

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu sur DVD-ROM par vous-même ou par 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 sur DVD-ROM.

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 aux 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 cesser immédiatement de jouer et consultez votre médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU SUR DVD-ROM

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Évitez 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.

LICENCE D'UTILISATION

ARTICLE 1 -ACCEPTATION DES CONDITIONS

Par le seul fait d'installer le logiciel contenu sur le support ou de le télécharger, le client s'engage à respecter les conditions d'utilisation figurant ci-après.

ARTICLE 2 -OBJET DU CONTRAT

Le présent contrat a pour objet de définir les principes et conditions aux termes desquels ANUMAN INTERACTIVE concède au client un droit d'utilisation non exclusif et non transmissible du logiciel pour les seuls besoins internes du client.

ARTICLE 3 - OFFRE DE LICENCE

En acquérant le support inclus ou en téléchargeant le logiciel, le client bénéficie d'une licence d'utilisation du logiciel contenu sur ce support ou téléchargé. Cette licence donne uniquement le droit d'effectuer une seule installation du logiciel, et de le faire fonctionner conformément à sa destination, sur le matériel prévu. Ce logiciel livré dans sa version code-objet est directement lisible par l'ordinateur.

ARTICLE 4 – DUREE DU CONTRAT

Cette licence est valable pour la durée légale de la protection du logiciel, sous réserve du respect des conditions d'utilisation du logiciel.

ARTICLE 5 - OBLIGATION DU CLIENT

- Le client s'engage à ne pas procéder ou faire procéder à une reproduction, hormis la copie de sauvegarde, ou une modification, partielle ou totale du logiciel, quelle qu'en soit la forme.

Lorsque le logiciel est fourni sur un support numérique garantissant sa préservation, le support original tient lieu de copie de sauvegarde au sens de l'article L 122-6-1 du code de la propriété intellectuelle.

- Le client s'engage à ne pas réaliser, ni distribuer de copies du logiciel, ni transférer électroniquement le logiciel d'un ordinateur à un autre ou sur un réseau.

- Le client s'engage à ne pas altérer, fusionner, modifier, adapter ou convertir le logiciel, à ne pas décompiler (ingénierie inverse), désosser, désassembler ou autrement réduire le logiciel à une forme déchiffrable.

- Le logiciel est conçu pour un l'usage strictement privé du client, qui s'engage donc à ne pas louer, prêter à bail, commercialiser ou accorder de sous-licence du logiciel.

- Le client s'engage à ne pas modifier le logiciel ni créer de travaux dérivés basés sur le logiciel.

De manière générale, il est strictement interdit d'en faire l'objet ou l'instrument d'une utilisation qui bénéficie à un tiers, que ce soit à titre gratuit ou onéreux.

Ces restrictions concernent le logiciel pris dans son ensemble mais également dans toutes ses composantes : ainsi, les photographies, images, cliparts, sons, textes et tous autres éléments contenus dans le logiciel, restent la propriété de leurs créateurs.

ARTICLE 6 - RESPONSABILITE

ANUMAN est soumis à une obligation de moyen, à l'exclusion de toute autre. Il garantit la conformité du logiciel aux spécifications décrites dans sa documentation. Le client à toutes les responsabilités autres que celle de conformité du logiciel aux spécifications et notamment celles qui concernent :

- l'adéquation du logiciel à ses besoins,
- l'exploitation du logiciel.

Le client reconnaît expressément avoir reçu d'ANUMAN INTERACTIVE toutes les informations nécessaires lui permettant d'apprécier l'adéquation du logiciel à ses besoins et de prendre toutes précautions utiles pour sa mise en oeuvre et son exploitation.

ANUMAN INTERACTIVE ne sera en aucun cas tenu de réparer d'éventuels dommages directs ou indirects, même si il a été informé de la possibilité de tels dommages.

Le client sera seul responsable de l'utilisation du logiciel.

ARTICLE 7 - GARANTIES

ANUMAN INTERACTIVE garantit le bon fonctionnement du logiciel téléchargé, sous réserve d'en faire un usage normal. Cependant, ANUMAN INTERACTIVE ne peut garantir que ses logiciels fonctionnent sur l'intégralité des systèmes. A ce titre le client est tenu de s'informer sur les caractéristiques du produit en se reportant sur les descriptions du produit présent sur le site.

ANUMAN INTERACTIVE n'est en aucun cas responsable du contenu et du fonctionnement des logiciels shareware (logiciel contributif) qu'elle édite et qui restent la propriété de leurs auteurs respectifs.

ANUMAN INTERACTIVE reste tenu des vices cachés tel que définit par les Articles 1641 et suivants du Code Civil, en tant que défaut grave, inhérents à la chose, antérieur à la vente et compromettant l'usage du/des logiciel(s). Cependant, il incombe à l'acheteur de rapporter la preuve de ces différents caractères.

Dans le cas où la défectuosité ou la non-conformité du produit téléchargé est dûment constatée, ANUMAN INTERACTIVE s'engage à échanger dans le délai d'un mois le produit défectueux ou non-conforme. Dans tous les cas, la responsabilité d'ANUMAN INTERACTIVE ne pourra être engagée qu'à hauteur du prix de vente du produit téléchargé.

ARTICLE 8- SUPPORT TECHNIQUE

ANUMAN INTERACTIVE vous propose un service, dit "Support technique" ou "hot line", habilité à traiter vos problèmes relatifs à nos produits. Notre support technique est réservé à nos clients, soit ceux qui ont régulièrement acquis auprès de nous ou de nos revendeurs, nos produits.

Sommaire

Installation du jeu.....	5
Installer le jeu.....	5
Désinstaller le jeu	5
Configuration Minimum.....	5
Introduction.....	6
Menu Principal	7
Menu des Options.....	8
Menu Ingame (dans le jeu).....	8
Commandes.....	9
Déplacements.....	9
Combat.....	9
Jeu	9
Interface.....	11
Actions.....	13
Courir et Marcher.....	13
Sauter et s'accroupir.....	13
Combat armé et au corps à corps.....	13
Escalader les parois.....	14
Grimper.....	14
Utilisation des leviers et des interrupteurs.....	15
Les armes.....	16
Beretta.....	16
USP (Universal Self-loading Pistol).....	16
Ingram.....	16
AK-47.....	17
Les ennemis.....	18
Les serpents.....	18
Les bandits armés.....	18
Combattants des forces spéciales.....	19
ASSISTANCE TECHNIQUE.....	20

Installation du jeu

Installer le jeu

Cliquez sur **Installer** pour commencer l'installation. Si la fenêtre d'installation n'apparaît pas sur votre **Bureau**, cliquez sur **Démarrer** et saisissez la commande **D:setup** puis cliquez sur **OK**. Si cela ne fonctionne pas, remplacez **D** par la lettre associée à votre **lecteur de DVD-ROM**.

Désinstaller le jeu

Pour désinstaller le jeu, cliquez sur **Démarrer/Tous les programmes/Anuman Interactive/Vera_Jones/Désinstaller** ou allez dans le **Panneau de configuration** et double-cliquez sur **Ajout/suppression de programmes**. Trouvez et sélectionnez le jeu, puis cliquez sur **Modifier/Supprimer**.

Configuration Minimum

Système d'exploitation : Windows® 98, Me, XP, Vista™

Processeur : Pentium® 4 - 2GHz ou Athlon équivalent

512 Mo de mémoire RAM

1,8 Go d'espace disque

Carte vidéo 128 Mo, compatible DirectX® 9.0c (GeForce® 6600) ou équivalent

Carte son : compatible DirectX® 9.0c

Lecteur de DVD-ROM

Introduction

Le jeu est inspiré du film « Climber Girl and the Last of the Seven Cradles » produit par la société PARAMIR Film Company (2007) et basé sur la série de romans « Climber Girl » de O. Sinicyn.

L'intrigue suit les aventures de la jeune Vera Jones, qui se retrouve malgré elle chargée de sauver l'humanité, en protégeant un ancien artefact dont l'organisation Defact cherche à s'emparer pour le détruire.

Durant son périple, notre héroïne devra surmonter divers obstacles en utilisant ses aptitudes de grimpeuse, parcourir des labyrinthes, explorer des cavernes, fouiller des ruines de cités fondées par une civilisation antique et découvrir ses mystères ainsi que résoudre des énigmes. Elle devra faire face à des ennemis lourdement armés, soldats, assassins et mercenaires.

Les talents de la jeune aventurière suffiront-ils pour déjouer les plans de l'organisation et sauver l'humanité ?

Menu Principal



Pour naviguer dans le Menu principal, utilisez les flèches de votre clavier ou bien utilisez la souris en cliquant sur les flèches vertes situées en haut de l'interface. Le menu étant symbolisé par un appareil photo numérique, il est également possible de naviguer directement en appuyant sur les boutons de l'appareil.

Pour sélectionner une option, appuyez sur la touche Entrée de votre clavier, ou cliquez à l'aide de la souris sur les boutons situés sur la partie droite de l'appareil photo. Vous trouverez ci-dessous la description des différentes options du Menu Principal :

Nouvelle Partie : commencer une nouvelle aventure

Charger partie : charger une partie sauvegardée pour poursuivre votre aventure

Crédits : Voir les noms des développeurs du jeu

Quitter : quitter le jeu et retourner sur Windows (vous pouvez aussi cliquer sur le bouton Quitter situé sur la droite de l'appareil photo numérique).

Menu des Options

Dans ce menu vous pouvez ajuster vos paramètres selon vos préférences.

Options principales



Vidéo : Définit la configuration optimale des éléments visuels du jeu

Audio : ajuste le volume du son et de la musique du jeu

Commandes : change les commandes et configure la souris

Jeu : Affiche / Masque les aides dans le jeu

Paramètres Vidéo



Résolution de l'écran : sélectionne la résolution la plus adaptée à votre écran. Plus la résolution est faible et plus le jeu sera fluide.

Qualité des ombres : ajustez les paramètres de qualité d'ombres de manière à avoir un jeu fluide.

Ombres extérieures : applique l'affichage d'ombres supplémentaires

HDR : applique les effets Hautes Définitions

Menu Ingame (dans le jeu)

En cours de partie, appuyez sur **Echap** pour entrer dans le Menu Ingame qui diffère légèrement du Menu principal.

Continuer : retourne dans la partie (vous pouvez aussi cliquer sur le bouton Continuer situé sur la droite de l'appareil photo numérique).

Charger : sélectionne une partie enregistrée sur laquelle vous souhaitez retourner. Cependant la progression dans la partie actuelle sera perdue.

Sauvegarder : enregistre votre progression actuelle; vous pourrez la charger ultérieurement en sélectionnant le menu de chargement.

Commandes

Déplacements

Z	Avancer
S	Reculer
Q	Gauche
D	Droite
Souris	Tourner / Orienter la caméra
Barre d'espace	Sauter
C	S'accroupir
Shift Gauche	Courir / Marcher
Touche Majuscule	Courir

Combat

1	Combat à mains nues
Clic Gauche	Coup de pied frontal
Clic Droit	Coup de pied latéral
2	Bereta
3	USP
4	Ingram
5	AK-47
Clic Gauche en combat armé	Tirer
Clic Droit en combat armé	Coup de crosse
A	Arme suivante
R	Recharger
V	Lâcher son arme

Jeu

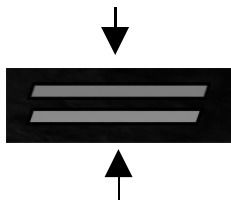
E	Escalader
E	Utiliser
F	Lampe torche
Tab	Objectifs de la mission
Echap	Aller dans le Menu

Interface



Les barres rouges et vertes dans le coin supérieur gauche de l'écran représentent respectivement le niveau de santé et d'énergie de Vera.

Santé : Le paramètre le plus important pour l'héroïne. Si Vera se fait tirer dessus ou tombe de haut, la barre rouge diminue. Si elle disparaît totalement, la partie est perdue.



Energie : Vera, comme nous tous, s'épuise durant un effort physique intense et prolongé.

La barre d'énergie diminue pendant un effort physique et remonte lorsque Vera se repose. Ce paramètre influence la vitesse de déplacement de l'héroïne, la

durée de ses acrobaties, ses capacités au combat... Si elle n'a plus d'énergie lorsqu'elle grimpe, elle chutera du mur d'escalade.

Les paramètres des armes à feu sont affichés dans le coin supérieur droit de l'écran :



- La barre jaune indique la quantité de munitions
- Le symbole de l'arme représente l'arme équipée actuellement
- Ce symbole indique le nombre de chargeurs possédés.

Astuce : La barre d'énergie de Vera remonte plus vite lorsque vous vous mettez accroupi (touche **C** par défaut).

Actions

Courir et Marcher

Vera peut marcher ou courir. Lorsqu'elle court, sa barre d'énergie diminue. Si elle s'arrête ou se met à marcher, la barre d'énergie se rétablit.

Vous pouvez marcher la plupart du temps et courir sur une certaine durée, en maintenant le bouton **Courir** enfoncé (**shift gauche** par défaut) et un des boutons de déplacement.

Vous pouvez également passer en mode course constante en appuyant sur le bouton **Courir/Marcher** (**Majuscule** par défaut). Dans ce mode, la touche **shift** permutera en mode **Marcher**.

Si vous souhaitez être en mode **Marche constante**, appuyez une nouvelle fois sur le bouton **Majuscule**.

Sauter et s'accroupir

Vera peut sauter par dessus des crevasses ou des gouffres. Pour cela, appuyez sur **Z** pour avancer et sur la barre d'espace pour sauter lorsque vous êtes près du bord.

Il est possible de franchir certains obstacles en passant accroupi. Pour cela, appuyez sur **C**, et vous pourrez toujours déplacer Vera à l'aide des boutons Z,Q,S,D. Après avoir passé l'obstacle, appuyez encore une fois sur **C** pour vous relever.

Combat armé et au corps à corps

Au combat au corps à corps, cliquez sur le **bouton gauche** de la souris pour mettre un coup de pied frontal à votre ennemi et cliquez sur le **bouton droit** pour donner un coup de pied latéral. Les deux coups font subir autant de dégâts à l'ennemi.

Vous pouvez changer d'arme en appuyant sur 1, 2, 3, 4 et 5. Vous pouvez aussi appuyer sur **A** pour passer à l'arme suivante. Pour tirer, visez votre ennemi et cliquez sur le bouton gauche.

Utilisez le clic droit pour donner un coup de crosse avec votre arme dans un combat au corps à corps.

Escalader les parois



Vous pouvez escalader les parois marquées par une flèche blanche. Pour cela, vous devez d'abord sauter (**barre d'espace**, par défaut) : Vera s'agrippera à la paroi. Pour la franchir, appuyer sur le bouton **Avancer (Z)**, par défaut). Pour lâcher la paroi et revenir à terre, appuyer sur **Reculer (S)**, par défaut).

Les rebords où Vera peut descendre sont eux aussi marqués d'une flèche blanche. Pour cela, vous devez vous approcher de la limite de la paroi, puis Vera s'y agrippera d'elle même. Vous pourrez ensuite monter ou descendre de la même manière que décrite ci-dessus.

Grimper



Vera a des aptitudes de grimpeuse qu'elle peut utiliser à de nombreuses reprises durant le jeu. Les roches accessibles sont couvertes de fissures qui lui serviront de prises. Un symbole marque ces zones.

Pour accéder au mode escalade, vous devrez vous rapprocher du mur à escalader et appuyer sur le bouton **E**. Gardez à l'esprit que vous ne pourrez grimper que lorsque le symbole **Escalade** est affiché. Pour quitter le mode escalade, cliquez encore une fois sur **E**.

Garder un oeil sur les ronds verts autour des poignets de Vera et les ronds transparents autour de ses pieds. Ce sont les éléments de contrôle de l'escalade.

Avec le clic gauche de la souris, sélectionnez un rond transparent et déplacez le en maintenant le clic, vous verrez le pied de l'héroïne se déplacer avec le rond. Vous apercevrez aussi que le rond change de couleur, alternant le vert, le jaune et le rouge. Ces couleurs indiquent les prises où Vera posera son pied si vous relâchez le clic.

Les couleurs sont une indication de la sûreté de la prise choisie : le rouge indique une prise peu ferme, le jaune indique une prise moyennement ferme et le vert indique la prise idéale, la plus ferme. La quantité d'énergie dépensée durant l'escalade dépend de la fermeté de la prise.



Le principe consiste à déplacer les mains et les pieds de l'héroïne sur les prises murales pour grimper. Essayez de placer les pieds de Vera comme illustré sur l'image ci-dessus. En levant les mains de l'aventurière, celle-ci se redressera sur ses jambes. Attention, une position inconfortable ou difficile l'empêchera de se redresser et d'atteindre une prise plus haute.

Gardez un oeil sur la barre d'énergie de Vera : une fois le niveau zéro atteint, l'aventurière ne pourra plus se maintenir sur le mur et tombera. Dans ce cas, vous devrez attendre que sa barre d'énergie se remplisse à nouveau.

Utilisation des leviers et des interrupteurs

Dans certaines zones, Vera peut activer des mécanismes grâce à des leviers et des interrupteurs.



Pour activer un levier, approchez-vous de celui-ci et appuyez sur le bouton d'action (**E**, par défaut)



Pour activer l'interrupteur, montez simplement dessus.

Les armes

Beretta

Pistolet militaire semi-automatique puissant fabriqué par la compagnie italienne du même nom.



Caractéristiques :

- Munition : 9x19 mm
- Cadence de tir : Moyenne

USP (Universal Self-loading Pistol)

Pistolet semi-automatique universel, développé par Heckler&Koch (Allemagne) et utilisé par les forces militaires et la police.



Caractéristiques :

- Munition : 45
- Cadence de tir : Moyenne

Ingram

Mitraillette à cadence de tir élevée développée par la Military Armament Corporation (MAC), Israël.

Cette arme est souvent utilisée par les forces spéciales militaires et de la police dans le monde.



Caractéristiques :

- Munition : 45
- Cadence de tir : Elevée

AK-47

La "Kalashnikov" AK-47 est la mitrailleuse la plus utilisée et disponible dans le monde. Elle est réputée pour sa fiabilité et est facile à manier.



Caractéristiques :

- Munition : 7.62×39 mm
- Cadence de tir : Elevée

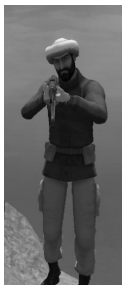
Les ennemis

Les serpents



Des serpents venimeux peuvent se cacher à l'ombre des rochers.

Les bandits armés



Des ennemis armés de mitraillettes AK 47.



Combattants des forces spéciales



Les combattants des forces spéciales sont munis de masques et armés de MP5.



Les agents de la police Syrienne, armés de pistolets.



Les agents de la police Allemande, armés de pistolets.

Assistance technique

Si vous rencontrez des problèmes pour installer le logiciel, vous pouvez contacter le service assistance technique par :

Courriel :

à l'adresse suivante : <http://www.anuman.fr> puis téléchargez l'application AnumanLive

Courrier :

Anuman Interactive SA
Support technique
66 rue Marceau
93100 MONTREUIL

Service consommateurs

Si vous avez besoin de renseignements sur nos produits ou notre société ou bien si vous voulez nous transmettre vos opinions et remarques, contactez-nous par :

Courriel :

à l'adresse suivante : info@anuman.fr

Courrier :

Anuman Interactive SA
Service consommateurs
66 rue Marceau
93100 MONTREUIL

**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 Disk
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

Anuman Interactive SA

Assi Jonathan
Berrois Franck
Bertrand Hervé
Charil Thomas
Milly Alain
Perdriau Valérie
Rebuzzi Florian

Localisation
Assi Jonathan