

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. 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.

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 déchiffable.

- 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 et démarrer le jeu.....	5
Configuration Système.....	6
Introduction	7
Menu Principal	8
Options.....	8
Charger et sauvegarder partie.....	8
Quêtes.....	9
Contrôles	10
Raccourcie Clavier.....	10
Fenêtre de dialogue.....	10
Curseurs.....	11
Interface	12
Menu de la partie.....	12
Mini Jeux	13
Crédits	14

Installation du jeu

Installer et démarrer le jeu

Insérez le DVD-ROM du jeu dans votre lecteur de DVD-ROM et suivez les instructions à l'écran.

Si le programme d'installation ne se lance pas automatiquement lorsque vous insérez le DVD-ROM dans votre lecteur, suivez les instructions suivantes :

- 1) Double-cliquez sur l'icône « Poste de travail » sur votre bureau.
- 2) Double-cliquez sur l'icône du DVD-ROM.
- 3) Double-cliquez sur l'icône du fichier nommé « Install.exe » pour lancer manuellement le programme d'installation.

Suivez ensuite les instructions fournies par le programme d'installation.

Une fois le jeu installé, vous pouvez le lancer soit :

En double-cliquant sur l'icône « Le Pic Rouge » depuis votre bureau ;

ou bien

En cliquant sur le bouton « Démarrer » et en sélectionnant « Tous les programmes », « Anuman Interactive », puis « Le Pic Rouge ».

ou bien

En ouvrant la fenêtre de votre « Poste de travail » puis en ouvrant le dossier « Le Pic Rouge » et enfin en double-cliquant sur l'icône « game.exe ».

Par défaut, le chemin d'installation est : C:\Program Files\Anuman Interactive\Le Pic Rouge.

Configuration système

Configuration minimale :

Windows® XP + Vista™

Pentium IV 2 GHz.

512 Mo de RAM.

Carte graphique 128 Mo compatible DirectX® 9 (GeForce® FX 5700 et mieux, à l'exception des cartes vidéo intégrées à la carte mère).

Carte son compatible DirectX® 9.

2,3 Go d'espace disque disponible.

DVD-ROM 8x.

DirectX® 9.0c.

Configuration recommandée :

Windows ®XP.

Pentium IV 2,7 GHz.

1024 Mo de RAM.

Carte graphique 256 Mo compatible DirectX® 9 (GeForce® FX 6600 et mieux, à l'exception des cartes vidéo intégrées à la carte mère).

Carte son compatible DirectX® 9.

2,3 Go d'espace disque disponible.

DVD-ROM 8x.

DirectX® 9.0c.

Introduction

Voici un jeu d'aventure passionnant inspiré d'un roman des frères Strougatsky. Le héros, un inspecteur de police, passe ses vacances à *l'hôtel du Pic Rouge*, dans une petite station de montagne au fond d'une vallée reculée. Mais le policier en villégiature n'imagine pas à quel point le sort va s'acharner sur lui pendant ses vacances.

Peu de temps après son arrivée, une avalanche tombe du flanc de la montagne et bloque l'unique route d'accès à la petite vallée, coupant l'inspecteur du reste du monde. Une série d'événements aussi étranges que tragiques s'abat bientôt sur la station de montagne. Un des clients de l'hôtel est assassiné ; l'inspecteur entame naturellement l'investigation du meurtre. Pendant son enquête, il met à jour nombre de secrets de l'hôtel qui n'auraient jamais dû être révélés. Aucun des clients n'a d'alibi valide ; pourtant le meurtrier ne peut être qu'une de ces personnes.

La solution est presque à portée de main, mais l'inspecteur pourra-t-il découvrir la vérité ? Il vaudrait mieux, sa propre vie en dépend...

Voici une aventure captivante, emprunte d'une merveilleuse atmosphère accompagnée de superbes graphismes. Que l'aventure commence sur *le Pic Rouge*.

Menu Principal

Lorsque vous lancez le jeu, le menu principal apparaît à l'écran. Depuis ce menu, vous pouvez démarrer une nouvelle partie, charger une partie sauvegardée et modifier les options du jeu.

Nouvelle Partie – *pour démarrer une nouvelle partie.*

Charger – *pour charger une partie sauvegardée.*

Options – *pour modifier les options du jeu.*

Crédits – *pour visionner les crédits.*

Quitter – *pour retourner sur le bureau.*

Options

Vous avez dans le menu des options, la possibilité de :

-Modifier le mode d'affichage en mode plein écran ou en mode fenêtre.

-Activer ou désactiver les sous-titres ainsi que les ombres présentes dans le jeu.

-Ajuster le volume des conversations, de la musique et des sons ambiants.

Cliquez ensuite sur **OK** pour sauvegarder les changements.

Sauvegarder et charger une partie

Les parties se chargent depuis le menu de chargement.

Cliquez sur la capture d'écran ou la date d'une partie pour charger cette dernière.

Si vous désirez sauvegarder la partie en cours, cliquez sur le bouton « Sauvegarder » depuis le menu de la partie. La partie nouvellement sauvegardée sera automatiquement ajoutée au dossier de chargement des parties en même temps qu'une capture d'écran de la partie en cours.

Quêtes

Le jeu comporte deux sortes de quêtes :

Les quêtes principales font avancer l'intrigue principale. Il n'est pas possible de terminer une partie avec succès sans achever l'intrigue principale.

Vous devez parler aux personnages du jeu pour achever l'intrigue principale.

Les quêtes secondaires ne sont pas vitales pour terminer la partie. Mais en les achevant, vous percez les secrets de l'hôtel.

Et il y a décidément nombre de choses étranges dans cet hôtel...

Vous aurez besoin de divers objets pour achever les quêtes secondaires.

Contrôles

Raccourcis clavier

Les raccourcis suivants sont paramétrés par défaut dans le jeu :

[Echap] – *Quitter vers le menu.*

[,] – *Carte de l'hôtel.*

[I] – *Inventaire.*

[P] – *Pause.*

[Espace] – *Sauter une réplique.*

[F9] – *Prendre une capture d'écran.*

[F10] – *Quitter vers le bureau.*

[Ctrl+Entrée] – *Mode plein écran.*

Bouton gauche de la souris – *Action (parler avec un personnage, utiliser un objet, etc.).*

Bouton droit de la souris – *Ouvrir l'inventaire.*

Fenêtre de dialogue

Lorsque le héros s'engage dans une conversation avec un autre personnage, une fenêtre de dialogue apparaît à l'écran. Pour entamer une conversation, vous devez vous approcher du personnage auquel vous désirez parler, et effectuez un clic gauche sur celui-ci.

La fenêtre de dialogue est divisée en deux parties : les phrases des personnages non joueurs apparaissent dans la partie haute et les paroles du héros dit se trouve dans la partie basse.

Vous pouvez choisir ce que votre personnage doit dire en sélectionnant la ligne voulue ou en appuyant sur le chiffre correspondant à la phrase voulue parmi les phrases disponibles dans la liste (1, 2, 3, etc.).

Les informations importantes obtenues pendant une conversation sont automatiquement sauvegardées dans le journal.

Vous pouvez sauter une réplique en appuyant sur la touche « Espace ».

Certains dialogues du jeu sont des passages obligés. Ils sont initiés par les personnages non joueurs, que vous désiriez leur parler ou non.

Curseurs

Curseur de mouvement



Si ce curseur apparaît à l'écran, cela signifie que votre héros peut se rendre à un autre endroit.



Ce curseur signifie que vous pouvez engager une conversation avec un autre personnage.



Si le curseur d'information apparaît à l'écran, cela signifie que vous pouvez obtenir plus de détails sur un objet.



Le curseur peut aussi changer d'apparence lorsque vous pointez un objet. Cela signifie que vous pouvez le ramasser et le mettre dans votre inventaire.



Si le curseur change de forme, cela signifie que vous pouvez utiliser cet objet.

Interface

Menu de la partie

Ce menu comporte trois onglets :

Menu

Journal

Inventaire

Menu

Sauvegarder – Sauvegarde votre partie.

Charger – Charge une partie précédemment sauvegardée.

Options – Manipulation des options du jeu.

Menu principal – Quitte la partie vers le menu principal.

Journal

Le journal est indispensable à un inspecteur de police, et il est tout particulièrement recommandé de s'y référer lorsque l'on est bloqué à l'hôtel du Pic Rouge dans une vallée coupée du reste du monde, avec un meurtrier rôdant dans les parages...

Le journal contient les onglets suivants :

Notes – Liste les détails importants de votre enquête.

Personnages – Contient les descriptions des clients de l'hôtel. Souvenez-vous bien que n'apparaissent ici que les descriptions des personnages que vous avez déjà rencontrés.

Plan – grâce au plan, vous pouvez inspecter la configuration et l'agencement de l'hôtel. Cette information peut vous être très utile en cas d'incendie.

Événements – c'est ici que sont répertoriés les événements qui se sont déroulés à l'hôtel.

Inventaire

C'est ici que sont répertoriés les objets que vous collectez pendant votre aventure.

Mini Jeux

La plupart des mini jeux nécessite l'intervention de la souris.

Vous devez maintenir le curseur au centre de l'indicateur jusqu'à ce que ce dernier soit rempli.

Mini jeu de ski:

Vous contrôlez votre personnage grâce aux touches directionnelles « flèche gauche » et « flèche droite ».

Le pendule doit être maintenu en position centrale.

Vous devez appuyer sur les touches sans les maintenir trop longtemps afin que votre personnage conserve son équilibre.

Mini jeu de billard:

Le menu de ce mini jeu se trouve en bas de l'écran.

Vous y trouvez le score en même temps qu'une fenêtre montrant la puissance du coup que vous jouez.

Mini jeu de fléchettes:

Vous visez avec la souris. L'indicateur sur la droite de l'écran montre la puissance de votre lancé.

Crédits

<p>AKELLA</p> <p>Vice-président développement Dmitry Arkhipov</p> <p>Directeur nominé</p> <p>Développement : Sergey Belistov</p> <p>Marketing et relations presse : Pyotr Golovin Irina Semenova Olga Pak</p> <p>Juriste : Pavel Odinets</p> <p>Matériel promotionnel : Vladislav Mikheenkov</p> <p>Projets internationaux : Anna Cnentsova Alex Gudkov Oleg Klapovsky</p> <p>Tests : Sergey Kiselev Denis Epyfanov</p>	<p>Producteurs : Denis Epyfanov Dmitrii Rakitskii</p> <p>Localisation : Digital Wordsmithing Ryan Newman Nick Stewart</p> <p>ANUMAN INTERACTIVE</p> <p>Florian Rebuzzi Hervé Bertrand Thomas Charil Franckie Larive Valérie Perdriau Alain Mily</p> <p>Graphisme : Vanessa Wajeman- Verde Pauline Bonnet-Espelargas</p> <p>Localisation Française : SDI Media Sylvain Laborie</p>
--	--

(c) 2007 Akella, Electronic Paradise. Tous droits réservés.

(c) Anuman Interactive SA.

