

VIRTUAL DREAMS

# Alone in the Dark



INFOGRAMES

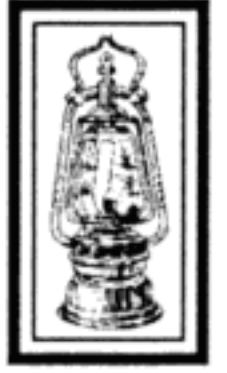


*Henriksen*

Français

# Alone in the Dark

**MODE D'EMPLOI**



# TABLE DES MATIERES

CONFIGURATION NECESSAIRE .....	4
INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT ET PROTECTION .....	4
BUT DU JEU .....	6
MENU PRINCIPAL .....	7
LE PERSONNAGE : CHOIX, SELECTION ET DEPLACEMENT .....	7
L'ECRAN DE CHOIX .....	8
ACTION DU PERSONNAGE ET GESTION DES OBJETS .....	9
LES COMBATS .....	11
SAUVEGARDE, CHARGEMENT ET PARAMETRES DIVERS .....	12
CONSEILS EN TOUT GENRE .....	13
GUIDE DE DEPANNAGE .....	14
LA PIRATERIE INFORMATIQUE .....	15



## CONFIGURATION NECESSAIRE

- ◆ Ordinateur IBM PC AT 100% compatible.
- ◆ AT 16 Mhz ou plus recommandé.
- ◆ RAM 640K - Plus de 560 000 octets de mémoire libre requis.
- ◆ Modes graphiques VGA ou MCGA 256 couleurs.
- ◆ DOS 3.10 à 5.00.
- ◆ Disque dur obligatoire (5 Mo libre requis).
- ◆ Lecteur de disquettes haute densité 3"1/2 ou 5"1/4.



## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT ET PROTECTION

### 1- Installation et chargement

- ◆ Allumez l'ordinateur et chargez le DOS.
- ◆ Insérez dans votre lecteur A: (ou B:) la disquette 1.
- ◆ Tapez A: (ou B:) puis RETURN.
- ◆ Tapez TATOU suivi de RETURN.  
Suivez les instructions affichées à l'écran concernant la configuration graphique et sonore de votre matériel.  
Choisissez à l'aide des flèches de déplacement "3. INSTALLATION DISQUE DUR" et validez par RETURN.  
Le programme d'installation va créer un répertoire INDARK, et copier les fichiers des disquettes sur votre disque dur. Il vous sera demandé de changer de disquettes.  
Lorsque l'installation est terminée, choisissez à l'aide des flèches de déplacement l'option "1. INTRODUCTION ET JEU" et appuyez sur RETURN pour commencer à jouer.
- ◆ Si vous désirez changer un paramètre sous DOS (carte sonore ; type clavier...) une fois le jeu installé sur disque dur, tapez TATOU /INSTALL.  
Les différents choix vous seront à nouveau proposés.

## **2 - Attention Virus**

ALONE IN THE DARK est garanti sans virus.

Protégez toujours vos disquettes contre l'écriture.

Le chargement du jeu sera interrompu si un virus est présent sur votre machine. Dans ce cas, un message apparaîtra. Le détecteur de virus inclus dans le jeu est efficace contre tous les virus anciens et futurs.

## **3 - Protection**

Au début du jeu, il vous sera demandé d'indiquer deux objets figurant à une page donnée du livre miniature contenu dans la boîte de jeu.

Servez-vous des flèches ← et → pour faire défiler les objets de la première ligne de l'écran. Lorsqu'apparaît celui se trouvant en haut de la page indiquée, validez par RETURN. Vous passerez alors à la deuxième ligne. Répétez l'opération précédente pour trouver l'objet figurant en bas de la page du livre miniature et validez par RETURN.

**Exemple :** Indiquez les objets figurant page 174.

### ***Une boîte d'allumettes.***

Sélectionnez sur la première ligne de l'écran la boîte d'allumettes à l'aide des flèches ← et → puis validez par RETURN.

### ***Un vase.***

Sélectionnez le vase sur la deuxième ligne de l'écran et appuyez sur RETURN.

**Attention :** Vous avez droit à trois essais.



## BUT DU JEU

"Un chemin de terre bordé d'arbres épais qui semblent se pencher vers vous à chacun de vos pas... Une grille rouillée par les pluies diluviennes qui s'abattent régulièrement sur la région... et... se dressant au milieu d'une végétation hostile et inquiétante... DERCETO ... DERCETO, haute maison au toit pentu, qui garde enfoui dans ses fondations les secrets d'ASTARTE, déesse de la fertilité à qui fut dédiée cette construction".



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 ?



"Superbe est Derceto...  
Interminables sont ses couloirs...  
Sombres sont ses pièces...  
Angoissante est son atmosphère...  
Des entrailles de la Terre...  
Qui osera défier celui qui jamais ne dort ?"



## MENU PRINCIPAL

Le menu principal vous propose 3 options :

### 1 - Commencer un nouveau jeu

Pour débiter une partie, sélectionnez cette option et validez par RETURN.

### 2 - Rappeler un jeu sauvé

En appuyant sur RETURN, vous accédez au tableau des fichiers sauvegardés.

Choisissez alors le fichier que vous désirez charger à l'aide des flèches de déplacement et validez par RETURN.

### 3 - Retour au DOS

Si vous sélectionnez cette option, vous revenez sous DOS.



## LE PERSONNAGE : CHOIX, SELECTION ET DEPLACEMENT

### 1 - Choix du personnage

Vous avez le choix entre deux personnages :

- ♦ **Edward CARNBY** : Détective privé recruté par une antiquaire de la région qui sait que la demeure recèle d'anciens meubles. Edward CARNBY est donc chargé de dresser une liste des richesses de Derceto. Il doit surtout vérifier l'état du vieux piano qui se trouve dans le grenier. Edward CARNBY sait se battre à mains nues et se sert très bien des armes à feu.
- ♦ **Emily HARTWOOD** : Nièce de Jeremy Hartwood, elle a passé une partie de son enfance à Derceto et se souvient de quelques faits marquants qu'elle a longtemps mis sur le compte des peurs d'une petite fille. Elle se rappelle que son oncle lui avait montré un tiroir secret dans le piano du grenier et sa curiosité l'emporte sur ses angoisses.

## 2 - Sélection du personnage

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.

## 3 - Déplacement du personnage

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 gauche.



→ .... pour aller à droite.

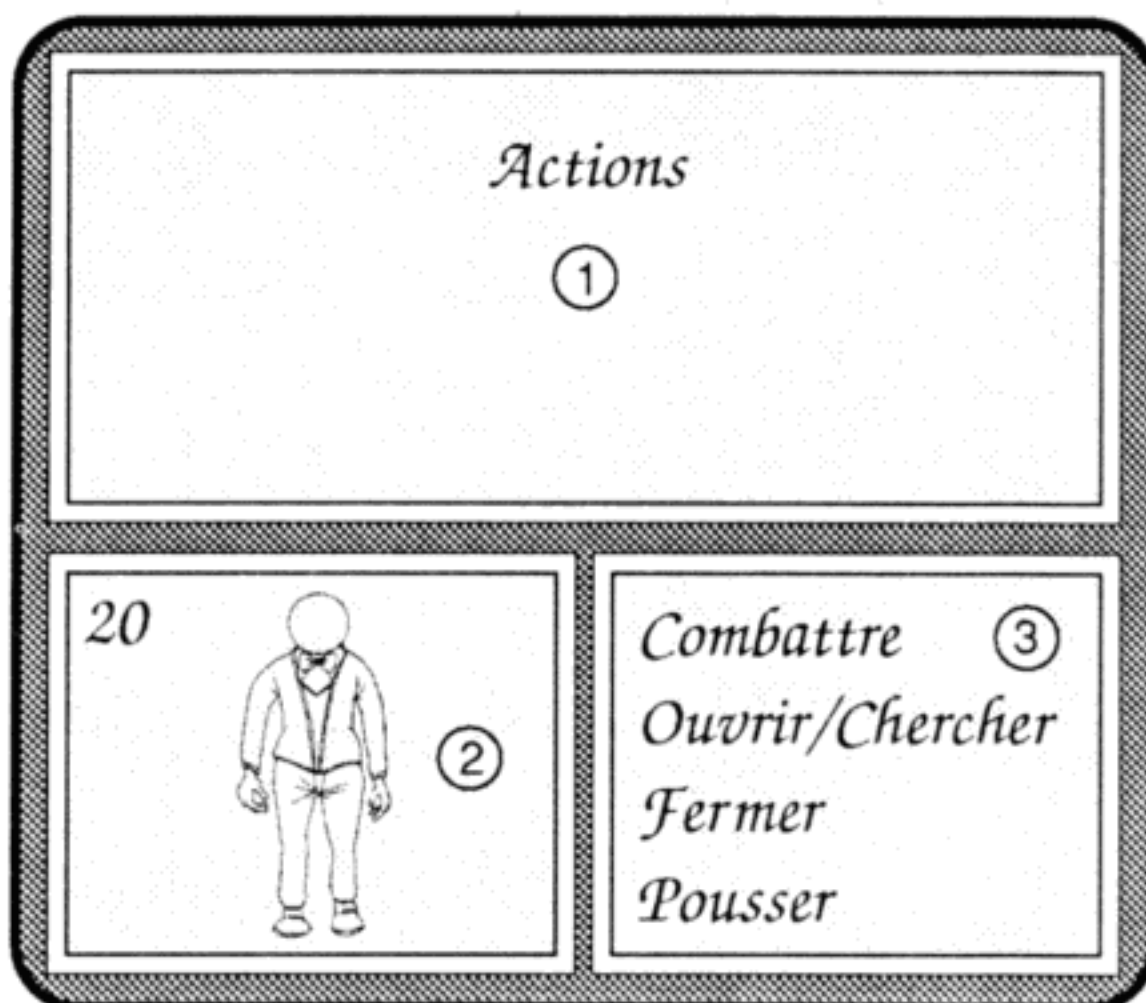
↓ ..... pour reculer.

Pour que votre personnage se déplace en courant, il suffit, lorsqu'il marche, de lâcher la flèche ↑ et d'appuyez 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 :



- ❶ La partie supérieure de l'écran, appelée fenêtre N°1, contient les objets que vous avez trouvé.
- ❷ La fenêtre N°2, en bas à gauche de l'écran, affiche une vue de votre personnage et de ses points de vie ou d'un objet sélectionné et son nombre de recharges ou cartouches.
- ❸ La fenêtre N°3, en bas à droite de l'écran, indique 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

### 1 - 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 2) 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 de déplacement ← 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.

## **2 - Gestion des objets**

### **A) 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.

### **B) 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.

### **C) Autres touches utiles**

**S** : Active ou désactive les bruitages sans passer par l'écran des paramètres (Voir le chapitre Sauvegarde, Chargement et Paramètres divers).

**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).



## **LES COMBATS**

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

### **1 - Combat au corps à 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.

### **2 - Combat à 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.

### **3 - Combat à l'arme à feu**

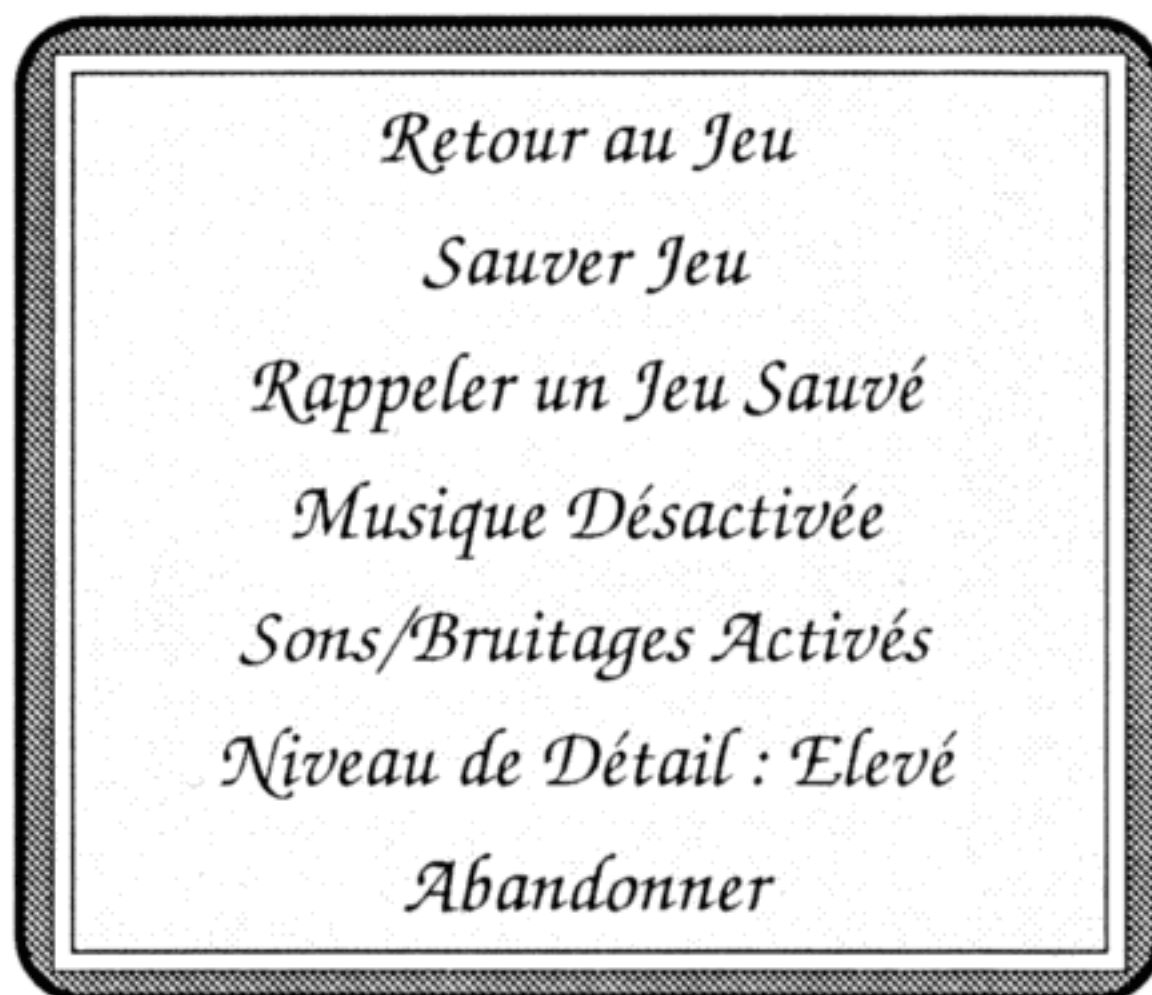
Validez l'option "Utiliser" après sélection de votre arme à feu dans l'écran de choix. Maintenez enfoncée la barre d'espacement et appuyez sur les flèches de déplacement comme suit :

- 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.



# SAUVEGARDE, CHARGEMENT ET PARAMETRES DIVERS

Par l'appui de la touche ESC, vous avez accès à l'écran suivant :



Choisissez l'option qui vous intéresse à l'aide des flèches de déplacement (l'option sélectionnée apparaît en blanc).

## **1 - Retour au jeu**

En appuyant sur la touche RETURN, vous reprenez le cours du jeu.

## **2 - Sauver jeu**

En appuyant sur RETURN, vous accédez à un tableau de sauvegarde. Positionnez alors le curseur sur la ligne de votre choix à l'aide des flèches ↑ et ↓. Entrez alors au clavier le nom de votre sauvegarde et validez par RETURN.

## **3 - Rappeler un jeu sauvé**

Appuyez sur RETURN ; vous accédez au tableau des fichiers sauvegardés. Choisissez celui que vous désirez charger à l'aide des flèches ↑ et ↓ et appuyez sur RETURN.

## **4 - Musique désactivée**

En validant cette option, vous activez ou désactivez la musique.

## **5 - Sons/Bruitages activés**

En validant cette option, vous activez ou désactivez les bruitages.

## **6 - Niveau de détail : Elevé**

En sélectionnant cette fonction, le niveau de détails des graphismes sera normal ou faible. L'intérêt de cette option permet d'augmenter la vitesse du jeu.

## **7 - Abandonner**

Pour quitter la partie en cours, appuyez sur RETURN. Vous revenez au menu principal pour sélectionner l'option "RETOUR AU DOS".



# **CONSEILS EN TOUT GENRE**

- ◆ Les combats avec certains monstres peuvent être évités. Lisez donc entre les lignes de tous les documents qui sont à votre disposition : des indices vous sont donnés.
- ◆ D'un point de vue plus technique, les animations sont en 3D calculées en temps réel. La vitesse de votre ordinateur va être prise en compte pour déterminer le nombre d'images intermédiaires d'une animation. Plus votre ordinateur est rapide, plus les animations sont fluides.
- ◆ Une gestion de l'EMS (Extended Memory System) est prévue. Les ordinateurs qui disposent d'EMS s'accommoderont plus aisément de la place mémoire prise par ALONE IN THE DARK.
- ◆ Si la vitesse de votre ordinateur est faible et que vous ne possédez pas de carte sonore, nous vous conseillons de couper les sons "buzzer" (en appuyant sur la touche S). Ceci permettra une meilleure fluidité des animations.



# GUIDE DE DEPANNAGE

## **PROBLEME : LE PROGRAMME NE SE CHARGE PAS CORRECTEMENT.**

- ◆ Avez-vous installé ALONE IN THE DARK sur votre disque dur ? (voir chap. **Instructions de chargement...**).
- ◆ Etes-vous équipé du bon matériel conformément aux instructions du chapitre **Configuration Nécessaire** ?
- ◆ Chaque élément de votre système est-il bien allumé (ordinateur, écran, etc...) ?
- ◆ Avez-vous bien suivi les instructions d'installation et de chargement ?
- ◆ 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 MEMORY" APPARAÎT A L'ECRAN.**

- ◆ Avez-vous des Programmes Résidants en Mémoire ?

Les calculettes, les horloges, les antémémoires et Windows (de Microsoft) sont autant de Programmes Résidants en Mémoire. Ces programmes sont parfois automatiquement chargés quand vous "bootez" votre ordinateur, par le biais du fichier AUTOEXEC.BAT. Si vous utilisez des Programmes Résidants en Mémoire, vous devrez démarrer votre ordinateur à partir d'une disquette système DOS d'origine, ou bien ôter ces Programmes Résidants de votre fichier AUTOEXEC.BAT.

Veuillez vous reporter au manuel utilisateur de l'ordinateur pour plus de détails sur les Programmes Résidants et sur les fichiers AUTOEXEC.BAT.

- ◆ Avez-vous réellement plus de 560 000 octets de mémoire libre ?  
Pour le savoir, tapez l'instruction CHKDSK et vérifiez le dernier chiffre affiché à l'écran, indiquant le nombre d'octets de RAM libres.

## **PROBLEME : LES COULEURS N'ONT PAS LA QUALITE PREVUE.**

- ◆ Les réglages du contraste, des couleurs et des nuances de votre écran sont-ils correctement effectués ?
- ◆ Les câbles de raccordement de votre écran sont-ils correctement ajustés ?

## **PROBLEME DE SON AVEC LA SOUND SOURCE.**

- ♦ La Sound Source est-elle correctement branchée ? Le câble raccordement de cette unité est-il branché dans le port parallèle de l'ordinateur ?
- ♦ Le réglage du volume est-il au maximum ?
- ♦ La pile de la Sound Source est-elle encore bonne ? Si vous n'en êtes pas sûr, testez la Sound Source avec une pile neuve.
- ♦ Si votre imprimante est raccordée à la Sound Source, est-elle bien sous tension ? Ceci est indispensable.
- ♦ Un casque est-il raccordé à la Sound Source ? Le casque coupe le son du haut parleur.

## **UTILISATEURS DE SOUND BLASTER PRO**

Si vous ne voulez pas modifier la configuration logicielle de votre carte, choisissez l'option Sound Blaster (au lieu de Sound Blaster Pro) dans la configuration du jeu. 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 :

**INFOGRAMES** - Service Particuliers

84 rue du 1er Mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE Cedex

Tél : [33 ou 16] 78.03.18.46

Par minitel : **36 15 INFOGRAMES**



# **LA PIRATERIE INFORMATIQUE**

## **NE FAITES PAS DE COPIES ILLEGALES DE CE LOGICIEL.**

Le logiciel que vous êtes en train d'utiliser a été produit grâce aux efforts d'un ensemble de personnes motivées : concepteurs, graphistes, musiciens, programmeurs, mais aussi distributeurs et revendeurs. Les coûts de développement de ce logiciel, comme des autres programmes informatiques, sont amortis par le biais des ventes de programmes. La duplication non-autorisée des logiciels pour PC augmente le coût pour les utilisateurs légitimes.

Si vous avez acheté ce logiciel, toute l'équipe d'INFOGRAMES vous remercie et vous rappelle que les utilisateurs ayant acheté ce produit sont autorisés à faire une copie de sauvegarde de ce logiciel à des fins de sauvegarde et d'archivage uniquement. Toute autre duplication de ce logiciel, y compris les copies offertes par voie de prêt, de location, ou de don, constitue une violation de la loi.

**Conception :**

Frédérick RAYNAL

**Programmation :**

Franck DE GIROLAMI , Frédéric RAYNAL

**Graphismes 2D :**

Yaël BARROZ, Jean Marc TORROELLA

**Graphismes 3D / Animations :**

Didier CHANFRAY

**Musiques / Bruitages :**

Philippe VACHEY

**Scénario :**

Franck MANZETTI, Hubert CHARDOT

**Edition :**

Véronique SALMERON, Olivier ROBIN

**Traduction :**

Beate VIALLE

*Special thanks to :*

Frédérique BOURGIN, Serge PLAGNOL, Lionel FRAPPE





Téléchargé sur  
Le Vieux Manuel

[WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG](http://WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG)