

StillLife



MANUAL DE USUARIO



microïds

ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Algunas personas son susceptibles de sufrir ataques epilépticos y pérdida de consciencia cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, tales como luces parpadeantes o patrones lumínicos, y pueden experimentar ataques mientras ven la TV o juegan a un videojuego. Esto puede suceder incluso a sujetos que no tengan una historia previa de epilepsia. Durante un ataque pueden ocurrir los siguientes síntomas: visión borrosa, contracción nerviosa facial u ocular, movimientos involuntarios de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida del conocimiento.

Durante un ataque epiléptico, es posible que la persona pierda la consciencia o sufra convulsiones, lo que puede causar accidentes graves en caso de caída. Si experimenta cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente. Recomendamos a los padres que vigilen a sus hijos mientras juegan a videojuegos, pues los niños y los adolescentes son más susceptibles de sufrir epilepsia que los adultos.

Si aparecen estos síntomas, DEJE DE JUGAR INMEDIATAMENTE Y CONSULTE AL MÉDICO. Los padres y los tutores deben observar a los niños y preguntarles si han experimentado alguno de los síntomas descritos. Los niños y los adolescentes son más proclives que los adultos a experimentar ataques relacionados con el uso de videojuegos.

REQUISITOS DEL SISTEMA

REQUISITOS MÍNIMOS DEL SISTEMA

SISTEMA OPERATIVO :

© Windows XP/Vista

PROCESADOR :

© Intel Pentium IV 1,5 Ghz, AMD Athlon 1800+
[© Intel Pentium IV 2,5 Ghz, AMD Athlon 3000+ recomendado]

RAM :

512 Mb mínimo [1024 Mo recommended]

ESPACIO EN DISCO DURO :

5 Gb mínimo

UNIDAD DE DVD-ROM :

4x [16x recomendado]

TARJETA GRÁFICA :

3D Compatible con ©DirectX 9.0c, Pixel shaders 2,0
128 Mb vram
Nvidia FX5200, ATI Radeon 9600, Intel GMA 950 mínimo

TARJETA DE SONIDO :

Compatible con DirectX® 9

PERIFÉRICOS :

Teclado y ratón compatibles con ©DirectX 9

INSTRUCCIONES DE INSTALACIÓN

Se recomienda cerrar todos los programas no esenciales antes de iniciar la instalación del software. Aquí se incluyen los salvapantallas y el software antivirus, que pueden interferir con el programa de instalación del juego.

1 - Inserta el disco de **"STILL LIFE 2"** en la unidad de DVD-ROM. Si está activado el modo de ejecución automática, la instalación comenzará automáticamente tras la inserción del disco en la unidad. Sigue las instrucciones que aparezcan en pantalla.

2 - Si el modo de ejecución automática no está activado, procede del modo siguiente: haz clic en Inicio, selecciona Ejecutar y teclea la letra correspondiente a la unidad de DVD-ROM, seguida de INSTALL.EXE (ejemplo: D:\Install.exe).

OTRA SOLUCIÓN : haz doble clic en Mi PC. Haz clic derecho en la unidad de DVD-ROM que contenga el DVD de **"STILL LIFE 2"** y después selecciona Abrir para acceder a los contenidos de la unidad de DVD-ROM. Haz doble clic en el archivo **"INSTAL.EXE"** para iniciar la instalación.

3 - Lee y acepta el acuerdo de licencia para usuario final y después sigue las instrucciones que aparezcan en pantalla.

ATENCIÓN : para funcionar, el juego **STILL LIFE 2** necesita la instalación de ©DirectX 9c, incluso en el caso de configuraciones de Windows Vista con ©DirectX 10.

4 - La instalación creará automáticamente un grupo de iconos para el programa y una opción de inicio rápido en el menú Inicio de Windows®.

5 - Para iniciar el juego desde el escritorio de Windows®, selecciona:
Inicio > Programas > Microïds > STILL LIFE 2 > Still Life 2

INSTRUCCIONES DE DESINSTALACIÓN

Para desinstalar **"STILL LIFE 2"**, efectúa los siguientes pasos: en Windows®, selecciona:

Inicio > Programas > Microïds > STILL LIFE 2 > Desinstalar Still Life 2

Desde el menú Inicio, puedes llegar también a distintos servicios disponibles en internet.

- Microïds > Microïds y tú
- > Tienda Microïds
- > Still Life 2
 - > Still Life 2 (inicio del juego)
 - > Manual del juego
 - > Léeme
 - > Sitio web del juego
 - > Vídeo ganador del concurso
 - > Desinstalar Still Life 2

HISTORIA

ENERO DE 2005, la agente especial Victoria McPherson ha abandonado el FBI para poder continuar con libertad la investigación del caso del asesino en serie apodado Mr. X. Está totalmente decidida a averiguar, cueste lo que cueste, quién se oculta tras esta máscara de sadismo y así vengar la indignidad que sufrió su abuelo.

OCTUBRE DE 2008, han pasado tres años y Vic ha vuelto a la oficina del FBI en Chicago. Durante varios meses ha estado siguiendo infructuosamente al Asesino de la Costa Este, un escurridizo asesino en serie. Se ha descubierto una nueva víctima en Maine.

El Asesino de la Costa Este es un adversario formidable. Desde el principio de la investigación no ha cometido un solo error. Ya había empezado a matar en 2006 pero, tras diez asesinatos, no volvió a dar señales... Comenzó a matar de nuevo en enero de 2008.

La agente McPherson tiene también que soportar la presión de los medios de comunicación, cuyo interés alimenta el asesino con mensajes. La periodista Paloma Hernandez, principal destinataria de estos mensajes, acosa diariamente con preguntas a Vic.

Una noche, aprovechando el hecho de que las dos están juntas en el mismo motel de Jackman, Paloma solicita a Vic un encuentro. La periodista asegura que posee información crucial sobre el asesino en serie. Pero Vic decide no acudir a la reunión... Unos momentos después, ¡el Asesino de la Costa Este secuestra a Paloma!

Vic se embarca en una persecución policial asaltada por demonios del pasado...

MENÚ PRINCIPAL



MENÚ PRINCIPAL

En esta pantalla puedes elegir entre las siguientes opciones:

PARTIDA NUEVA : inicia una nueva partida.

CARGAR UNA PARTIDA: continuar una partida ya guardada.

No está disponible al inicio del juego.

OPCIONES : modificar las opciones generales del juego.

VÍDEOS : vídeos de varios momentos del juego.

No está disponible al inicio del juego / se actualiza gradualmente a medida que avanza la historia.

CRÉDITOS : ir a los créditos del juego.

SALIR DEL JUEGO : salir del juego y volver a Windows®.

MENÚ DE JUEGO

En esta pantalla puedes elegir entre las siguientes opciones:

CONTINUAR PARTIDA : continuar la partida actual.

GUARDAR : guardar la partida actual.

CARGAR PARTIDA : continuar una partida ya guardada.

OPCIONES : modificar las opciones generales del juego.

SALIR DE LA PARTIDA : salir de la partida y volver al menú principal.

PANTALLAS CARGAR / GUARDAR

CARGAR

Puedes cargar una partida ya guardada en cualquier momento. Para ello, solo hay que seleccionar la partida del menú desplegable. Cada versión guardada está representada por su fecha, duración, nombre del personaje jugador y una imagen del lugar donde se hizo el guardado.

Si tienes más partidas guardadas de las que pueden mostrarse en la pantalla, usa las flechas arriba y abajo de la barra de desplazamiento para que aparezcan.

La partida guardada que está marcada con un pequeño icono de "ordenador" es un guardado generado automáticamente por el juego en momentos claves de la historia.



GUARDAR

Cuando empieces a jugar, puedes guardar la partida en cualquier momento. Para ello, abre el inventario haciendo clic derecho; después, selecciona el botón Menú, representado por un pequeño ordenador blanco en la parte inferior izquierda de la pantalla. Ya solo tienes que seleccionar el menú Guardar para entrar en la pantalla de guardado.

Para crear un nuevo guardado, selecciona el campo vacío.

PANTALLAS DE OPCIONES

Puedes acceder al menú Opciones desde el menú principal y el menú de juego. Esta pantalla, dividida en tres submenús, te permite fijar ciertos parámetros del juego para optimizar el rendimiento de Still Life 2 en función del ordenador que tengas:



PANTALLA

Calidad de las texturas

(baja / media / alta)

Suavizar contornos

(desactivado, x2, x4)

Calidad de las sombras

(baja / media / alta)



SONIDO

Volumen general

permite al jugador ajustar simultáneamente el nivel de la música, los efectos de sonido y las voces.

Volumen música

al jugador ajustar el nivel de la música.

Volumen efectos de sonido

permite al jugador ajustar el nivel de los efectos de sonido.

Volumen voces

permite al jugador ajustar el nivel de las voces (mantén pulsado el botón izquierdo del ratón para escuchar entera la frase de prueba)



JUEGO

Subtítulos (si / no) :

elige si mostrar u ocultar los textos de los diálogos.

Sistema de ayuda activado (si / no) :

permite al jugador acceder a instrucciones adicionales mediante el teléfono inteligente de Vic o el grabador de voz de Paloma en la pestaña Objetivos (las pistas están representadas por una pequeña bombilla)

CONTROLES Y CURSORES

Todas las acciones del juego se realizan con el ratón conforme al principio de las aventuras gráficas (apuntar y hacer clic). Para jugar se necesita un ratón con dos botones: todas las interacciones se realizan haciendo clic con el botón izquierdo o el derecho.

Botón izquierdo: acción, confirmación, movimiento del personaje jugador. Con doble clic, el personaje puede correr.

Botón derecho: muestra el menú del inventario y libera el cursor si llevas un objeto (el objeto se colocará en el inventario). El clic derecho puede también usarse para realizar la acción de “volver atrás” y cerrar una ventana o un documento.

EXPLICACIONES SOBRE EL CURSOR



Cursor « Neutral » :

aparece por defecto y puede significar un movimiento posible.



Cursor « Ir » :

indica un tipo especial de movimiento (p. ej., subir escaleras).



Cursor « Hablar » :

indica que puedes hablar con este personaje.



Cursor « Utilizar » :

indica que es posible realizar una acción con un objeto en la zona interactiva.



Cursor « Acción » :

indica que es posible una acción en la zona interactiva.



Cursor « Observar » :

permite al jugador obtener información que no se puede leer directamente en el juego.



Cursor « Revelar » (azul) :

función de observación asociada al equipo del FBI.



Cursor « Recoger » :

indica que el objeto sobre el que has colocado el cursor puede recogerse y se guardará en el inventario.



Cursor « Recoger muestra » (azul) :

función de recogida vinculada a una herramienta del equipo del FBI.



Cursor « Lupa » :

indica que en la zona hay información disponible; normalmente realiza un zoom.



Cursor « Almacenamiento » :
indica una zona de almacenamiento.



Cursor « Usar teléfono inteligente / grabador de voz » :
permite al jugador recoger pistas con el teléfono inteligente de Vic (fotos, sonido...).



Cursor « Demolición » :
representa el uso de un objeto vinculado a la habilidad de demolición.



Cursor « Ganzúa » :
representa el uso de un objeto vinculado a la habilidad de forzar cerraduras.



Cursor « Arma de mano » :
representa el uso de la habilidad de arma de mano.



Cursor « Detector de metales » :
indica que es posible realizar una acción con el detector de metales en la zona interactiva.

INVENTARIO GENERAL

IMPORTANTE : es posible cambiar del juego al inventario general en cualquier momento simplemente haciendo clic derecho en el ratón; realiza la misma acción para volver al juego.

El inventario general permite al jugador llegar hasta distintas interfaces en función del personaje:

- para Vic: **el inventario de objetos, el teléfono inteligente y el equipo del CSIA**
- para Paloma: **el inventario de objetos y el grabador de voz**

Otras funciones disponibles para los dos personajes:

- **botón de menú:** (icono de la parte inferior izquierda) muestra el menú de juego
- **botón Salir / Volver:** (icono de la parte inferior derecha) permite al jugador volver al juego; equivalente a un clic derecho con el ratón.

INVENTARIO DE OBJETOS

ZONA DE INVENTARIO Y ALMACENAMIENTO LIMITADO

El espacio del inventario es limitado. Cada objeto recogido ocupa un número predefinido de cajas y está etiquetado con su nombre.

De vez en cuando, el jugador tendrá que mover objetos para liberar el número necesario de cajas. En caso contrario, habrá que eliminar ciertos objetos y colocarlos en zonas de almacenamiento de otras partes de la casa. Atención: para mover objetos más de una caja en el inventario o en las zonas de almacenamiento, hay que hacer



clic en la esquina superior izquierda.

Para seleccionar un objeto y utilizarlo, haz clic izquierdo en él; después, vuelve al juego haciendo clic derecho o sobre el icono Volver (cruz roja.)

ICONOS DE HABILIDADES

Algunos objetos desbloquean habilidades que permiten al jugador realizar acciones específicas. Cuando un objeto está vinculado a una habilidad, el icono de la habilidad aparece resaltado. Para utilizar una habilidad, basta con usar un objeto que esté asociado a ella.

Habilidad de forzar cerraduras : permite al jugador forzar cerraduras utilizando las herramientas apropiadas

Habilidad de demolición : permite al jugador derribar puertas u obstáculos

Habilidad de curación : permite al jugador curar al personaje si está herido o envenenado

Habilidad de arma de mano permite al jugador utilizar un arma de mano: esta habilidad no está vinculada a un objeto del inventario, sino que se activa cuando Vic tiene un arma de mano cargada

VIÑETA DE DOCUMENTO DE IDENTIDAD

Los documentos de identidad de Vic y de Paloma se activan cuando cualquiera de las dos necesita ser curada: desliza el botiquín o el antídoto sobre la tarjeta para que el tratamiento se haga efectivo.

ICONOS COMBINAR / SEPARAR



A veces será necesario combinar dos objetos para crear uno nuevo. El jugador debe seleccionar el primer objeto, hacer clic en el icono Combinar, y después seleccionar el segundo objeto. Aparecerá entonces el nuevo objeto. A la inversa, para separar un objeto en varios, selecciona el objeto y después haz clic en el icono Separar.

OBJETOS DE CARGA MÚLTIPLE

Algunos objetos, como los botiquines, pueden utilizarse más de una vez. En este caso, el número de cargas de que dispone el objeto se muestra en la parte superior, a la izquierda del icono del objeto en el inventario.

GRABADOR DE VOZ / TELÉFONO INTELIGENTE



El grabador de voz de Paloma y el teléfono inteligente de Vic permiten a los personajes grabar y guardar información. Contienen distintos tipos de datos. Cuando se añade nueva información, los iconos aparecen brevemente en la parte superior izquierda de la pantalla.

Documentos : todos los documentos (textos, grabaciones o fotos) son escaneados por el grabador de voz o el teléfono inteligente. Pueden revisarse de nuevo en esta interfaz.

Objetivos : a medida que los dos personajes avanzan en el juego, se muestran sus objetivos en el teléfono o en el grabador de voz. Los que se alcanzan aparecen indicados con una marca verde.

Si se hace clic sobre el icono de la libreta, se puede obtener un comentario de Vic o de Paloma que clarifica el objetivo. Si la opción “Sistema de ayuda” está activada en el menú Opciones, puedes hacer clic sobre el icono de la bombilla pequeña para obtener un comentario de ayuda. Recuerda que Vic tiene acceso a todos los objetivos: los suyos y los de Paloma, mientras que Paloma solo puede acceder a sus propios objetivos.

Mensajes y contactos : Vic puede recibir llamadas telefónicas y mensajes SMS (de texto y sonido) que contienen información importante para su investigación. Algunos iconos también permiten a Vic llamar a un contacto cuyo número ha memorizado.

EQUIPO CSIA DEL FBI

Solo disponible para Vic.

Como agente especial del FBI, Vic tiene en su posesión un maletín con instrumentos que le permiten llevar a cabo análisis científicos preliminares sobre el terreno: se trata del equipo CSIA (análisis e investigación en la escena del crimen). Para realizar análisis más precisos, Vic tiene que solicitar la ayuda de su amiga, la forense Claire Ashby.



Vic puede llevar a cabo tres tipos de análisis:

- Informáticos
- Químicos
- Búsquedas en la base de datos

Para cada prueba hay un porcentaje que indica los análisis que aún pueden realizarse. Es decir, que si una prueba tiene un 50 % de resolución, esto indica que se han llevado ya a cabo la mitad de los análisis que es posible realizar.

Instrumentos disponibles en el equipo:

1. Spray reactivo (utilizado para detectar manchas invisibles)
2. 3D scanner (utilizado para recoger huellas dactilares)
3. Nariz electrónica (utilizada para recoger olores)
4. Llave informática (utilizada para grabar o descryptar datos informáticos)
5. Algodón para muestras (utilizado para recoger sangre)
6. Pinzas para muestras (utilizadas para recoger pelos o fibras)
7. Polvo para huellas dactilares (utilizado para detectar huellas dactilares)
8. Microscopio digital (utilizado para ampliar pistas muy pequeñas)

Transferir: gracias a su teléfono inteligente, Vic puede sacar fotos o grabar voz. Si hay que analizar alguna de estas pistas con la ayuda del equipo CSIA, puedes transferirlas automáticamente haciendo clic en el icono del teléfono inteligente en la parte superior izquierda, cuando aparece en un marco rojo.

MODO DE JUEGO

FIN DE LA PARTIDA – TIEMPO LIMITADO Y HERIDAS

Durante la aventura, los personajes se enfrentan a peligros que pueden tener un resultado letal. Si muere uno de los personajes, se terminará la partida. En ese punto, tendrás que volver a cargar una partida guardada para continuar.

Tiempo limitado : ciertos problemas deben resolverse dentro de un periodo limitado de tiempo. Estas situaciones de juego se indican mediante un contador y un latido. Si no logras resolver el problema antes de que se acabe el tiempo límite, terminará la partida.

Nota : la función del tiempo limitado se pone en pausa cuando está abierta una de las interfaces del inventario general.

Heridas : los personajes pueden sufrir heridas físicas. Este estado se indica mediante un filtro rojo en un lado de la pantalla. Si un personaje previamente herido recibe una nueva herida, muere.

DIÁLOGOS

Los diálogos son interactivos mediante la elección de los temas de conversación que hagas. Se cambia al modo de diálogo haciendo clic en un personaje. En este modo, se congelan otros tipos de interacción. Según los casos, el personaje se dirige directamente al héroe o sugiere una elección de temas de conversación representadas por unas pocas palabras. La elección de un tema de conversación, hecha con un clic izquierdo, inicia el diálogo correspondiente. Los personajes tendrán un número limitado de temas de conversación en un momento dado, pero las nuevas interacciones pueden aumentarlos. No dudes en volver a visitar a un personaje; podría haberse vuelto más hablador tras ciertos sucesos. Se puede salir del modo de diálogo automáticamente o eligiendo un tema del tipo de “fin de la conversación”.

Dar un objeto a un personaje : en ocasiones, deberás dar uno de los objetos que haya encontrado el personaje principal a otro personaje que pueda necesitarlo. En este caso, no tendrás que tomarlo del inventario: en la lista de temas de conversación aparecerá uno sobre este objeto.

Nota : es posible saltarse diálogos y vídeos pre-calculados pulsando la barra espaciadora del teclado.

STILL LIFE 2

Publicado por **MICROÏDS**. Desarrollado por **GAMECO STUDIOS**. Con el apoyo del Centre National de la Cinématographie y el Ministerio de Economía, Finanzas e Industria de Francia.

GAMECOSTUDIOS www.gamecostudios.com

Productor ejecutivo

Nicolas Bonvalet

Director de producción

Régis Carlier

Director técnico de arte

Christophe Hamel

Jefe de proyecto

Nicolas Gautier

DISEÑO DEL JUEGO

Jefe de diseño del juego

Bruno Martin

Diseño del juego

Eric Simon

Diálogos

Bruno Martin

Ayudantes de diseño del juego

Alois Delaune

Mark Morris

PROGRAMACIÓN

Jefe de programación del motor 3D

Arnaud Neny

Jefe de programación del motor del juego

François Kermorvant

Programador del motor del juego

Lidwine Simon

Programador de la versión para Mac

Malek Bengougam

Programación principal del juego

Sacha Duc

Programación del juego

Nicolas Montels

Vincent Adélé

DISEÑO DE NIVELES

Diseño principal de niveles

Cyril Chambon

Diseño de niveles

Christophe Monnerot

Kevin Choteau

Raffi Messant

Nicolas Gautier

François Klimczak

Sebastien Cordelette

Sebastien Di Ruzza

GRÁFICOS

Director de arte

José Garcia Estan

Bocetos

Medhi Boukhezzer

Hervé Groussi -Nuro-

Grafista principal 2D

Armar Hamidi

Grafistas del entorno

Eddy Neveu

Alexis Dzimir

Pascal Garro

Johnny Luzio

Julien Lenoury

Grafistas de los personajes

Pierrick Grillet

Henri Deruer

Wladimir Litchenko

Grafistas 2D

Tom Hisbergue

Emilie Deslescaux

ANIMACIÓN

Animador principal

Jerome N Guyen

Animadores

Sebastien Di Ruzza

Erwan Janeneau

Laurent Chea

Grafistas adicionales

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

VÍDEOS**Director**

Matthieu Van Eeckhout

Iluminación y renderizado

Pierrick Grillet

Efectos especiales

Bertrand Garnier

Nicolas Tieffry

Animadores

Jerome N Guyen

Gabriel Kerlidou

Laurent Chea

Kevin Ludwig

MÚSICA Y SONIDO**Compositor**

Katchadour « Mexy » Babelian

Diseño del sonido

Katchadour « Mexy » Babelian

Música de STILL LIFE

Tom Salta / Wave Generation

PRUEBAS**Jefe de pruebas**

Eric Pallant

Pruebas

Mathias Milhoud

Raphaël Cancellier

Bruno Lopes

Stephane Husson

Pierre der Kegorkyan

MICROÏDS www.microids.com**Director editorial**

Emmanuel NOUAILLE

Productor

Catherine PEYROT

Ayudante de producción

Marie-Cécile JACQ

Director de ventas y marketing

Abrial DA COSTA

Ayudantes

Laurent HARMEL

Gestión web

Eric CONNILLE

Gestión de datos

Yohan CHAMBON

Director de comunicaciones

Inès PAULY

Ayudantes

Amélie FOURNIER

Camille FOUILLET

Dirección de atención al cliente

Dominique ROUX

Sales Manager

Nicole ROUBIER

Director de gestión

Isabelle LEFORT

Managing Director

Roch ROUSTAN

Presidente

Emmanuel OLIVIER

Recording**BANDE ANNONCE PRODUCTION**

François DUSSOLIER

Jean-Baptiste MERLAND

Matthieu MAUDET

Cast management

Jimmy SHUMAN

Traducción y doblaje al español:

PINK NOISE

Spanish Voices

Charo Soria

Cristina Victoria López

Luis Bajo

Félix Alcolea

Jorge Teixeira

Mayte Torres

Pruebas externas

Bug-Tracker Laboratories Inc.

Ganador del concurso de tráileres

Jihed Jaouabi

¡DESCUBREN OTRAS GRANDES AVENTURAS SOBRE LA TIENDA EN LÍNEA MICROÏDS!



www.microïds.com



¿PORQUE COMPRAR EN LÍNEA?

- Descarga rápida, compra sencilla, sin moverse de casa.
- Un catálogo indispensable con todos los juegos clásicos y numerosas novedades.
- Todos los títulos incluyen las actualizaciones Windows Vista® y XP.

AYUDA

En caso de disfunción del juego, por favor avisar la hotline de Microïds a la dirección siguiente : support@microïds.com