SERVICE PARTICULIERS

84 rue du 1er Mars 1943- 69628 VILLEURBANNE CEDEX

Par téléphone au numéros suivants : 36 68 30 20

Ou (33 ou 16) 78 03 18 46

Ou par minitel : 36 15 INFOGRAMES

CREDITS

Producer:

Bruno Bonnell

Design:

Frédéric RAYNAL

Programming :

Franck DE GIROLAMI, Frédéric RAYNAL

2D graphics:

Yaël BARROZ, Jean Marc TORROELLA

3D graphics / Animation:

Didier CHANFRAY

Music / Sound FX:

Philippe VACHEY

Screenplay:

Franck MANZETTI, Hubert CHARDOT

Production:

Véronique SALMERON, Olivier ROBIN

Translation:

Beate VIALLE

Special thanks to:

Frédérique BOURGIN, Serge PLAGNOL, Lionel FRAPPE

Contribution to JACK IN THE DARK and CD-ROM conversions:

Franck DE GIROLAMI

Vincent TERRAILLON

Patrick CHARPENET

Hubert CHARDOT - Frédéric CORNET - Christian NABAIS

Christiane SGORLON - Christophe NAZARET

Frédéric BOURGIN - Jean-Marie NAZARET

Jean-Christophe BLANC - Christophe ANTON

Frédéric MENTZEN

Olivier ROBIN - Edith PROTIERE

Pierre SCHIRO - Edouard VIOLLET

Bruno BONNELL - Eric MOTTET - Olivier GOULAY - Beate VIALLE - Norbert CELLIER



IPCCD0105