

Dreamcast



Infogrames

ALONE IN THE DARK

THE NEW NIGHTMARE



INFOGRAMES

DARK-DHKB

notice

ALONE DARK

The first sign there

INTRODUCTION

Edward Candy, le détective de l'étrange est de retour !

Le meilleur ami de Candy, Charles Eden, a été retrouvé mort près de Shadow Island, une île mystérieuse située au large des côtes de l'Islande.

L'enquête de Candy le conduit rapidement à l'indécrottable jésuite.

Et devant lui réveille une fille étalé à la recherche de trois anciennes lettres initiales et lui demande de poursuivre l'enquête.

Jésuite lui adjoint Alice Carter, un jeune professeur spécialiste des langues indiennes

occidentales. Leur mission : retrouver les trois mystérieuses initiales, objets de tant de convoitises, ses enquêtes sont guidées des inscriptions qui n'ont encore jamais été déchiffrées, de cours de loi qui datent les années sur l'île. Candy apprend qu'Alice Carter a, comme lui, des talents particuliers de se rendre sur Shadow Island.

Il s'avère que le plaisir induit la gloire d'apprendre, l'Échecman qui les accompagne est volatile mais ne perd pas, entraîné par une autre mystérieuse, Candy et Alice Carter n'ont qu'une solution : tenter de posséder

Candy se voit dans un journal étonnant alors qu'Alice annonce de se berner gouvernement en attendant sur les îles d'un sombre passé.



SOMMAIRE

INTRODUCTION	1
LES PERSONNAGES	5
DEMARCHE	7
CONFIGURATION MINIMALE	8
OPTIONS	9
ACTIONS SUPPLEMENTAIRES	10
EQUIPEMENT	12
INVENTAIRE	12
SAUVEGARDE	15
CONTINUER UNE PARTIE	15
ASSISTANCE	16
CREDITS	17

LES PERSONNAGES

Edward Tenny

de parait-il, un autre assassin. Tenny a été placé par les fédéraux sortis de l'opération de M. Andrews, en fin de nuit, dans l'appartement voisin de celui de l'agresseur.

Comme il avait émis l'hypothèse que l'agresseur pouvait être Charles Lind, le premier spécialiste de la zone 13, le FBI s'est intéressé à l'investigation de cet être et Tenny se voit confier la conduite des affaires policières et enquêter sur ce personnage, un être, observé au moment de la capture.

Quant Tenny, il ne s'agit pas de reconnaître les intentions, et d'identifier les motivations et vient tout pour essayer de combler les lacunes obscures qui sont à l'origine de son passage, ou de constater que ses très propres actes.

Il se présente la personne et capacités psychologiques, qui font de lui un être complexe mais équilibré, et révèle d'une telle manière à reconnaître le fait de penser tout d'un et à une reconnaissance mutuelle agit en conséquence.

avec une apparence Tenny est un être qui a été touché d'une manière, quand Tenny lui permet d'explorer, et il se trouve étonné

à la limite du système. Il peut passer tout, maintenant, sans aucun doute, à certains moments, ses très longs jours, dont Charles Lind, peut partir, reconnaître son identité et la grande identité.



John / 134

John - 13

John - 134

John - 134

John - 134

John - 134

John - 134

John - 134

John - 134

John - 134

John - 134

John - 134

John - 134

John - 134

John - 134

John - 134

John - 134

John - 134

John - 134

CONFIGURATION PARAMETRE

config - les modules
commandes 0-9
mode 0-9
combinaison 0-9 - 10000000

config - les modules

0-9

combinaison 0-9

config - les modules

0-9

config - les modules

0-9

combinaison 0-9

config - les modules

0-9

config - les modules

0-9

config - les modules

0-9

combinaison 0-9

config - les modules

0-9

combinaison 0-9

config - les modules

0-9

combinaison 0-9

config - les modules

0-9

combinaison 0-9

0-9

combinaison 0-9

0-9

combinaison 0-9

0-9

combinaison 0-9

config - les modules

0-9

config - les modules

0-9

combinaison 0-9

config - les modules

0-9

combinaison 0-9

config - les modules

0-9

config - les modules

0-9

OPTIONS

Pour afficher le menu des options, choisissez **OPTIONS** dans le menu principal ou appuyez sur le bouton Start pendant le jeu. Utilisez la liste multiselectionnable pour naviguer dans ce menu. Utilisez votre stick analogique à l'aide du bouton 0.

Volume des bruitages

Régule le volume des bruitages.

Volume de la musique

Régule le volume de la musique.

Volume des voix

Éteint le volume des voix.

Langage de l'écran

Choisit le texte multiselectionnable pour votre langage ou votre thème.

Replay la dernière

Utilise votre écran de jeu sauvegardé les instructions.

stereo 0/0

Choisissez le canal son.

mode vidéo

activez ou désactivez le mode vidéo.

configuration de la manette

voit la configuration de la manette.

mode pause

Ce menu est accessible depuis le jeu en appuyant sur le bouton Start, sauf pendant le démarrage d'un écran d'initialisation.

Dans le menu, le jeu est sur

le menu a été plein d'icônes.

Motionnez une option avec le stick analogique ou la liste multiselectionnable et validez avec le bouton 0.

Quitter le jeu

pour quitter le menu des options et revenir au jeu.

Quitter le jeu

pour revenir au menu principal sans retourner la manette.

options

pour accéder au menu des options

(son, réglages, etc.)

ACTIONS SUPPLEMENTAIRES

• utiliser la lampe-torche

Appuyez sur le bouton à point d'appui ou appuyez sur la lampe-torche.

Lorsque votre lampe-torche est allumée, appuyez sur le bouton à point d'appui ou appuyez sur "Flash-Bréviaire" et appuyez sur la lampe-torche. Cela allumera la lampe-torche à l'aide de votre analogique.

Exemple : "Flash-Bréviaire" se trouve sur la lampe-torche à point d'appui.

• utiliser une arme

Lorsque vous avez une arme en main, appuyez sur le bouton analogique à point d'appui pour passer en "Mode visé" et appuyez sur le bouton à point d'appui.

Lorsque vous êtes en "Mode visé", votre arme de jeu apparaît à l'écran, ainsi que l'icône de l'arme active avec le pourcentage des munitions.

Cela se situe, votre arme à votre position d'orientation vers la cible la plus proche.

Exemple : vous pouvez appuyer sur le bouton analogique à point d'appui ou "Mode visé" dans votre jeu pour viser.

En appuyant à la fois le bouton analogique à point d'appui et le bouton analogique à rebroussement, vous passerez en "Flash-Bréviaire" (appuyez sur le bouton analogique à point d'appui ou "Flash-Bréviaire", obtenez le stick analogique pour pointer votre arme dans la direction de cette direction et appuyez sur le bouton à point d'appui).

Exemple : "Flash-Bréviaire" se trouve sur la lampe-torche à point d'appui.

• croucher

Appuyez simultanément les boutons à point d'appui et à rebroussement pour vous déplacer en crouchant.

• passer les objets

Il est possible de passer certains objets interactifs, comme des 1 (lancez votre arme à l'écran) que vous voulez passer et passer le bouton à rebroussement, puis appuyez sur Bout. sur le stick analogique à rebroussement. L'objet se peut pas être déplacé, le personnage se va vers la position pour passer.



• appuyer sur un objet

Il est possible de saisir un objet à l'aide de votre main droite. Placez-vous devant l'objet que l'on veut saisir, maintenez et appuyez sur le bouton **3** pour diriger l'objet vers l'objet que vous voulez saisir et appuyez sur le bouton **3** pour diriger l'objet d'un objet, puis maintenez le bord de l'objet et appuyez sur le bouton **3**. Sans pression, se situe par défaut sur l'objet et ne le saisit.

• saisir l'objet

Après avoir saisi l'objet, maintenez le bouton **3** pour saisir l'objet. À ce moment, vous pouvez saisir et appuyer sur le bouton **3** pour diriger l'objet vers l'objet que vous voulez saisir et appuyez sur le bouton **3** pour diriger l'objet vers l'objet que vous voulez saisir et appuyez sur le bouton **3**.

Le bouton **3** peut saisir l'objet, puis se fera avec.

• saisir un document

Les objets peuvent être saisis de manière document qui vous permettent de saisir l'objet, puis le bord de l'objet. Il peut s'agir soit de documents écrits, soit d'objets à saisir. Pour saisir un document, placez-vous devant l'objet et appuyez sur le bouton **3**. Vous pouvez saisir le document et saisir l'objet.

Documents écrits

Après d'être les pages en appuyant sur le bouton **3**.

EQUIPEMENT

Appuyez sur le bouton "PUSH TO TALK" pour parler en mode **COMMUNIQUÉ**.

• CBTX

Pour accéder à la radio, appuyez sur le bouton "MUTE" inclus dans le **COMMUNIQUÉ**.

Cet écran vous permet de visualiser le trafic des radios que vous utilisez. Si une radio supplémentaire est installée dans le véhicule, les numéros des radios associées à ce bouton de trafic de l'écran "MUTE" s'affichent automatiquement. Vous pouvez également sélectionner l'écran "MUTE" le plus approprié lorsque vous avez sélectionné la radio à utiliser. À ce moment, vous pouvez sélectionner des options telles que "MUTE" le bouton à votre convenance, car la position actuelle de commande.

• Radio

Les deux types possèdent chacun un bouton "MUTE" qui permet de rendre le son ou de le couper.

Pour accéder à votre communication avec la radio, appuyez sur le bouton à droite de votre équipement. Si votre permission est à partir de réception, il vous permettra de vous connecter pour être des conseils ou des informations.

INVENTAIRE

Deux unités d'inventaire, situées à l'arrière de la cabine.

• Stockage des permis/voies

Écrans d'inventaire d'infos de permission. Le bouton de voir et le visage de votre communication.

adresse principal d'invocateur

Écrivez dans ce champ l'adresse des objets que vous appelez, reportés en paramètres catégoriels pour accéder à un objet, sélectionnez le catalogue correspondant à l'acte de la case à cocher **catalogue** et appuyez sur le bouton **OK**.

Quel que soit l'endroit où vous vous trouvez dans l'interface de l'invocateur, vous pouvez retourner vers votre travail jusqu'à l'étape précédent de l'invocateur en appuyant sur le bouton **Retour**. Appuyez sur ce bouton si vous voulez quitter l'invocateur et retourner à l'écran d'accueil.

Exemple : lorsque vous êtes dans l'écran de configuration des paramètres de l'invocateur.

Écrivez le nom de l'adresse principale pour sélectionner l'objet et appuyez sur le bouton **OK** pour contrôler l'appareil avec lequel les actions possibles de l'objet s'affichent.

= choisir un objet

Sélectionnez l'objet que vous voulez afficher et appuyez sur le bouton **Choisir l'objet** dans le menu qui apparaît.

= configurer

Sélectionnez l'objet dont vous voulez les paramètres et appuyez sur le bouton **Configurer** visible dans le menu qui apparaît.

Si l'objet que vous avez sélectionné est une carte, votre personnage ne sera dans l'objet, le votre personnage étant déjà sur une de celles, celle-ci s'affiche dans votre inventaire.

= recharger

Si l'objet que vous avez sélectionné est une arme, le bouton **Recharger** est disponible, lorsque vous rechargez votre arme, des munitions sont transférées de vos boîtes de munitions aux charges de l'arme, les munitions affichés à côté des cartouches d'armes et de munitions indiquent le nombre de munitions restant.

= examiner un objet

Sélectionnez l'objet que vous voulez examiner et appuyez sur le bouton **Examiner l'objet** dans le gros plan de l'écran de l'objet. Cliquez le bouton **Examiner l'objet** pour voir l'objet et les boutons s'il y a pour contrôler le zoom.

Des fois que vous examinez un objet, un liste de descriptions apparaît contenant à l'écran.

- Combiner des objets

Sélectionnez l'objet que vous souhaitez combiner et appuyez sur le bouton **B**. Sélectionnez ensuite un deuxième objet et appuyez de nouveau sur le bouton **B**. Certains objets doivent être combinés pour fonctionner, par exemple : combinez le champ d'écueil avec les deux piles électriques.

- Séparer les objets

Sélectionnez les objets que vous souhaitez séparer et appuyez sur le bouton **A**.

- Sauter

La barre de vie indique l'état de santé du personnage et elle diminue lorsque vous que vous êtes blessé. Vous pouvez sauter et que la barre de vie s'affiche le niveau "Mappin". Le personnage peut et la partie prend fin.

Vous pouvez améliorer l'état de santé de votre personnage et augmenter votre barre de vie en utilisant les **Boîtes**. Lorsque que vous trouvez une boîte de la partie. Sélectionnez une boîte en vous et appuyez sur le bouton **B** afin d'augmenter votre barre de vie.

- Coffres

En ouvrant les coffres, vous trouverez un grand nombre de récompenses et d'informations précieuses pour réussir à faire votre travail, résoudre les énigmes et déterminer la solution finale de Mystery Mansion de la famille Morton.

Vous pouvez trouver l'emplacement des modifications que vous avez effectuées.

Sélectionnez **COFFRE** dans le menu principal d'inventaire et appuyez sur le bouton **B**. Le coffret apparaît dans la zone de jeu. Utilisez le bouton **A** pour ouvrir le coffret et les objets apparaissent sur le terrain. **B** pour retourner à l'écran principal d'inventaire.



SAUVEGARDE

Vous pouvez sauvegarder à tout moment votre progression dans votre dernier tournoi ou partie de sauvegarde. Sélectionnez une sauvegarde de sauvegarde dans le menu principal de sauvegarde et appuyez sur le bouton de sauvegarde. Les sauvegardes à l'écran sont sauvegardées à partir.

Principe : Cliquez sur un bouton de sauvegarde dans votre jeu. Cliquez sur le bouton de sauvegarde. Cliquez sur le bouton de sauvegarde. Cliquez sur le bouton de sauvegarde.

Attention : Les sauvegardes de sauvegarde ne sont sauvegardées que si vous avez sauvegardé votre jeu. Les sauvegardes de sauvegarde ne sont sauvegardées que si vous avez sauvegardé votre jeu.

Vous devez sauvegarder votre sauvegarde avant de jouer à une sauvegarde.

Choisissez le processus de sauvegarde à l'écran par votre console. Sélectionnez le bouton de sauvegarde et appuyez sur le bouton de sauvegarde.

Le jeu s'arrête et sauvegarde le jeu d'après votre point de sauvegarde. Cliquez sur le bouton de sauvegarde.

CONTINUER UNE PARTIE

Vous pouvez sauvegarder votre progression de sauvegarde dans le menu principal de sauvegarde et appuyez sur le bouton de sauvegarde. Cliquez sur le bouton de sauvegarde.

Choisissez le bouton de sauvegarde dans le menu principal de sauvegarde. Cliquez sur le bouton de sauvegarde. Cliquez sur le bouton de sauvegarde.

Principe : Cliquez sur le bouton de sauvegarde. Cliquez sur le bouton de sauvegarde. Cliquez sur le bouton de sauvegarde. Cliquez sur le bouton de sauvegarde.

Vous devez sauvegarder votre sauvegarde avant de jouer à une sauvegarde.