

VERTICAL MISSION

DIE LEGENDE DER SIEBEN ARTEFAKTE



Spielanleitung

ND
GAMES

GESUNDHEITSWARNUNG

Um mögliche Gesundheitsrisiken zu vermeiden, achten Sie auf folgende Regeln, während Sie ein Video-oder Computerspiel spielen:

Spielen Sie nicht wenn Sie müde sind, oder nicht genug geschlafen haben.

Achten Sie darauf, dass der Raum in dem Sie spielen oder die Anwendung nutzen gut beleuchtet ist. Legen sie jede Stunde eine Pause von 10-15 Minuten ein, in der Sie nicht auf den Monitor gucken. Manche Menschen erleiden epileptische Anfälle oder Bewusstseinstörungen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computern einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte vor der Nutzung an einen Arzt.

Bitte beachten:

- Ausreichenden Sicherheitsabstand zum Monitor einhalten.
- Nur nach ausreichend Schlaf und gut ausgeruht spielen.
- Nur in gut beleuchteten Räumen/Umgaben spielen.
- Pro Spielstunde mindestens 10 bis 15 Minuten Pause einlegen.

dtp entertainment AG, Goldbekplatz 3-5, 22303 Hamburg

RECHTLICHER HINWEIS

© AlterLab Development, 2007-2010. All rights reserved. © Noviy Disk, 2007-2010. All rights reserved. ND Games is a part of Noviy Disk Company. Published and distributed under license in Germany, Switzerland, Austria by dtp entertainment AG, Goldbekplatz 3-5, 22303 Hamburg, Germany. www.ndgames.ru

Publishing und Vertrieb:
dtp entertainment AG, Goldbekplatz 3-5, 22303 Hamburg.

Für etwaige Virenschäden wird keine Haftung übernommen.

www.ndgames.ru
www.dtp-entertainment.com
shop.dtp-entertainment.com

VERTICAL MISSION

DIE LEGENDE DER SIEBEN ARTEFAKTE

Inhalt

Lizenz- und Nutzungsbestimmungen	4
Systemanforderungen	5
Installation	5
Über dieses Spiel	6
Menüs	7
Hauptmenü	7
Einstellungen	7
Bildeinstellungen	8
Spielmenü	8
Steuerung	9
So bewegst du dich	9
Kampf	10
Spiel	11
Benutzeroberfläche	12
Aktionen	13
Laufen & Gehen	13
Springen & Ducken	13
Nah- & Waffenkampf	14
Felsvorsprünge überwinden	14
Klettern	15
Schalter und Hebel	16
Credits	17
Hinweise zur technischen Problembehebung	19



LIZENZ- UND NUTZUNGSBESTIMMUNGEN

1. Lizenz

Der Käufer erhält das nicht ausschließliche Recht, das Programm an einem Computerarbeitsplatz zu benutzen. Das Recht ist nicht übertragbar, vermietbar oder verleihbar. Das Kopieren und Archivieren des Programms zum Zwecke der eigenen Datensicherung ist gestattet. Das Eigentum und die Urheberrechte oder sonstige Schutzrechte an der Software verbleiben nach wie vor bei der dtp entertainment AG, resp. ihren Lizenzpartnern.

2. Beschränkungen und Änderungsverbot

Das Programm oder Teile davon dürfen nicht kostenpflichtig oder kostenfrei weitergegeben, lizenziert, vermietet, verändert, übersetzt, angepasst oder veröffentlicht werden. Die Software darf weder im Gesamten noch in Teilen disassembliert, dekompliert oder auf andere Weise in allgemein lesbare Form zurückgewandelt werden.

3. Laufzeit des Vertrages

Die Lizenz gilt bis zu ihrer Beendigung. Der Lizenzvertrag kann dadurch beendet werden, dass die Software sowie alle Kopien vernichtet werden.

Die Lizenz erlischt unverzüglich, wenn gegen eine Bestimmung des Lizenzvertrages verstoßen wird, ohne dass es einer Kündigung durch die dtp entertainment AG, resp. ihren Lizenzpartnern, bedarf.

4. Haftungsbeschränkung

Die dtp entertainment AG übernimmt keine Gewähr für die Vollständigkeit und Richtigkeit des Inhaltes der auf dem Datenträger gespeicherten Software. Eine Haftung für entgangenen Gewinn, für Schäden an oder Verlust der gespeicherten Daten sowie für andere mittelbare oder unmittelbare Folgeschäden ist ausgeschlossen, soweit nicht grob fahrlässiges oder vorsätzliches Verhalten der dtp entertainment AG vorliegt. Etwaige Schadensersatzansprüche sind unabhängig von der Anspruchsgrundlage in der Höhe auf die entrichtete Lizenzgebühr beschränkt.

5. Schlussbestimmungen

Es gilt deutsches Recht. Sollten einige Bestimmungen dieses Lizenzvertrages rechtlich unhaltbar oder unwirksam sein, bleiben alle anderen Bestimmungen rechtswirksam. Unwirksame Bestimmungen sind durch Regelungen zu ersetzen, die dem ursprünglichen Sinn am nächsten kommen.

© 2010 dtp entertainment AG, Goldbekplatz 3-5, 22303 Hamburg.

Systemanforderungen

- Betriebssystem: Microsoft® Windows® XP
- Prozessor: Pentium® 4 2 GHz oder vergleichbarer Athlon®
- 512 MB RAM
- 1,8 GB freie Festplattenkapazität
- 3D-Grafikkarte mit 128 MB Videospeicher, DirectX®-9.0c-kompatibel (GeForce® 6600)
- Soundkarte, DirectX® 9.0c-kompatibel
- DirectX® 9.0c (wird mitgeliefert)
- DVD-ROM-Laufwerk

Installation

Lege den Datenträger mit dem Spiel in dein DVD-ROM-Laufwerk ein. Bei aktiviertem Autostart sollte sich ein Fenster öffnen. Klicke auf **Installieren**, um die Installation zu beginnen. Folge dabei den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Falls die Installation nicht automatisch startet:

1. Lege den Datenträger mit dem Spiel in dein DVD-ROM-Laufwerk ein. Klicke im Startmenü auf **Ausführen**.
2. Gib in dem erscheinenden Fenster **D:\setup** ein, wobei D den Buchstaben deines DVD-ROM-Laufwerks bezeichnet. Gib einfach den entsprechenden Buchstaben deines Laufwerks ein.
3. Klicke auf **OK**.

Nun sollte der Installations-Wizard starten. Um die Installation abzuschließen, folgst du einfach den Anweisungen auf deinem Bildschirm.

Wenn du das Spiel starten möchtest:

1. Klicke auf das Startmenü
2. Wähle **Programme/ND Games/Vertical Mission**
3. Klicke auf **Spiel starten**

Wenn du das Spiel deinstallieren möchtest:

1. Klicke auf das Startmenü
2. Wähle Programme/ND Games/ Vertical Mission
3. Klicke auf Deinstallieren

Über dieses Spiel

Vorlage für dieses Spiel war der Film „Climber Girl and the Last of the Seven Cradles“ der PARAMIR Film Company (2007), frei nach dem Roman „Climber Girl“ von O. Sinicyn.

Das Spiel erzählt die Geschichte der jungen Abenteurerin Helen, die dazu bestimmt ist, ein wertvolles Artefakt vor der Zerstörung durch die „Defact Corporation“ zu retten.

Im Laufe des Spiels muss unsere Heldin steinige Felsen überwinden, geheimnisvolle unterirdische Labyrinthe durchqueren, verlassene Städte uralter Zivilisationen besuchen, Geheimnisse enthüllen und knackige Rätsel lösen. Unterwegs trifft sie auf Meuchler und schwer bewaffnete Soldaten. Nur gut, dass Helen eine erfahrene Bergsteigerin ist und sich zu wehren weiß! Schließlich muss sie dem Anführer der Corporation und Befehlshaber der Söldner in einer Person – Abwehroffizier Baker – das Handwerk legen.



Menüs

Hauptmenü



Um im Hauptmenü etwas auszuwählen, benutzt du die Pfeiltasten auf deiner Tastatur oder klickst mit der Maus auf den linken oder rechten grünen Pfeil auf dem Bildschirm. Das Menü ist wie eine Digitalkamera aufgebaut, du kannst dich also auch mit Hilfe der Funktionstasten deiner

Kamera bewegen. Um deine Auswahl zu treffen, drücke entweder **Enter** auf deiner Tastatur, die LMT oder die runde Taste rechts an deiner Kamera. Du hast folgende Auswahlmöglichkeiten:

- **Neues Spiel** – ...du beginnst ein neues Abenteuer.
- **Spiel laden** – ...du spielst an einer zuvor abgespeicherten Stelle weiter.
- **Mitwirkende** – ...du erfährst, wer sich dieses Spiel für dich ausgedacht hat.
- **Ende** – ...du beendest das Spiel und kehrst zu Windows zurück (du kannst auch die **Ende**-Taste an der rechten Seite deiner Digicam drücken).

Einstellungen

Video
Audio
Steuerung
Spiel

In diesem Menü kannst du die Einstellungen des Spiels deinen Wünschen anpassen.

- Video** – ...um die Bildeinstellung optimal an deinen Computer anzupassen.
- Audio** – ...um die Lautstärke von Soundeffekten und Musik anzupassen.

- Steuerung –** ...um die Tastaturbelegung zu verändern und deine Maus anzupassen.
- Spiel –** ...um Hilfestellungen während des Spiels ein- oder auszuschalten.

Bildeinstellungen



- Auflösung –** ...um die beste Auflösung für deinen Bildschirm einzustellen. Je niedriger die Auflösung, desto schneller läuft das Spiel.
- Schatten –** ...je niedriger die Schattenqualität, desto schneller läuft das Spiel.

Außenschatten – ...um zusätzliche Schatten ein- oder auszuschalten.

HDR – ...um HDR-Effekte ein- oder auszuschalten.

Spielmenü

Wenn du während des Spiels Esc drückst, kommst du ins Spielmenü, das sich vom Hauptmenü ein wenig unterscheidet:

- Weiterspielen –** ...um ins Spiel zurückzukehren (**Weiterspielen** funktioniert auch an der rechten Seite deiner Digidcam).
- Laden –** ...um einen alten Spielstand zu laden.
- Achtung:** dein aktuelles Spiel geht dadurch verloren.
- Speichern –** ...um dein aktuelles Spiel abzuspeichern. Später kannst du mit Laden an dieser Stelle weitermachen.

Steuerung

So bewegst du dich

	Vorwärts
	Rückwärts
	Links
	Rechts
	Umschauen
	Springen
	Ducken
	Laufen/Gehen
	Laufen

Kampf

1	Nahkampf
im Nahkampf	Tiefer Fußtritt
im Nahkampf	Hoher Fußtritt
2	Beretta
3	USP (universal self-loading pistol)
4	Ingram
5	AK-47
im Waffenmodus	Waffe abfeuern
im Waffenmodus	Mit der Waffe schlagen
Q	Nächste Waffe
R	Nachladen
S	Waffe ablegen

Spiel

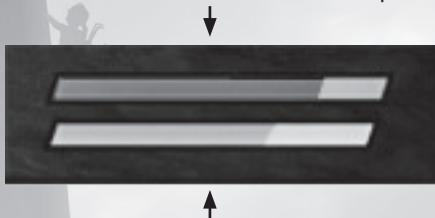
E	Klettermodus
E	Benutzen
F	Taschenlampe
Tab ↲	Missionsziele
Esc	Spielmenü

Benutzeroberfläche



Die roten und grünen Balken in der linken oberen Bildschirmecke zeigen dir Helens Gesundheitszustand und ihre Ausdauer an.

Gesundheit - Das Allerwichtigste für unsere Heldin. Wenn Helen angeschossen wird oder aus großer Höhe abstürzt, verkürzt sich der rote Balken. Sobald er verschwindet, d.h. auf null sinkt, ist das Spiel zu Ende.



Ausdauer – Auch Helen braucht nach langen körperlichen Strapazen eine Pause. Der Ausdauer-Balken nimmt ab, wenn Helen großen Anstrengungen ausgesetzt ist und erholt sich wieder, wenn sie sich ausruht. Helens Ausdauer beeinflusst ihre Laufgeschwindigkeit und bestimmt die Zeitspanne, die sie für akrobatische Tricks, Selbstverteidigungstechniken und das Abfeuern von Waffen benötigt. Bei zu niedriger Ausdauer kippt Helen einfach von der Felswand.

Einzelheiten zu den Waffen erhältst du am oberen rechten Bildschirmrand:



- Der gelbe Balken zeigt die aktuelle Menge an Munition an.
- Das Waffenicon zeigt die aktuell verwendete Waffe an.
- Die Balken neben der Waffe zeigen an, wie oft eine Waffe noch nachgeladen werden kann.

Aktionen

Laufen & Gehen

Helen kann entweder gehen oder laufen. Im Laufen verringert sich ihre Ausdauer. Sobald sie stehen bleibt oder normal weitergeht, erholt sich ihre Ausdauer wieder. Um dauerhaft normal zu gehen, drücke die **Feststelltaste**.

Um einen kurzen Sprint hinzulegen, halte während des Gehens die **Laufen-Taste** gedrückt (Voreinstellung: **linke Umschalttaste**) sowie eine der Bewegungstasten. Um dauerhaft auf Laufen umzuschalten, drücke die **Gehen/Laufen-Taste** (Voreinstellung: **Feststelltaste**). Um in diesem Modus normal zu gehen, drücke die **Umschalttaste**. Um wieder dauerhaft normal zu gehen, drücke erneut die **Feststelltaste**.

Springen & Ducken

Helen kann über kleinere Löcher und Spalten einfach hinwegspringen. Dazu hältst du die **Vorwärts-Taste** gedrückt (Voreinstellung: **W**) und drückst die **Springen-Taste** (Voreinstellung: **Leertaste**), wenn du bereit zum Absprung bist.

Manche Hindernisse lassen sich nur im Kriechgang umgehen. Drücke dazu die **Ducken**-Taste (Voreinstellung: **C**). Nun kann sich Helen unter Verwendung der Bewegungstasten geduckt fortbewegen. Um nach einem Hindernis wieder aufzustehen, drücke die Taste **Ducken** erneut.

Nah- & Waffenkampf

Drücke im Nahkampf die LMT um deinem Gegner einen tiefen Fußtritt und die RMT um ihm einen hohen Fußtritt zu verpassen. Beide Varianten richten gleich viel Schaden an.

Mit den Tasten **1, 2, 3, 4** und **5** wählst du Helens Waffe aus. Mit **Q** wechselst du zur nächsten Waffe. Um einen Schuss abzugeben, nimm deinen Gegner ins Visier und drücke die LMT. Mit der Ingram-Maschinenpistole oder dem AK-47 Maschinengewehr kannst du auch ganze Salven abfeuern.

Wenn du im Waffenmodus die RMT drückst, kannst du dem Gegner mit deiner Waffe eins überziehen.

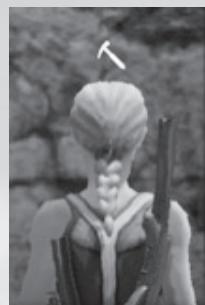
Felsvorsprünge überwinden



Die mit einem weißen Pfeil markierten Vorsprünge lassen sich überwinden. Dazu musst du als Erstes hochspringen (Voreinstellung: **Leertaste**), und Helen klammert sich am Felsvorsprung fest. Um hinaufzuklettern, drücke die **Vorwärts**-Taste (Voreinstellung: **W**). Um wieder abzuspringen und an den Ausgangspunkt zurückzugelangen, drücke **Rückwärts** (Voreinstellung: **S**).

Vorsprünge, an denen Helen hinunterklettern kann, sind mit demselben weißen Pfeil markiert. Dazu näherrst du dich einfach dem Rand des Felsvorsprungs, und Helen klammert sich an seinem oberen Ende mit ihren Händen fest. Danach kletterst du wie oben beschrieben hinauf oder hinunter.

Klettern



Oft muss Helen ihr Talent als Bergsteigerin unter Beweis stellen. Abgründe wollen überwunden und steile Felshänge erklimmen werden. Ein besonderes Symbol markiert diese Bereiche.

Um in den Klettermodus zu gelangen, nähre dich mit Helen an einer Felswand und drücke **E**. Vergiss nicht, dass du nur in ganz bestimmten Bereichen klettern kannst. Sobald du die Taste **E** drückst, springt Helen in die Luft und greift nach Vorsprüngen in ihrer Reichweite. Um den Klettermodus wieder zu verlassen, drücke erneut die Taste **E**.

Behalte den grünen Punkt um Helens Handgelenke und den durchsichtigen Punkt an ihren Füßen im Auge. Damit kontrollierst du ihre Kletterbewegungen. Zeige mit dem Cursor auf einen von Helens Füßen und versuche, während du die LMT gedrückt hältst, den Cursor in eine andere Richtung zu bewegen. Du siehst, wie sich Helens Fuß zusammen mit dem Punkt weg bewegt.

Außerdem wirst du bemerken, dass der Punkt seine Farbe verändern kann - rot, gelb oder grün zeigen Bereiche an, in denen Helen einen Halt hat. Bewege den Punkt in einen solchen Bereich und lass die LMT los - Helen hält sich an diesem Punkt fest/setzt ihren Fuß dort ab.

Die Farbe des Punktes zeigt an, wie sicher Helens Halt in einem bestimmten Bereich tatsächlich ist: Rot bedeutet einen eher schwachen Halt, gelb einen einigermaßen sicheren und grün einen stabilen Halt. Wie viel Ausdauer Helen beim Klettern verbraucht hängt davon ab, wie sicher sie an der Wand hängt.



Beim Klettern kommt es vor allem darauf an, die richtigen Haltepunkte in der Felswand zu finden. Versuche, Helens Hände und Füße so wie auf dem Bild oben zu platzieren. Sobald du eine Hand nach oben ziehst, wird Helen sich strecken und nach einem höheren Punkt greifen. Beachte dabei, dass Helen in einer unnatürlichen Haltung ihre Beine nicht durchdrücken kann, um einen neuen Haltepunkt zu erreichen. Sobald Helen die obere Kante eines Felsens erreicht, zieht sie sich automatisch daran hoch.

Behalte Helens Ausdauer im Auge - wenn sie auf null sinkt, ist sie zu schwach zum Klettern und stürzt von der Wand. Warte in diesem Fall so lange, bis sich ihre Ausdauer wieder erholt hat.

Schalter & Hebel



An manchen Orten kann Helen mit Hilfe von Schaltern und Hebeln verschiedene Mechanismen in Gang setzen.

Helen betätigt einen Hebel, wenn du in seiner Nähe die Taste **Benutzen** drückst (Voreinstellung: **E**).



Um einen Schalter zu betätigen, stelle dich mit Helen einfach darauf.

Credits

AlterLab Development

Project Manager

Dmitriy Lucenko

Modellers

Dmitriy Lejnev
Nazar Kvashko
Vladimir Shikurin
Danil Kashirin
Kseniya Steblecova
Aleksandr Fateev

Project Coordinator

Alexey Kalmykov

Music and Sounds

Dmitriy Kolesnikov

Sounds

Igor Brichko

SFX

Igor Kharitonov

QA

Andrey Lunev

AI Scripts

Andrey Lunev

Programmers

Fransua-Mishel Shumaker
Anton Sherstyuk
Dmitriy Maksimov
Anton Dmitriev

Game Designers

Dmitriy Lucenko
Sergey Gimel'reyh

Scriptwriter

Nuriya Minibaeva

Animators

Oleg Zayka
Irina Nikiforova

Artist

Eduard Degtyarev

Light Artist

Mikhail Luparev

Texture Artists

Elena Degtyareva
Polina Korneva

Noviy Disc

Development Manager
Dmitriy Burkovskiy

Producer
Mikhail Khripin

PR
Viktoriya Trikoz
Gauhar Aldiyarova
Alexandra Pestretsova

Packaging Design
Yulan Sya-Yu-Shan
Tatiana Lapteva

Testing
Leonid Salavatov

Special Thanks
Ivan Moroz
Egor Grischenko
Evgeniy Sungurov

Manual and in-game-texts translation
by 'team fifty seven'
www.57-th.com

Vorlage für dieses Spiel war der Film „Climber Girl and the Last of the Seven Cradles“ der PARAMIR Film Company (2007), frei nach dem Roman „Climber Girl“ von O. Sinicyn.

© AlterLab Development, 2007-2010. All rights reserved. © Noviy Disk, 2007-2010. All rights reserved. ND Games is a part of Noviy Disk Company. Published and distributed under license in Germany, Switzerland, Austria by dtp entertainment AG, Goldbekplatz 3-5, 22303 Hamburg, Germany. www.ndgames.ru

dtp entertainment AG

Publishing and Distribution

dtp entertainment AG
Goldbekplatz 3-5
22303 Hamburg
Germany
www.dtp-entertainment.com

Producing

Development Director

Mathias Reichert

Producer

Melanie Garding

Marketing/PR

Head of Marketing & PR

Thorsten Hamdorf

Senior PR Manager

Torsten Meier

Senior Marketing Manager

Mark Geise

Marketing Coordinator

Benedikt Grasmann

Packaging and Manual Design

Art Director

Stefan Sturm

Lead Graphics Designer

Kerstin Ebsen

Localization & Installation

Johannes Bickle

Bernie Duffy

Matthias Eckardt

Patricia Grube

Maren Nötzelmann

Quality Assurance

Pan Schröder

Steffen Böhme

Tobias Birk

Thomas Bark

Scott Huntington

Ronny Stösser

Legal Advice

Maren Fischer

Special Thanks to:

Henning Bösken

Marc Buro

Paul Guillaumon

Sören Lass

Christopher Kellner

Nikolay Orlov

Alexey Seredin

Karsten Schreurs,

www.grobi-grafik.de

Hinweise zur technischen Problembehebung

Darstellungsprobleme:

Überprüfe zunächst, ob du die aktuellsten Referenztreiber deiner Grafik-bzw. Soundkarte installiert hast. Ansonsten kannst du sie kostenlos unter einer der folgenden Adressen herunterladen:

Nvidia-Karten: www.nvidia.com ATI-Karten: www.ati.com

Performanceprobleme:

Stelle vor dem Start des Spieles sicher, dass keine weiteren Anwendungen und Programme aktiv sind. Möglicherweise wird anderen gleichzeitig (und permanent) laufenden Programmen, wie z. B. Virensuchern oder, Vorrang für die Rechenleistung eingeräumt.

Technischer Support / Hotline

Sollten die obigen Hinweise dein Problem nicht lösen, wende dich bitte an den technischen Support.

Deutschland

Technische Hotline: 0900 - 15 100 53 (0,55 Euro/Min. *)

Spielinhaltliche Hotline: 0900 - 15 100 54 (1,95 Euro/Min. *)

* = aus dem Festnetz der Deutschen Telekom, aus anderen Fest- oder Mobilfunknetzen können die Preise abweichen

Österreich

Technische Hotline: 0900 - 400 708 (1,55 Euro/Min. *)

Spielinhaltliche Hotline: 0900 - 528 278 (2,16 Euro/Min. *)

* = aus dem nationalen Festnetz, aus den Mobilfunknetzen können die Preise abweichen

Schweiz

Technische Hotline: 0900 - 000 150 (1,00 CHF/Min. *)

Spielinhaltliche Hotline: 0900 - 900 936 (3,13 CHF/Min. *)

* = aus dem nationalen Festnetz, aus den Mobilfunknetzen können die Preise abweichen

Minderjährige benötigen die Zustimmung eines Erziehungsberechtigten, um diese kostenpflichtigen Serviceangebote in Anspruch zu nehmen!



© AlterLab Development, 2007-2010. All rights reserved. © Noviy Disk, 2007-2010. All rights reserved.