



SPIELANLEITUNG



microïds

EPILEPSIE-WARNUNG

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, 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 Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte vor der Verwendung des Spiels an Ihren Arzt. Es sind auf jeden Fall bei der Verwendung eines Videospiele folgende Regeln zu beachten:

Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind, oder nicht genug geschlafen haben; Achten Sie bitte darauf, dass der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist. Legen Sie beim Spielen eine Pause von mindestens 10–15 Minuten pro Stunde ein.

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINDESTANFORDERUNGEN

BETRIEBSSYSTEM:

Windows® XP/Vista

PROZESSOR:

Intel Pentium® IV 1,5 Ghz, AMD Athlon® 1800+
[Intel Pentium® IV 2,5 Ghz, AMD Athlon® 3000+ empfohlen]

RAM:

512 MB [1024 MB empfohlen]

FESTPLATTENSPEICHER:

5 GB freier Speicher

DVD-ROM-LAUFWERK:

4x [16x empfohlen]

GRAFIKKARTE:

3D DirectX® 9.0c kompatibel, Pixel Shader 2.0,
128 MB VRAM. Mindestens Nvidia FX5200,
ATI Radeon 9600, Intel GMA 950.

SOUNDKARTE:

Kompatibel zu DirectX® 9

PERIPHERIE:

DirectX® 9 kompatible Maus und Tastatur

INSTALLATIONSANWEISUNG

Wir empfehlen dringend, alle Anwendungen vor Start der Installation zu beenden. Dies beinhaltet insbesondere Bildschirmschoner und Antiviren-Software, die bei der Installation stören könnte. Vergiss nicht, diese anschließend wieder einzuschalten.

1. Lege die STILL LIFE 2 DVD in dein DVD-ROM-Laufwerk.
2. Wenn die Autostart-Funktion deines Computers eingeschaltet ist, startet die Installation selbsttätig beim Einlegen der DVD. Folge dann den Bildschirm-anweisungen.

Wenn Autostart ausgeschaltet ist, gehe wie folgt vor:

Öffne die Startleiste von Windows und wähle „Ausführen“ aus (unter Windows Vista wähle bitte „Suche starten“). Tippe dort den Buchstaben deines DVD-Laufwerks ein gefolgt von „:\setup.exe“ (zum Beispiel: D:\setup.exe)

oder

doppelklicke auf Arbeitsplatz. Rechtsklicke auf dem DVD-Laufwerkssymbol und wähle dann „Öffnen“ im sich öffnenden Menü. Doppelklicke anschließend die Datei „SETUP.EXE“, um die Installation zu beginnen.

3. Lies und akzeptiere die Endbenutzervereinbarung und dann folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Achtung: STILL LIFE 2 benötigt DirectX 9c selbst dann, wenn DirectX 10 installiert sein sollte (z.B. bei Vista).

4. Die Installation legt eine Programmgruppe im Start-Menü an.

START DES SPIELS

Um das Spiel zu starten, klicke bitte auf **<Start>**, **<Programme>** (bzw. unter Windows® Vista auf das **<Windows-Symbol>**, **<Alle Programme>**), **<Microïds>**, **<Still Life 2>** und nun auf das Icon „Still Life 2“ oder doppelklicke das Still Life 2 Symbol auf dem Desktop.

In diesem Startmenü findest du auch die folgenden anderen Dinge:

Microïds > Still Life 2

- > Still Life 2 (Spielstart)
- > Anleitung
- > LiesMich
- > Spielwebseite
- > Gewinner-Video des Grafikwettbewerbs
- > Still Life 2 Deinstallation

DEINSTALLATION DES SPIELS

Folge den Anweisungen, um STILL LIFE 2 zu deinstallieren. Wähle in der Windows®-Startleiste:

WINDOWS 2000/xp: Start -> Programme -> Microids -> STILL LIFE 2 -> Still Life 2 deinstallieren

WINDOWS VISTA: Start -> Systemsteuerung -> Programme und Funktionen -> STILL LIFE 2 -> Ändern/Entfernen

Die Deinstallation löscht deine Spielstände nicht.

DIE GESCHICHTE

JANUAR 2005: Special Agent Victoria McPherson hat beim FBI gekündigt, um sich ungehindert der Suche des Mr. X genannten Serienmörders widmen zu können. Sie möchte um jeden Preis herausfinden, wer sich hinter dieser Maske der Grausamkeit verbirgt und so die Schande rächen, unter der ihr Großvater ungerechterweise litt.

OKTOBER 2008: Drei Jahre später ist Vic schon wieder in Chicago im Büro des FBI. Seit Monaten verfolgt sie erfolglos die Spuren des Ostküstenmörders. Ein neues Opfer dieses Serienmörders wurde in Maine entdeckt.

Der Ostküstenmörder ist ein eindrucksvoller Gegner. Seit dem Beginn der Mordserie hat er keinen einzigen Fehler gemacht. Seine Mordserie begann bereits 2006. Aber nach 10 Morden tauchte er plötzlich ab und setzte seine Mordserie erst im Januar 2008 fort.

Agentin McPherson muss auch den Druck der Presse aushalten, der durch Nachrichten des Mörders aufrechterhalten wird. Die Journalistin Paloma Hernandez, die die Hauptempfängerin dieser Nachrichten ist, bombardiert Vic täglich mit Fragen.

Eines Abends nutzt sie die Tatsache, dass sie im gleichen Hotel in Jackman wie Vic übernachtet, und erbittet ein Treffen mit ihr. Die Journalistin behauptet, äußerst wichtige Informationen über den Serienmörder zu haben. Vic entscheidet sich gegen das Treffen und wenige Augenblicke später entführt der Killer die Journalistin!

Vic, von den Dämonen der Vergangenheit gejagt, startet eine großangelegte Suche nach dem Killer.

HAUPTMENÜ



HAUPTMENÜ

Hier kannst du auswählen zwischen:

NEUES SPIEL:

Starte ein neues Spiel.

SPIEL LADEN:

Ein zuvor gespeichertes Spiel fortsetzen.

Nicht direkt nach der Installation auswählbar.

OPTIONEN:

Ändert einige allgemeine Spieleinstellungen.

FILMSEQUENZEN:

Zeigt Zwischensequenzen von vorherigen Spielsituationen an.
Nicht direkt nach der Installation auswählbar / wird während des Spielverlaufs immer weiter gefüllt.

MITWIRKENDE:

Zeigt an, wer alles an diesem Spiel gearbeitet hat.

SPIEL VERLASSEN:

Beendet das Spiel und bringt dich zurück zum Betriebssystem.

SPIELMENÜ

In diesem Bildschirm hast du die Auswahl zwischen:

SPIEL FORTSETZEN:

Das derzeitige Spiel fortsetzen.

SPEICHERN:

Das aktuelle Spiel abspeichern.

SPIEL LADEN:

Ein zuvor gespeichertes Spiel fortsetzen.

OPTIONEN:

Einige allgemeine Einstellungen ändern.

SPIEL VERLASSEN:

Das derzeitige Spiel verlassen und ins Hauptmenü zurückkehren.

LADEN UND SPEICHERN

LADEN

Du kannst jederzeit einen zuvor gespeicherten Spielstand laden. Wähle hierzu einen Spielstand aus dem Menü aus. Jeder Spielstand wird durch ein Datum, eine Uhrzeit und den Namen der Spielfigur näher beschrieben. Außerdem siehst du ein Foto der gespeicherten Spielsituation.

Wenn du mehr Spielstände gespeichert hast als auf den Bildschirm passen, kannst du mit den Pfeilen ober- und unterhalb der Scroll-Leiste durch sie hindurch blättern.

Spielstände mit dem kleinen Computer-Symbol wurden automatisch während einer Schlüsselszene des Spiels angelegt.



SPEICHERN

Sobald du mit dem Spiel begonnen hast, kannst du jederzeit speichern. Öffne hierzu das Inventar mit einem Rechtsklick, wähle dann den Menü-Knopf in Form eines Computers im linken unteren Bildschirmbereich. Klicke nun auf Speichern, um in den Speicherbildschirm zu gelangen.

Wähle das Leer-Feld, um einen neuen Speicherstand anzulegen.

OPTIONEN

Du kannst die Optionen jederzeit vom Hauptmenü und dem Spielmenü aus öffnen. Dieser Bildschirm unterteilt sich in drei Unterbildschirme, in denen du unterschiedliche Einstellungen verändern kannst.



ANZEIGE

Texturqualität (niedrig/mittel/hoch)

Anti-Aliasing (aus/2-fach/4-fach)

Schattenqualität (niedrig/mittel/hoch)



SOUND

Allgemeine Lautstärke:

Erlaubt die gleichzeitige Veränderung aller Lautstärken.

Musiklautstärke:

Erlaubt die Veränderung der Musiklautstärke.

Effektlautstärke:

Erlaubt die Veränderung der Soundeffektlautstärke.

Sprachlautstärke:

Erlaubt die Veränderung der Sprachlautstärke (halte die linke Maustaste gedrückt, um den gesamten Testsatz zu hören).



SPIEL

Untertitel (ja/nein):

Schaltet die Untertitel während der Dialoge ein und aus.

Hilfesystem aktiviert (ja/nein):

Erlaubt die Gewährung zusätzlicher Hilfen durch Vics Smartphone oder Palomas Diktiergerät innerhalb der Aufgabensektion (Hinweise werden durch kleine Glühbirnen symbolisiert).

BEDIENUNG UND MAUSZEIGER

Alle Aktionen im Spiel werden nach dem „Point & Click“-Prinzip durchgeführt. Das Spiel muss mit einer Maus mit mindestens 2 Tasten gespielt werden. Alle Aktionen werden entweder mit der rechten oder linken Maustaste ausgelöst.

LINKE MAUSTASTE: Aktionen ausführen, Aktionen bestätigen, Spielerbewegungen. Ein Doppelklick lässt die Spielfigur schnell laufen.

RECHTE MAUSTASTE: Öffnet das Inventar und legt ein Objekt ins Inventar zurück, wenn dieses zuvor aufgenommen wurde. Die rechte Maustaste schließt auch geöffnete Fenster oder Dokumente.

MAUSZEIGER-SYMBOLS



„Neutral“-Zeiger:

Erscheint voreingestellt und könnte für eine mögliche Bewegung stehen.



„Gehen“-Zeiger:

Er zeigt eine spezielle Bewegungsart an (z.B. Treppensteigen).



„Sprechen“-Zeiger:

Signalisiert, dass du mit einer Person reden kannst.



„Aktion“-Zeiger:

Zeigt, dass in diesem Bereich eine Aktion möglich ist.



„Verwenden“-Zeiger:

Signalisiert, dass ein Objekt benötigt wird, um hier etwas zu erreichen.



„Untersuchen“-Zeiger:

Ermöglicht das Erlangen von Informationen, die ansonsten nicht lesbar oder erkennbar wären.



„Offenbaren“-Zeiger (blau):

Zeigt Informationen mithilfe des CSIA-Kits.



„Nehmen“-Zeiger:

Zeigt, dass das Objekt unter dem Zeiger aufgenommen und ins Inventar gelegt werden kann.



„Probe sammeln“-Zeiger (blau):

Zeigt an, dass an dieser Stelle eine Untersuchung mithilfe des CSIA-Kits möglich ist.



„Lupe“-Zeiger:

Zeigt, dass in diesem Bereich eine Information verborgen ist (gewöhnlich zoomt das Spiel dann herein).

**„Lagern“-Zeiger:**

Zeigt an, dass hier ein Lagerplatz für das Inventar ist.

**„Smartphone/Diktiergerät“-Zeiger:**

Signalisiert, dass der Spieler Informationen mit Vics Smartphone sammeln kann (Fotos, Sounds usw.).

**„Zerstören“-Zeiger:**

Zeigt an, dass hier etwas mithilfe eines Objektes aus dem Inventar zerstört werden kann.

**„Schloss knacken“-Zeiger:**

Zeigt an, dass hier etwas mithilfe eines Objektes aus dem Inventar geöffnet werden kann.

**„Pistole“-Zeiger:**

Zeigt die mögliche Verwendung der Pistole an.

**„Metalldetektor“-Zeiger:**

Zeigt an, dass an dieser Stelle eine Untersuchung mit dem Metalldetektor möglich ist.

ALLGEMEINES INVENTAR

WICHTIG: Es ist jederzeit möglich, mit einem Rechtsklick zwischen dem Spiel und dem Inventar zu wechseln.

Das allgemeine Inventar erlaubt dem Spieler verschiedene Möglichkeiten abhängig von der Spielerfigur:

- Vic verfügt über die Gegenstandsliste, das Smartphone und das CSIA-Kit.
- Paloma verfügt über die Gegenstandsliste und das Diktiergerät.

Weitere Funktionen:

- Menüknopf (unten links): zeigt das Spielmenü.
- Beenden-/Zurück-Knopf (unten rechts): Erlaubt dem Spieler das Zurückkehren zum Spiel; entspricht einem Rechtsklick.

BEGRENZTES INVENTAR UND LAGERPLÄTZE

Der Platz im Inventar ist begrenzt. Jedes eingesammelte Objekt belegt eine bestimmte Anzahl Plätze im Inventar und wird mit dessen Namen versehen. Gelegentlich muss der Spieler Objekte entfernen, um Platz für neue Objekte zu schaffen. Hierzu dienen Lagerplätze, die an verschiedenen Orten des Hauses verteilt sind.



HINWEIS: Lege große Objekte wie z. B. eine Stange oder eine Matratze immer in das obere linke Feld des Inventars oder des Lagerplatzes, damit es reinpasst. Um ein Objekt zu verwenden, klicke es mit der linken Maustaste an und kehre dann entweder mit einem Rechtsklick oder einem Klick auf das Zurück-Symbol (rotes Kreuz) ins Spiel zurück.

FÄHIGKEITENSYMBOL

Einige Objekte schalten Fähigkeiten frei, mit denen der Spieler bestimmte Aktionen durchführen kann. Wenn ein Symbol mit einer Fähigkeit verknüpft ist, ist das Symbol der entsprechenden Fähigkeit hervorgehoben. Um eine Fähigkeit zu nutzen, nutze das damit verbundene Objekt.

Schloss-knacken-Fähigkeit: Erlaubt dem Spieler mit Hilfe von entsprechenden Werkzeugen ein Schloss zu knacken.

Zerstören-Fähigkeit: erlaubt dem Spieler eine Tür oder ein Hindernis zu zerstören

Heilen-Fähigkeit: erlaubt dem Spieler, eine Person im Falle von Verletzungen oder Vergiftungen zu behandeln.

Pistolenfähigkeit (nur bei Vic verfügbar): erlaubt dem Spieler eine Handfeuerwaffe zu ziehen: diese Fähigkeit ist nicht mit einem Objekt des Inventars verknüpft; sie ist aber nur verfügbar, wenn Vic eine geladene Handfeuerwaffe bei sich hat.

AUSWEISE/HEILEN-FÄHIGKEIT

Wenn Vic oder Paloma verletzt oder vergiftet wurden und es ist ein Erste-Hilfe-Kasten/Gegengift verfügbar, ziehe das Objekt auf Vics oder Palomas Ausweis in der Inventar-Ansicht, um sie zu heilen.

KOMBINIEREN-/TRENNEN-SYMBOL

Manchmal ist es nötig, zwei Objekte miteinander zu kombinieren, um daraus ein neues Objekt zu erzeugen. Der Spieler muss hierfür das erste Objekt auswählen, dann das Kombinieren-Symbol anklicken und schließlich das zweite Objekt auswählen. Anschließend erscheint das kombinierte Objekt.

Umgekehrt kann ein kombiniertes Objekt oder ein Objekt, das auseinander genommen werden kann, ausgewählt werden und mit dem „Trennen“-Knopf getrennt werden.

MEHRFACH VERWENDBARE GEGENSTÄNDE

Einige Objekte, wie z.B. der Erste-Hilfe-Kasten können mehrfach genutzt werden. In diesem Fall wird die Anzahl der noch möglichen Nutzungen angezeigt.

DAS DIKTIERGERÄT / DAS SMARTPHONE



Palomas Diktiergerät und Vics Smartphone erlauben dir, Informationen aufzuzeichnen und zu speichern. Sie enthalten verschiedene Arten von Informationen. Wenn neue Informationen hinzugefügt werden, erscheint kurz das entsprechende Symbol in der linken oberen Ecke des Bildschirms.

Dokumente: alle Dokumente (Texte, Aufnahmen und Fotos) werden vom Diktiergerät oder dem Smartphone aufgezeichnet. Sie können jederzeit erneut abgerufen werden.

Ziele: Während die zwei Figuren im Spiel voranschreiten, werden ihre aktuellen Ziele im Smartphone/ Diktiergerät angezeigt. Sie werden, sobald sie erfüllt sind, mit grünen Häkchen versehen.

Wenn du auf das Notizbuch-Symbol klickst, kommentieren Vic oder Paloma das entsprechende Ziel. Wenn das Hilfesystem aktiviert ist, kannst du auf die Glühbirne klicken, um einen hilfreichen Kommentar zu erhalten. Bedenke, dass Vic alle Ziele kennt, wohingegen Paloma nur auf ihre eigenen Ziele zugreifen kann.




Nachrichten & Kontakte: Vic kann Anrufe entgegennehmen und SMS-Nachrichten (Text und Audio) mit wichtigen Hinweisen erhalten. Spezielle Symbole ermöglichen Vic, die Rufnummern zurückzurufen, die sie sich gemerkt hat.

DAS FBI-CSIA-KIT

Nur für Vic verfügbar

Als FBI-Agent besitzt Vic eine Tasche mit einigen Werkzeugen, die ihr vor Ort wissenschaftliche Untersuchungen erlauben: das CSIA (Crime Scene Investigation & Analysis) Kit. Für präzisere Tests muss Vic die Hilfe ihrer Freundin, Pathologin Claire Ashby, anfordern.

Vic kann drei Tests durchführen:

- Computeranalyse 
- Chemische Analyse 
- Datenbankanalyse 



Hinweise müssen, je nach Art, von einem oder von mehreren Tests verifiziert werden. Jeder Hinweis hat einen Prozentwert, der zeigt, wie viele Tests noch möglich sind. So sind bei einem Test mit einer Auflösung von 50 % erst die Hälfte der notwendigen Tests erfolgt.

Werkzeuge innerhalb des Kits:

1. Spurensicherungsspray (macht unsichtbare Flecken sichtbar)
2. 3D-Scanner (dient dem Sammeln von Fingerabdrücken)
3. Elektronische Nase (spürt Düfte oder chemische Substanzen in der Luft auf)
4. Computer-Schlüssel (speichert und dechiffriert Computerdaten)
5. Probentupfer (hiermit nimmt man Blut auf)
6. Probenzange (wird zum Aufnehmen von Haaren und Fasern verwendet)
7. Fingerabdruckpulver (wird zum Finden von Fingerabdrücken verwendet)
8. Digitales Mikroskop (kann sehr kleine Hinweise vergrößern)

Übertragen der Spuren: Sobald eine Spur mit einem Werkzeug aufgenommen wurde, erscheint diese im Übersichtsfenster rechts neben den Werkzeugen. Die Spuren können jetzt analysiert werden.

Vic kann mit ihrem Smartphone Fotos und Gespräche aufnehmen. Wenn einer dieser Hinweise mit dem CSIA-Kit untersucht werden soll, klicke auf die Ansicht des CSIA-Kits und klicke dann oben links auf das Smartphone-Symbol, sobald dieses einen roten Rahmen hat.

GAME OVER – BEGRENZTE ZEIT UND VERLETZUNGEN

Während des Spiels sehen sich die Hauptfiguren Gefahren ausgesetzt, die tödlich enden können. Wenn eine Hauptfigur stirbt, ist das Spiel vorbei und du musst einen vorherigen Spielstand laden, um das Spiel fortsetzen zu können.

Begrenzte Zeit: Einige Probleme müssen unter Zeitdruck gelöst werden. Diese Situationen werden mit einer runden Zeitanzeige und dem Geräusch eines klopfenden Herzens markiert. Wenn du das Problem nicht in der gegebenen Zeit löst, ist das Spiel vorbei.

Hinweis: Die Zeit stoppt, sobald du das Inventar öffnest.

Wunden: Die Spiel-Charaktere können verwundet werden. Eine Verwundung wird durch eine rote Verfärbung am Bildschirmrand signalisiert. Wenn eine schon verwundete Figur erneut verwundet wird, stirbt sie.

DIALOGUE

Dialoge sind interaktiv, da du selbst bestimmen kannst, welche Themen zur Sprache kommen. Du schaltest in den Dialog-Modus, indem du eine Person anklickst. In diesem Modus werden alle anderen Interaktionen deaktiviert. Abhängig vom Fall spricht die Person den Helden entweder direkt an oder es stehen einige, in Stichworten zusammengefasste Themen zur Auswahl. Du wählst ein Thema, indem du es mit der linken Maustaste anklickst. Eine Person hat eine begrenzte Anzahl Themen zur Auswahl, allerdings können immer wieder neue Themen auftauchen. Zögere nicht, erneut zu einer Person zurückzukehren und neue Entwicklungen mit ihr zu besprechen. Der Dialogmodus kann entweder automatisch oder durch das Stichwort „Ende der Konversation“ beendet werden.

Einen Gegenstand einer Person geben: Gelegentlich wirst du einer Person einen Gegenstand aushändigen wollen. Wähle in diesem Fall nicht das Inventar, sondern das entsprechende Thema in der Dialogauswahl.

Hinweis: Du kannst Dialoge und vorberechnete Szenen jederzeit durch einen Druck auf die Leertaste abbrechen.

STILL LIFE 2

Veröffentlicht von: Microids. Entwickelt von: Gameco Studios. Mit der Unterstützung der Centre National de la Cinématographie und des französischen Wirtschaftsministeriums.

GAMECOSTUDIOS www.gamecostudios.com

Ausführender Produzent

Nicolas Bonvalet

Leitender Produzent

Régis Carlier

Technischer Art Director

Christophe Hamel

Projektleiter

Nicolas Gautier

Level-Design

Christophe Monnerot

Kevin Choteau

Raffi Messant

Nicolas Gautier

François Klimczak

Sebastien Cordelette

Sebastien Di Ruzza

SPIELDESIGN

Leitender Spieldesigner

Bruno Martin

Spieldesign

Eric Simon

Dialoge

Bruno Martin

Spieldesign-Assistenten

Alois Delaune

Marck Morris

GRAFIK

Art Director

José Garcia Estan

Konzeptgrafiken

Medhi Boukhezzer

Hervé Groussi -Nuro-

Leitender 2D-Grafiker

Armar Hamidi

Umgebungsgrafiken

Eddy Neveu

Alexis Dzimira

Pascal Garro

Johnny Luzio

Julien Lenoury

Figurengrafiken

Pierrick Grillet

Henri Deruer

Wladimir Litchenko

2D-Grafiken

Tom Hisbergue

Emilie Deslescaux

PROGRAMMIERUNG

Leitender 3D-Engine-Programmierer

Arnaud Neny

Leitender Spiel-Engine-Programmierer

François Kermorvant

Spiel-Engine-Programmierer

Lidwine Simon

Programmierer der Mac-Version

Malek Bengougam

Haupt-Gameplay-Programmierer

Sacha Duc

Gameplay-Programmierer

Nicolas Montels

Vincent Adélé

ANIMATION

Hauptanimator

Jerome N Guyen

Animationen

Sebastien Di Ruzza

Erwan Janeneau

Laurent Chea

LEVEL-DESIGN

Haupt-Level-Designer

Cyril Chambon

Zusätzliche Grafiken

Stephanie Rosak
Jennifer Ivry
Julien Allard
Quentin Deboucq
Gilles Santos Mendes
Jérôme Daoust

VIDEO-SEQUENZEN

Regie

Matthieu Van Eeckhout

Ausleuchtung und Rendering

Pierrick Grillet

Effekte

Bertrand Garnier

Nicolas Tieffry

Animationen

Jerome N Guyen

Gabriel Kerlidou

Laurent Chea

Kevin Ludwig

MUSIC UND SOUND

Komponist

Katchadour „Mexy“ Babelian

Sounddesign

Katchadour „Mexy“ Babelian

STILL LIFE Musik

Tom Salta/Wave Generation

QUALITÄTSSICHERUNG

Haupttester

Eric Pallant

Tester

Mathias Milhoud

Raphaël Cancellier

Bruno Lopes

Stephane Husson

Pierre der Kegorkyan

MICROÏDS www.microids.com

Verkaufsleiter

Emmanuel Nouaille

Produzent

Catherine Peyrot

Produktionsassistentin

Marie-Cécile Jacq

Verkaufs- und Marketingleiter

Abrial da Costa

Assistent

Laurent Harmel

Web-Manager

Eric Connille

Datenmanager

Yohan Chambon

Kommunikationsleiterin

Inès Pauly

Assistentinnen

Amélie Fournier

Camille Fouillet

Kundendienst

Dominique Roux

Verkaufsmanagerin

Nicole Roubier

Chefbuchhalterin

Isabelle Lefort

Geschäftsführer

Roch Roustan

Präsident

Emmanuel Olivier

Sprachaufnahmen

BANDE ANNONCE PRODUCTION

François Dussolier

Jean-Baptiste Merland

Matthieu Maudet

Casting

Jimmy Shuman

Deutsche Übersetzung

4-Real Intermedia GmbH

Deutsche Stimmen

Linus Kraus

Stephanè Bittoun

Mario Hassert

Sonngard Dressler

Katharina Weyland

Abak Safaei-Rad

Externe Tests

Bug-Tracker Laboratories Inc.

Trailer Contest Winner

Jihed Jaouabi



AVAILABLE FOR DOWNLOADING ON

www.microids.com



SUPPORT

SOLLTEST DU WEITERE FRAGEN ZU DIESEM PRODUKT HABEN, WELCHE HIER NICHT ERLÄUTERT WERDEN, SO KANNST DU DAS RONDOMEDIA SUPPORT-TEAM FOLGENDERMAßEN ERREICHEN:

TELEFON 0 900 1 – 40 00 43 (0,99 € / MINUTE AUS DEM DEUTSCHEN FESTNETZ)

UNSERE AKTUELLEN HOTLINE-ZEITEN ERFAßST DU UNTER WWW.RONDOMEDIA.DE