

Prodotto e distribuito da: C.T.O. S.p.A.
Via Piemonte 7/F
40069 ZOLA PREDOSA (BO)
Prodotto sotto autorizzazione
Tutti i diritti riservati
Copyright: ©1994 Infogrames Multimedia

ASSISTENZA TECNICA

È concesso, per i 30 gg. successivi all'acquisto del prodotto, l'utilizzo dell' assistenza tecnica al n. tel. 051-755600 dalle 10 alle 12 e dalle 15 alle 17,30.

GARANZIA

La C.T.O. S.p.A. garantisce all'acquirente originale di questo prodotto software per computer che i supporti magnetico / ottici, su cui il prodotto è memorizzato, sono esenti da difetti di fabbricazione. La garanzia è valida per 30 giorni dalla data di acquisto. La garanzia non è valida per programmi in se stessi che vengono forniti "così come sono"; né si applica a quei prodotti che risultino danneggiati in seguito ad un cattivo utilizzo, a danneggiamento o eccessivo uso. Durante questo periodo i supporti magnetico / ottici difettosi saranno sostituiti se verranno inviati, in porto franco, alla C.T.O. S.p.A., all'indirizzo di cui sopra, assieme alla prova di acquisto, ad una breve descrizione del difetto riscontrato, all'indirizzo dell' acquirente e ad un assegno di c/c intestato alla C.T.O. S.p.A. dell' importo di Lit. 10.000 per ogni disco o CD. La restituzione all' acquirente avverrà sempre in porto franco.

Sono vietati la riproduzione e il noleggio

Questo software è protetto da un copyright e tutti i diritti sono riservati alla Infogrames Multimedia ed alla C.T.O. S.p.A.. La distribuzione e la vendita di questo prodotto si intendono per il solo uso da parte dell' acquirente originale e solo sul computer specificato. Le copie, le duplicazioni, la vendita o altre forme di distribuzione di questo prodotto senza una espressa autorizzazione scritta da parte della Infogrames Multimedia e/o della C.T.O. S.p.A., costituiscono violazioni della Legge e sono quindi assolutamente vietate. Questa pubblicazione in toto o parzialmente non può essere riprodotta, trasmessa, trascritta, registrata in un sistema informatico o tradotta in qualsiasi altra lingua o linguaggio informatico, sotto qualsiasi forma o mediante un qualunque altro metodo, elettronico, magnetico, ottico, chimico, manuale o altro, senza previa autorizzazione scritta della C.T.O. S.p.A. - Via Piemonte 7/F - 40069 ZOLA PREDOSA (BO).

ALONE IN THE DARK

Bruno BONNELL presents:
an INFOGRAMES MULTIMEDIA production

with the participation of:

Christophe ANTON	Frédéric MENTZEN
Daniel BALAGE	Jean-Marc MOREL
Frédéric BARBIER	Eric MOTTET
Stéphane BONAZZA	Jöel MOUCLIER
Richard BOTTET	Christian NABAIS
Greg CALL	Christophe NAZARET
Norbert CELLIER	Laurent PARET
Hubert CHARDOT	Emmanuelle PERIGAULT-VIGIER
Patrick CHARPENET	Béaté REITER-VIALLE
Pascal CRAPONNE	Olivier ROBIN
ETRANGES LIBELLULES	Fabien ROSET
Denis FERRATON	Christiane SGORLON
Olivier GOULAY	Véronique SALMERON
William HENNEBOIS	Vincent TERRAILLON
Francis MALVESIN	Edouard VIOLLET



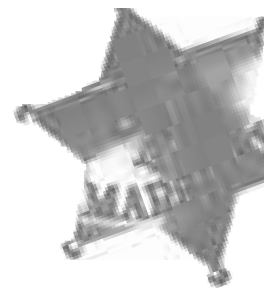
INFOGRAMES

— GHOSTS
IN TOWN —

2



ALONE IN THE DARK



CONFIGURAZIONE NECESSARIA

5

INSTALLAZIONE DEL GIOCO

8

COME SI GIOCA

8

GUIDA ALLA SOLUZIONE DI PROBLEMI

18

— GHOSTS —
IN TOWN
3

Windows® 95 CD-ROM



ALONE IN THE DARK

CONFIGURAZIONE NECESSARIA

- IBM PC AT o computer 100% compatibile (486DX2/66 minimo, 486DX4/100 o Pentium raccomandato)
- Disco rigido richiesto (con 35 MB di spazio libero)
- 8 MB RAM minimo, 16 MB raccomandato
- Lettore di CD-ROM
- Scheda audio compatibile con Windows® 95
- Sistema operativo Microsoft Windows® 95
- Mouse

SE NON AVETE INSTALLATO WINDOWS® 95

Consultate le istruzioni nel manuale fornito con Microsoft Windows 95®.

Avvertimenti:

Può darsi che dal momento in cui è stato scritto questo manuale fino alla stampa del CD-ROM di *Alone in the Dark* siano stati apportati alcuni cambiamenti. In tal caso, potrete leggerli selezionando il file *Leggimi* nella finestra *Alone in the Dark* che viene visualizzata quando inserite il CD-ROM nel lettore.

INSTALLAZIONE DEL GIOCO

IN AMBIENTE WINDOWS 95®

→ Inserite il CD nell'unità CD-ROM.

→ Attendete finché la finestra di *Alone in the Dark* sia visualizzata sul monitor. È possibile scegliere fra 4 opzioni:

- **Installare o Reinstallare:** Per avviare l'installazione di *Alone in the Dark* o reinstallarla. Attenzione: se decidete di reinstallare il gioco, tutte le sessioni di gioco memorizzate andranno perse, a meno che non specifichiate un differente percorso d'accesso.
- **Disinstallare:** Per eliminare *Alone in the Dark*.
- **Giocare:** Per avviare *Alone in the Dark*.
- **Leggimi:** Per aprire le istruzioni su ipertesto, la guida o le informazioni che non sono contenute nel manuale.

→ Cliccate sull'opzione desiderata (il programma darà automaticamente le istruzioni sulla procedura da seguire) oppure sulla croce in alto a destra nella finestra, per uscire dall'applicazione.

Dopo avere avviato il gioco potete selezionare la risoluzione grafica (640x480, 960x720) cliccando sull'icona in alto a sinistra nella finestra del gioco.

Attenzione:

È assolutamente necessario installare il gioco prima di avviarlo per la prima volta.

Se la finestra di *Alone in the Dark* non compare automaticamente sullo schermo, procedete nel modo seguente:

Cliccate due volte sull'icona della Risorse del computer della vostra scrivania e poi cliccate due volte sull'icona di *Alone in the Dark*.

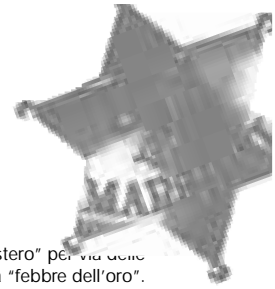
Il CD-ROM *Alone in the Dark* deve rimanere inserito nel lettore per tutta la durata del gioco.



— GHOSTS
IN TOWN —



ALONE IN THE DARK



COME SI GIOCA

Il vostro ruolo è quello di Edward Carnby, un investigatore soprannominato dai giornalisti "il detective del mistero" per via delle sue due vicende precedenti. Questa volta vi toccherà penetrare in un villaggio fantasma, sorto ai tempi della "febbre dell'oro". E sarete nuovamente soli nelle tenebre... Ma le prossime righe vi porteranno un po' di luce, aiutandovi ad affrontare le creature che terrorizzano Slaughter Gulch...

1 - MENÙ PRINCIPALE

Il menù principale vi propone 4 opzioni. Selezionate l'opzione che vi interessa servendovi dei tasti direzionali SU e GIÙ e confermate con il tasto di INVIO (ENTER) la vostra scelta.

- **INIZIARE UN NUOVO GIOCO:** permette d'incominciare un nuovo gioco.
- **CARICARE UN GIOCO MEMORIZZATO:** vi permette di accedere all'elenco dei giochi memorizzati (vedi capitolo - Salvataggio e altri parametri). Selezionate il gioco che volete continuare utilizzando i tasti direzionali e confermate con INVIO (ENTER).
- **LIVELLO DI DIFFICOLTÀ:** vi permette di accedere alla finestra per impostare il livello di difficoltà. Utilizzate le frecce GIÙ/SU per spostarvi sullo schermo e le frecce DESTRA/SINISTRA per selezionare il livello di difficoltà.

→ Nella sezione superiore della finestra potete impostare indipendentemente:

- Il punteggio di vita di Carnby.
- L'intensità dei colpi di Carnby.
- L'intensità dei colpi dei mostri.

→ Nella sezione inferiore della finestra potete scegliere direttamente uno dei 3 livelli di difficoltà previsti:

- Facile.
- Normale.

• Difficile (in quest'ultimo caso, l'impostazione dei punti di vita e dell'intensità dei colpi viene visualizzata automaticamente nella sezione superiore della finestra, ma potrete modificarla secondo le vostre preferenze).

Successivamente portate il cursore sulla riga "Ritorna al menù precedente" e premete il tasto di INVIO (ENTER) per confermare le nuove impostazioni.

- **USCIRE DAL GIOCO:** provoca l'interruzione del gioco in corso e l'accesso a Windows® 95.

2 - IL GIOCO - GLI SPOSTAMENTI

Potrete spostarvi in tutte le direzioni utilizzando le frecce direzionali sulla tastiera.

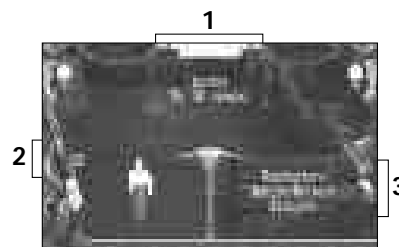
- Avanzare↑
- Indietreggiare↓
- Andare a sinistra←
- Andare a destra→
- Correre.....↑, poi rilasciare il tasto e ripremerlo rapidamente.

3 - IL GIOCO / AZIONI E OPERAZIONI CON GLI OGGETTI

Per compiere tutte le azioni e le operazioni con gli oggetti dovete portarvi nell'apposito menù delle opzioni, premendo il tasto di INVIO (ENTER).

- **II RIQUADRO 1** contiene l'opzione Azioni e l'elenco degli oggetti che avete trovato.
- **II RIQUADRO 2** visualizza il vostro punteggio di vita oppure - a seconda dei casi - l'oggetto che avevate selezionato ed il suo numero di ricariche o cartucce.

• **II RIQUADRO 3** visualizza le azioni possibili con il vostro personaggio (se avevate selezionato l'opzione Azioni) oppure con l'oggetto selezionato. Se desiderate compiere una determinata azione, selezionate l'opzione "Azioni" nel riquadro 1 e confermate con INVIO (ENTER). Passerete allora al riquadro 3. Servendovi dei tasti direzionali freccia SU o freccia GIÙ, selezionate l'azione che volete compiere (Spingere, Combattere,...) e premete il tasto di INVIO (ENTER).



ALONE IN THE DARK

Se volete utilizzare un determinato oggetto, selezionate nel riquadro 1 uno degli oggetti a vostra disposizione, servendovi dei tasti direzionali e confermate la scelta premendo il tasto di INVIO (ENTER). Passerete allora al riquadro 3. Con i tasti direzionali freccia SU o freccia GIÙ, selezionate il tipo di utilizzazione che vi interessa (Ricaricare, Mangiare, Lanciare...) e confermate con ENTER (INVIO).

Nota:

Per ritornare al riquadro 1 quando il cursore si trova nel riquadro 3, dovete premere la freccia SINISTRA.

AZIONI

LOTTA CORPO A CORPO: Selezionate il comando Azioni (riquadro 1), quindi l'opzione Combattere (riquadro 3). Premendo la barra spaziatrice il vostro personaggio è in guardia.

Continuando a tenere premuta la barra spaziatrice, utilizzate i tasti direzionali nel modo seguente:

←.....Pugno con la mano sinistra. ↓.....Colpo con il piede.

→.....Pugno con la mano destra. ↑.....Colpo con la testa.

(Per assestare correttamente il colpo, dovete tenere premuta la barra spaziatrice e la freccia corrispondente per il tempo sufficiente).

COMBATTIMENTO ALL'ARMA BIANCA: Dopo avere scelto l'arma (riquadro 1), selezionate l'opzione "Utilizzare" (riquadro 3). Tenendo premuta la barra spaziatrice utilizzate i tasti con le frecce nel modo seguente:

←.....Colpo da sinistra a destra. ↑...Colpo dal basso in alto, stoccata.

→.....Colpo da destra a sinistra. ↓...Colpo dal basso in alto.

COMBATTIMENTO CON ARMA DA FUOCO: Dopo avere scelto l'arma da fuoco (riquadro 1), selezionate l'opzione "Utilizzare" (riquadro 3).

Tenendo premuta la barra spaziatrice, utilizzate i tasti direzionali nel modo seguente:

←.....Spostamento dell'arma verso sinistra

→.....Spostamento dell'arma verso destra

↑ o ↓.....Sparare.

APRIRE / CERCARE: Dovete avvicinarvi il più possibile all'oggetto o mobile che volete aprire o ispezionare e poi premere la barra spaziatrice, tenendola premuta il tempo sufficiente per potere cercare con precisione.

SPINGERE: per spostare un oggetto voluminoso o un mobile, dovete premere sulla barra spaziatrice e contemporaneamente sul tasto direzionale corrispondente alla direzione in cui volete effettuare lo spostamento.

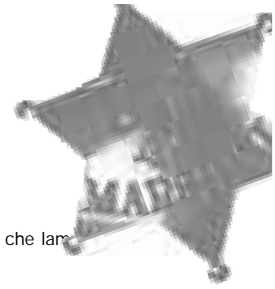
SALTARE: Selezionate l'opzione "Azioni" (riquadro 1) e poi il comando "Saltare" (riquadro 3), se è disponibile. Dopo essere ritornati al gioco, premete ora la barra spaziatrice per effettuare il salto.

RECUPERARE OGGETTI: Mentre vi avvicinate all'oggetto, sullo schermo appare un messaggio chiedendovi se volete prendere l'oggetto o lasciarlo al suo posto.

Attenti! Il vostro inventario è limitato a 50 oggetti! Una volta raggiunto tale numero, sarete costretti ad abbandonarne alcuni se volete prenderne degli altri!



ALONE IN THE DARK



VI SIETE SMARRITI A SLAUGHTER GULCH?

Premendo il tasto TAB, sullo schermo appare una veduta generale della città fantasma: il piccolo simbolo che lampeggia segnala il punto in cui vi state trovando.

SALVATAGGIO E ALTRI PARAMETRI

Premendo il tasto ESC potete accedere alla seguente finestra:



Scegliete l'opzione desiderata servendovi dei tasti direzionali e confermate con INVIO (ENTER).

TORNARE AL GIOCO: vi permette di riprendere il gioco in corso.

SALVARE IL GIOCO: con le frecce DESTRA/SINISTRA potete selezionare l'unità e la directory in cui volete memorizzare il gioco. Portate il cursore sulla riga che vi interessa utilizzando le frecce SU/GIÙ e specificate il nome con cui volete identificare il gioco da memorizzare (esempio: sceriffo).

CARICARE UN GIOCO MEMORIZZATO: con i tasti direzionali scegliete il gioco memorizzato che volete caricare (specificando unità, directory e nome con cui l'avevate memorizzato). In alto sullo schermo si visualizza il livello di difficoltà con cui il gioco era stato memorizzato.

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ: vi permette di accedere alla finestra per l'impostazione del livello di difficoltà (vedi capitolo "Menù principale").

MUSICA ATTIVATA/DISATTIVATA: vi permette di ascoltare o sopprimere la musica.

EFFETTI SONORI ATTIVATI / DISATTIVATI: vi permette di ascoltare o di sopprimere gli effetti sonori.

DETTAGLIO GRAFICO ELEVATO / BASSO: vi permette di variare il dettaglio grafico. Abbassandolo aumentate la velocità del programma.

USCIRE: serve ad uscire dal gioco in corso SENZA memorizzarlo e a ritornare al Menù principale (vedi il capitolo corrispondente).

Per confermare le opzioni scelte, premere il tasto di INVIO (ENTER).

ALTRI TASTI UTILI

Alcuni tasti sulla tastiera vi permettono di modificare alcuni parametri nel corso del gioco, senza dovere prima passare per la finestra descritta nel capitolo precedente:

S: attiva o disattiva gli effetti sonori

M: attiva o disattiva la musica.

P: Pausa (il gioco resta bloccato finché non avrete premuto la barra spaziatrice).



ALONE IN THE DARK

GUIDA ALLA SOLUZIONE DI PROBLEMI

Può accadere che durante l'installazione del gioco oppure durante il suo svolgimento compaiano dei messaggi d'errore. Essi possono essere dovuti al fatto che la configurazione di hardware o software del vostro computer non corrisponde a quella richiesta. (Consultate il manuale fornitovi in dotazione con il computer per maggiori dettagli).

Se la finestra *Alone in the Dark* non è visualizzata sullo schermo dopo che si è inserito il CD-ROM nel lettore, controllate se è stato inserito correttamente. Accertatevi che l'opzione per l'avvio automatico (autoplay) non sia stata disattivata (Consultate il manuale fornito con Windows® 95 per la procedura da seguire o il file Leggimi per le informazioni dell'ultima ora). Affinché le animazioni del gioco si svolgano scorrevolmente vi consigliamo di non interromperle.

Windows® 95 è un marchio depositato di Microsoft Corporation
©1996 INFOGRAMES MULTIMEDIA



— GHOSTS
IN TOWN —

