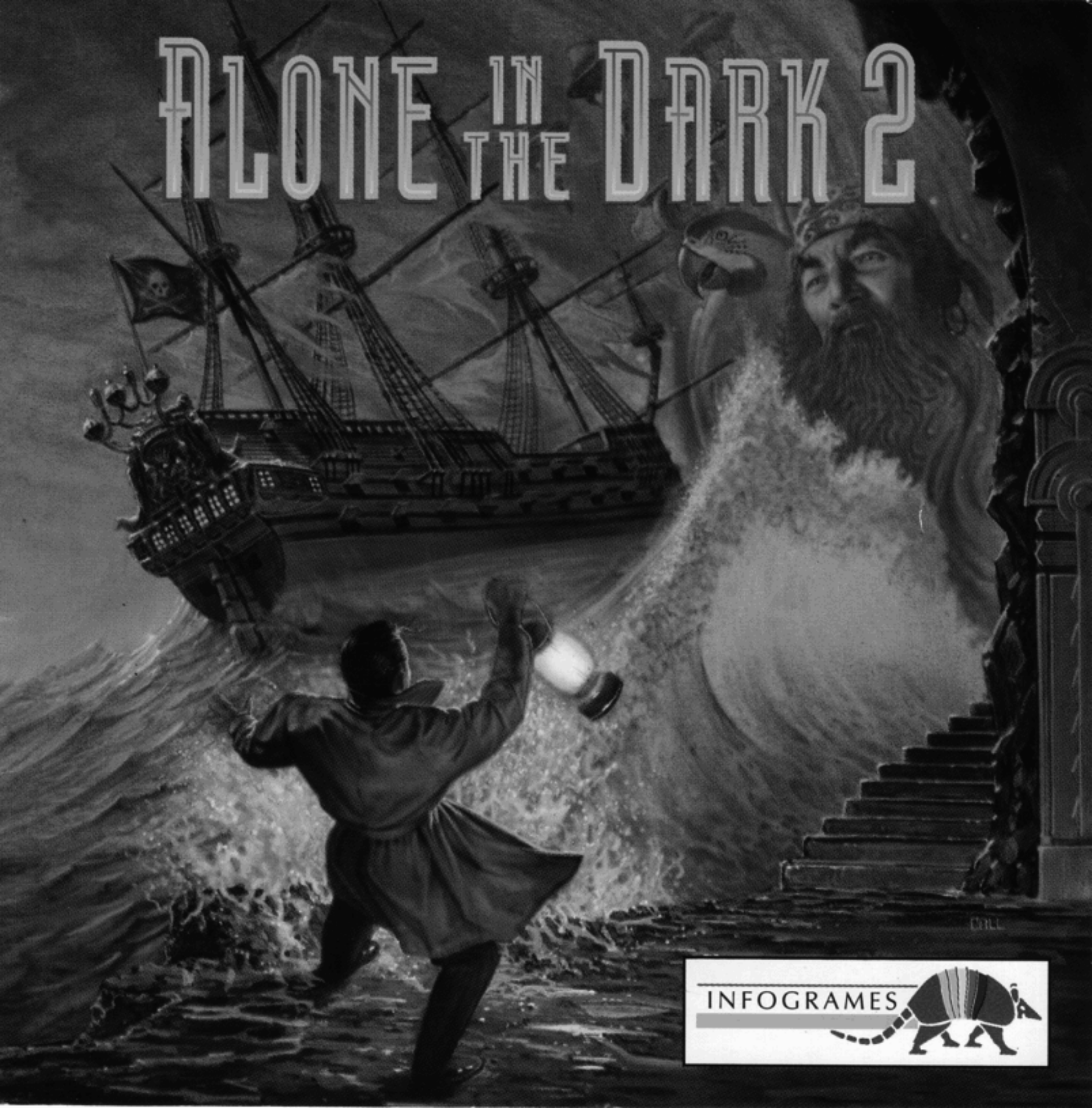
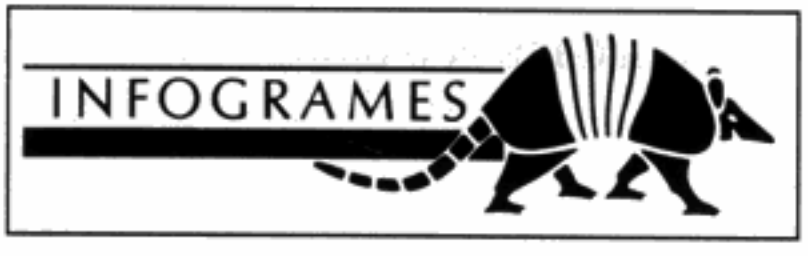
ALONE IN THE DARK 2



INFOGRAMES

ALONE IN THE DARK 2



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'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 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.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

MISE EN MARCHE

CONFIGURATION MINIMUM NECESSAIRE

- Ordinateur IBM PC AT 100% compatible.
- 386 DX 33 Mhz ou plus recommandé.
- RAM 2 Mo - plus de 572 Ko libres pour programme exécutable.
- 256 Ko d'EMS (Expanded Memory Specification).
- Mode graphique VGA 256 couleurs.
- Disque dur obligatoire (18 Mo d'espace libre requis).
- Lecteur CD-ROM (150Ko/seconde minimum) avec sortie audio.
- MSCDEX 2.21 ou supérieur.
- Souris et driver correspondant.
- MS-DOS 5.0 ou supérieur

OPTIONNEL

- Cartes sonores : Sound Blaster et 100% compatibles.
- Microsoft WINDOWS 3.1 ou supérieur.

Pour vérifier si votre ordinateur dispose de suffisamment de mémoire DOS et EMS, tapez la commande MEM suivi de ENTREE à l'invite du DOS C:\>. Vous visualisez alors la mémoire disponible. Si vous n'avez pas suffisamment de mémoire DOS ou d'EMS, consultez le chapitre GUIDE DE DEPANNAGE dans lequel sont proposées des manipulations simples pour configurer votre ordinateur.

A PARTIR DE WINDOWS

INSTALLATION SOUS WINDOWS

- Allumez votre ordinateur et chargez, si besoin est, le programme WINDOWS.
- Insérez le CD-ROM ALONE IN THE DARK 2 dans votre lecteur (pour cet exemple, nous partirons du principe que le lecteur CD-ROM s'appelle D. Si ce n'est pas le cas, remplacez la lettre D par celle de votre lecteur, dans les instructions qui suivent).

- A partir de l'écran Gestionnaire de Programmes, cliquez sur la commande FICHIER. Ensuite, cliquez sur l'option EXECUTER.
- Tapez D:\WINSTALL dans le champs de saisie, 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.
- Lorsque l'installation est terminée, un groupe de programmes INFOGRAMES apparaît sur l'écran du Gestionnaire de Programmes.

MISE A JOUR - CHANGEMENT DE CONFIGURATION SOUS WINDOWS

Vous pouvez modifier différents paramètres du jeu (carte sonore...).
Dans l'écran Gestionnaire de Programmes, ouvrez la fenêtre INFOGRAMES.
Double-cliquez ensuite sur l'icône Mise à Jour.
Après avoir modifié des paramètres dans le menu 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 qui se trouve dans l'écran Gestionnaire de Programmes, puis double-cliquez sur l'icône ALONE IN THE DARK 2 pour lancer le jeu.
Attention : lorsque vous jouez, le CD-ROM ALONE IN THE DARK 2 doit toujours se trouver dans le lecteur.

A PARTIR DE MS-DOS

INSTALLATION SOUS MS-DOS

- Allumez votre ordinateur et chargez le DOS.
- Insérez le CD-ROM ALONE IN THE DARK 2 dans votre lecteur (pour cet exemple, nous partirons du principe que le lecteur CD-ROM s'appelle D. Si ce n'est pas le cas, remplacez la lettre D par celle de votre lecteur, dans les instructions qui suivent).
- A l'invite C:\>, tapez D:\INSTALL puis validez par ENTREE.

- 3 icônes apparaissent :
  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 (carte sonore...).
A l'invite du DOS C:\>, allez dans le répertoire dans lequel se trouve le jeu en utilisant la commande DOS "CD" (ex : CD \INFOGRAM\INDARK2), tapez INSTALL et appuyez sur ENTREE. Après avoir modifié des paramètres dans le menu Options, cliquez sur l'icône Mise à Jour pour valider ces changements.

LANCEMENT DU PROGRAMME SOUS DOS

Pour lancer le jeu, allez dans le répertoire dans lequel se trouve le jeu en utilisant la commande DOS "CD" (Ex: CD \INFOGRAM\INDARK2).
Tapez ensuite AITD2 et appuyez sur la touche ENTREE pour lancer le jeu.
Attention : lorsque vous jouez, le CD-ROM ALONE IN THE DARK 2 doit toujours se trouver dans le lecteur.

PRECAUTIONS

Entre le moment où nous écrivons ces lignes et celui où nous avons pressé le CD-ROM ALONE IN THE DARK 2 quelques modifications de dernière minute ont pu être apportées. Dans ce cas, vous pourrez les lire grâce au programme LISEZMOI qui peut se trouver sur le CD-ROM ALONE IN THE DARK 2.
A partir de MS-DOS, tapez LISEZMOI et appuyez sur ENTREE.

Le rangement et la manipulation d'un disque CD-ROM nécessitent autant de soins que pour un CD audio. Vous n'aurez pas à le nettoyer si vous le manipulez uniquement en le tenant par les bords et le rangez directement dans son boîtier après utilisation.

En cas de problème, et si un message d'erreur apparaît à l'écran, reportez-vous au chapitre GUIDE DE DEPANNAGE.

INTRODUCTION ET BUT DU JEU

Vous vous appelez Edward Carnby, les journalistes vous surnomment déjà "le détective de l'étrange". Vous pourriez continuer à couler des jours paisibles dans votre confortable bureau... Mais voilà ! Un ami, Ted Striker vous lance un SOS. La petite Grâce Saunders kidnappée il y a quelques jours est sans doute retenue en otage dans une vieille demeure californienne : Hell's Kitchen.

De plus, cette immense maison est la propriété du chef d'un gang de contrebandiers... Son nom ? One Eye Jack. Alors, un bon conseil : si vous voulez survivre dans un tel univers, munissez-vous de votre 38 Spécial et récupérez vite, très vite un pistolet mitrailleur Thompson... Bonne chance, vous voilà seul, seul dans les ténèbres !

MENU PRINCIPAL

Le menu principal vous propose 3 options :

COMMENCER UN NOUVEAU JEU

Pour débuter une partie, sélectionnez cette option et validez par ENTREE.

RAPPELER UN JEU SAUVE

En appuyant sur ENTREE, vous accédez au tableau des fichiers sauvegardés.
Vous choisissez alors le fichier que vous désirez charger à l'aide des flèches de déplacement et validez par ENTREE.

QUITTER LE JEU

Si vous sélectionnez cette option, vous revenez sous DOS ou sous WINDOWS.

LE PERSONNAGE : DEPLACEMENT

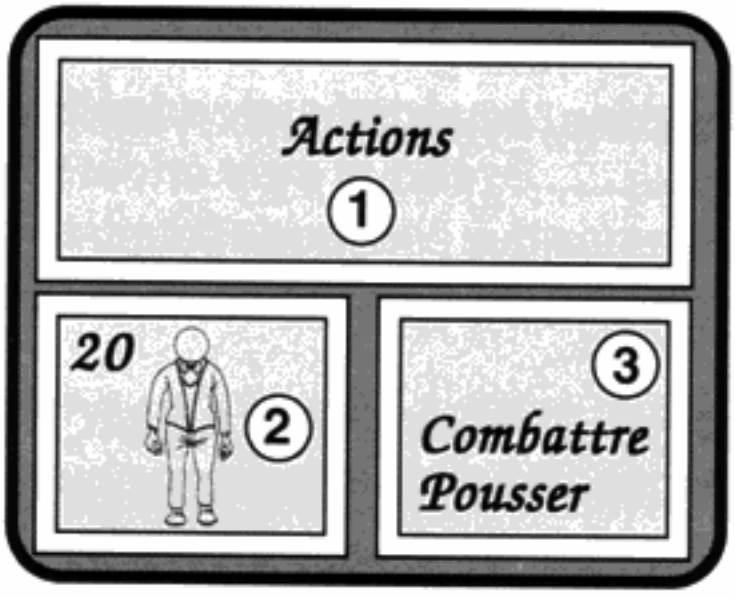
Le personnage peut être déplacé dans n'importe quelle direction.
Le déplacement s'effectue uniquement au clavier à l'aide des flèches de direction.

↑ ..... pour avancer.
← ..... pour aller à 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'appuyer à nouveau dessus, très 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 ENTREE ; l'écran suivant apparaît :



La fenêtre ① contient les objets que vous avez trouvés.

La fenêtre ② affiche une vue de votre personnage et de ses points de vie ou d'un objet sélectionné et son nombre de recharges ou cartouches.

La fenêtre ③ indique les actions possibles, soit avec votre personnage (Actions), soit avec un objet sélectionné.

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 ENTREE. 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 ENTREE pour valider. Vous reviendrez alors dans le jeu proprement dit.

ACTIONS DU PERSONNAGE ET GESTION DES OBJETS

ACTIONS

Vous pouvez effectuer certaines actions précises lorsque vous le désirez :
Combattre ou Pousser. 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 de déplacement ← ou →, votre personnage décoche un coup de poing, soit un direct du gauche, soit un direct du droit. La flèche ↑ génère un coup de tête alors que la flèche ↓ permet de décocher un coup de pied. N'oubliez pas de maintenir appuyée la barre d'espacement et la flèche correspondant au coup que vous voulez donner pendant que vous frappez.
- **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 le pousser.

Attention: tous les objets ne sont pas mobiles.
Lorsque vous avez sélectionné l'une de ces options dans l'écran de choix, vous revenez dans le jeu et pouvez déclencher cette action.

GESTION DES OBJETS

RECUPERER UN OBJET

En touchant un objet, une fenêtre apparaît vous demandant si vous le prenez ou si vous le laissez à sa place.

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.

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.
ENTREE : 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.

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 haut :** ..... Coup de tête.
- **Flèche vers le bas :** ..... 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 OU ARME DIVERSE

Après avoir choisi votre arme, sélectionnez l'option "Utiliser". En maintenant appuyée la barre d'espacement, appuyez simultanément sur l'une des flèches de déplacement comme suit :

- **Flèche gauche :** ..... Coup de gauche à droite.
- **Flèche droite :** ..... Coup de droite à gauche.
- **Flèche vers le haut :** ..... Coup de bas en haut ou coup d'estoc.
- **Flèche vers le bas :** ..... Coup de bas en haut.

COMBAT A L'ARME A FEU

Après sélection de votre arme à feu dans l'écran de choix, validez l'option "Utiliser". 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

En appuyant sur la touche ESC, vous avez accès à l'écran suivant :

Choisissez l'option qui vous intéresse à l'aide des flèches de déplacement.

SAUVEGARDE

Positionnez 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 ENTREE.

RAPPELER UN JEU SAUVE

Choisissez le fichier que vous désirez charger à l'aide des flèches ↑ et ↓ et appuyez sur ENTREE.

NIVEAU DE DETAIL NORMAL/FAIBLE
Cette option permet d'augmenter la vitesse du jeu (niveau de détail faible).

ABANDONNER
Vous revenez au menu principal.

GUIDE DE DEPANNAGE

PROBLEME : LE PROGRAMME NE SE CHARGE PAS CORRECTEMENT

- Avez-vous installé ALONE IN THE DARK 2 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 "CD NOT FOUND" OU "WRONG CD" APPARAIT A L'ECRAN.

- Avez-vous correctement inséré le CD-ROM dans le lecteur ?
- Avez-vous inséré le CD-ROM ALONE IN THE DARK 2 ?

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

- Avez-vous au moins 572 Ko de mémoire libre sous DOS ?
  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.
  N.B : 1Ko = 1024 octets.

- Pour résoudre les problèmes d'insuffisance de mémoire, vous pouvez essayer 1/ d'optimiser la mémoire, 2/ de supprimer les programmes résidents et créer une disquette de boot minimal.

Optimisation de la mémoire

- Si vous disposez du programme QEMM (dans ce cas il apparaît dans le Config.SYS), tapez la commande OPTIMIZE et appuyez sur ENTREE. A la question "Voulez-vous utiliser de l'EMS" répondez OUI.
- Si vous utilisez MS-DOS 6.0 et le gestionnaire de mémoire EMM386.EXE, tapez la commande MEMMAKER et appuyez sur ENTREE.

Ces deux programmes réorganisent la mémoire en essayant de gagner le plus de place possible.

Avez-vous des programmes résidants en mémoire RAM ? Les calculettes, les horloges, les antémémoires et accélérateurs de lecteurs de disquettes sont autant de programmes résidants en mémoire. Ces programmes sont parfois automatiquement chargés quand vous démarrez votre ordinateur, par le biais du fichier AUTOEXEC.BAT. Pour supprimer ces programmes résidants, nous vous conseillons de créer une disquette de boot minimal qui vous servira à chaque fois que vous voudrez charger le jeu ALONE IN THE DARK 2.

BOOT MINIMAL

- Munissez-vous d'une disquette vierge bootable (commande FORMAT A:/S) et insérez-la dans le lecteur de disquettes A:
- Copiez les programmes AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS de votre disque dur sur la disquette (ex: copy AUTOEXEC.BAT A:).
- A l'aide de "EDIT", l'éditeur de textes du DOS, éditez les deux programmes AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS. (exemple EDIT A: AUTOEXEC.BAT).
  Dans chacun des deux programmes supprimez les commandes qui vous paraissent inutiles en les mettant en remarque (insérez la commande REM au début de la ligne).

Conservez les commandes qui concernent la souris (MOUSE), le clavier (KEYB FR, KEYBOARD), le gestionnaire MSCDEX, le lecteur CD-ROM (CD), la carte sonore (SOUND, BLASTER).
Vous pouvez mettre en remarque SMARTDRIVE, SIDEKICK etc... Sortez de EDIT en sauvegardant (Fichier, Enregistrer).

- 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.
- Lancez le jeu et chargez-le selon la procédure mentionnée dans le paragraphe Lancement à partir de MS-DOS.

N.B : Il nous est malheureusement impossible de vous fournir un listing d'AUTOEXEC.BAT et de CONFIG.SYS qui fonctionne à coup sûr avec votre matériel, car chaque ordinateur personnel est un cas particulier.

PROBLEME : LE MESSAGE "MEMORY ERROR: NO EMS DRIVER OR NOT ENOUGH EMS MEMORY DETECTED" APPARAIT.

- Si vous n'avez pas 256 kilo 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 512 D=64

PROBLEME : LES ANIMATIONS PARAISSENT LENTES OU SACCADEES

- Etes-vous équipé du bon matériel conformément aux instructions du chapitre Configuration nécessaire ?
  Vous devez disposer d'un lecteur CD-ROM dont la vitesse de transmission des données est de 150Ko par secondes au minimum.

PROBLEME : LE MESSAGE "DRIVE NOT READY" OU "GENERAL FAILURE" APPARAIT

- Le CD-ROM ALONE IN THE DARK 2 est-il correctement placé dans le lecteur ?
- Votre CD-ROM ALONE IN THE DARK 2 est peut-être sale ?
  Retirez-le du lecteur et nettoyez-le avec un chiffon sec, propre, doux et non pelucheux en suivant toujours une ligne droite partant du centre du disque et allant vers le bord. N'utilisez jamais de solvant ou de produit abrasif pour nettoyer votre disque.

SERVICE CONSOMMATEUR

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 Consommateurs pour les logiciels INFOGRAMES :

Par téléphone aux numéros ci-dessous :

36 68 30 20 (2,19F TTC/minute) (33 ou 16) 78 03 18 46

Par minitel :

36 15 INFOGRAMES

Ou par courrier à l'adresse suivante :

INFOGRAMES - SERVICE CONSOMMATEURS
84 rue du 1er Mars 1943
69628 VILLEURBANNE CEDEX - FRANCE

AN INFOGRAMES PRODUCTION

Produced by: Bruno BONNELL
Directed by: Franck DE GIROLAMI
First assistant:Vincent TERRAILLON
Cutting: Laurent PARET, Christophe NAZARET, Patrice PONCE
Production designer: Patrick CHARPENET
Modelling 3D & Animations: Jean-Marie NAZARET, Frédérique BOURGIN
Sets designers: Frédérique NANTERMET, Sylvie SILVY, Jean-Christophe BLANC
Roughman: Thomas CHANEL
Flashback: Daniel BALAGE
Designers: Josiane GIRARD, Christophe ANTON
Screenplay: Hubert CHARDOT
Adapted by: Frédéric CORNET, Christian NABAIS
Original score & Sound effects: Jean-Luc ESCALANT
Publishing: Edith PROTIERE, Olivier ROBIN, Véronique SALMERON
Translations: Beate REITER-VIALLE
Special thanks to: Eric MOTTET, Olivier GOULAY, Norbert CELLIER, Jean-Marie BROUSSARD, Greg CALL, Camille GELLOZ

© Copyright INFOGRAMES 1994

MADE IN AUSTRIA

FRANÇAIS ALON22ØØ1

Lost Treasures Fr

Le Vieux Manuel