

StillLife



MANUEL UTILISATEUR

www.stilllife-game.com



microïds



GAMECO
EXCLUSIVE

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Chez certaines personnes, la stimulation visuelle par certains effets stroboscopiques ou motifs lumineux peut déclencher une crise d'épilepsie ou une perte de connaissance. Chez ces personnes, le simple fait de regarder la télévision ou de jouer à un jeu vidéo peut suffire à déclencher une crise. Les symptômes peuvent même se manifester chez des individus sans antécédents médicaux ou n'ayant jamais souffert d'épilepsie. Les crises sont caractérisées par différents symptômes : troubles de la vision, tics du visage ou des yeux, tremblements des bras ou des jambes, perte d'orientation, confusion ou perte de repère temporaire.

Lors d'une crise d'épilepsie, il y a risque ou perte de conscience et de convulsions, entraînant des accidents graves en cas de chute. Cessez immédiatement de jouer si vous présentez l'un de ces symptômes. Nous conseillons vivement aux parents de prêter attention à leurs enfants lorsqu'ils utilisent un jeu vidéo, car ces derniers, ainsi que les adolescents sont plus susceptibles à l'épilepsie que les adultes.

Si de tels symptômes apparaissent, **CESSEZ IMMEDIATEMENT DE JOUER ET CONSULTEZ UN MEDECIN**. Parents et tuteurs doivent surveiller les enfants ou leur demander s'ils ressentent tout ou partie des symptômes mentionnés ci-dessus. Enfants et adolescents sont plus susceptibles que les adultes de subir de tels effets liés à l'utilisation de jeux vidéo.

CONFIGURATIONS REQUISES

CONFIGURATION MINIMALE

SYSTÈME D'EXPLOITATION :

© Windows XP/Vista

PROCESSEUR :

© Intel Pentium IV 1,5 Ghz, AMD Athlon 1800+

[© Intel Pentium IV 2,5 Ghz, AMD Athlon 3000+ recommandé]

MÉMOIRE RAM :

512 Mo minimum [1024 Mo recommandé]

ESPACE DISQUE :

5 GO minimum

LECTEUR DVD-ROM :

4x [16x recommandé]

CARTE VIDÉO :

3D Compatible ©DirectX 9.0c, Pixel shaders 2,0

128 Mo vram

Nvidia FX5200, ATI Radeon 9600, Intel GMA 950 minimum

CARTE SON :

Compatible DirectX® 9

PÉRIPHÉRIQUES :

Clavier et souris compatibles ©DirectX 9

INSTRUCTIONS D'INSTALLATION

Il est fortement conseillé de fermer tous les programmes non essentiels avant de lancer l'installation du logiciel sur votre ordinateur. Cela inclut les économiseurs d'écran et les logiciels anti-virus qui peuvent interférer avec le programme d'installation.

1 - Insérer le DVD-ROM de « **STILL LIFE 2** » dans votre lecteur de DVD-ROM. Si le mode de lancement automatique est activé sur votre ordinateur, l'installation démarrera automatiquement lors de l'insertion du DVD dans le lecteur. Suivez alors les instructions à l'écran.

2 - Si le mode de lancement automatique est désactivé sur votre ordinateur, procédez comme suit : dans le bureau Windows, cliquez sur « Démarrer ». Sélectionnez « Exécuter » et saisissez la lettre correspondant à votre lecteur de DVD-ROM, suivie de INSTALL.EXE (exemple : D:\Install.exe).

Autre solution : double-cliquez sur « Poste de Travail ». Cliquez avec le bouton droit sur le lecteur de DVD-ROM contenant le DVD de « **STILL LIFE 2** », puis sélectionnez « Ouvrir » pour accéder au contenu du DVD-ROM. Double-cliquez sur le fichier « INSTALL.EXE » pour lancer l'installation.

3 - Lisez et acceptez l'accord de licence utilisateur final, puis suivez les instructions à l'écran.

ATTENTION : le jeu STILL LIFE 2 nécessite l'installation de ©DirectX 9c pour fonctionner, même sur les configurations Windows Vista possédant ©DirectX 10.

4 - L'installation créera automatiquement un groupe d'icônes de programme et une option de démarrage rapide dans votre menu « Démarrer » de Windows®.

5 - Pour lancer le jeu à partir du bureau Windows®, sélectionnez :
Démarrer > Programmes > Microïds > STILL LIFE 2 > Still Life 2

INSTRUCTIONS DE DÉSINSTALLATION

Pour désinstaller « **STILL LIFE 2** », procédez comme suit : sur le bureau Windows®, sélectionnez

Démarrer > Programmes > Microïds > STILL LIFE 2 > Désinstaller Still Life 2

À partir de ce Menu Démarrer, vous pouvez également atteindre différents services disponibles sur Internet.

- Microïds > Microïds & Vous
 - > La Boutique Microïds
 - > Still Life 2
 - > Still Life 2 (lancement du jeu)
 - > Manuel du jeu
 - > Lisez-moi
 - > Site officiel du jeu
 - > Vidéo gagnante du Concours
 - > Désinstaller Still Life 2

L'HISTOIRE

JANVIER 2005, l'agent spécial Victoria McPherson vient de démissionner du FBI pour pouvoir continuer d'enquêter librement sur l'affaire du tueur en série surnommé Mr X. Elle est bien décidée à découvrir coûte que coûte qui se cache derrière ce masque de sadisme et ainsi venger l'affront fait à son grand-père.

OCTOBRE 2008, trois ans se sont écoulés et Vic a réintégré le bureau du FBI de Chicago. Depuis plusieurs mois, elle court sans succès derrière un tueur en série insaisissable, le Bourreau de la côte est. Une nouvelle victime vient d'être découverte dans le Maine.

Le Bourreau de la côte Est est un adversaire exceptionnel. Depuis le début de l'affaire, il n'a commis aucune erreur. Il s'était déjà manifesté en 2006, puis après une dizaine de meurtres il n'avait plus fait parler de lui... Il a recommencé à tuer en janvier 2008.

L'agent McPherson doit aussi faire face à la pression des médias, entretenue par les messages que leur envoie le Bourreau. Une journaliste, Paloma Hernandez, qui en est la principale destinataire, assaille quotidiennement Vic de questions.

Un soir, profitant du fait qu'elles logent dans le même motel de Jackman, Paloma demande à Vic un entretien, la journaliste prétend détenir des informations capitales sur le tueur en série. Or, Vic décide de ne pas aller au rendez-vous... Quelques instants plus tard, Paloma se fait enlever par le Bourreau de la côte est !

Pour Vic une course poursuite commence, perturbée par les démons du passé...

ÉCRANS D'ACCUEIL



MENU PRINCIPAL

À partir de cet écran, vous avez le choix entre :

- NOUVELLE PARTIE** : démarrer une nouvelle partie.
- CHARGER UNE PARTIE** : continuer une partie précédemment enregistrée.
Pas disponible au démarrage
- OPTIONS** : modifier les options générales de jeu.
- CINÉMATIQUES** : visualiser les cinématiques des différentes parties du jeu.
Pas disponible au démarrage / s'actualise au fur et mesure de la progression de l'histoire.
- CRÉDITS** : accéder au générique du jeu.
- QUITTER LE JEU** : sortir du jeu et retourner sous Windows®.

MENU DU JEU

À partir de cet écran de jeu, vous avez le choix entre :

- REPRENDRE LA PARTIE** : continuer la partie en cours.
- SAUVEGARDER** : sauvegarder la partie en cours.
- CHARGER UNE PARTIE** : reprendre une partie précédemment enregistrée.
- OPTIONS** : modifier les options générales de jeu.
- QUITTER LA PARTIE** : sortir du jeu et retourner au Menu Principal.

ÉCRANS DE CHARGEMENT / SAUVEGARDE

CHARGEMENT

Il vous est possible, à tout moment, de recharger une partie déjà commencée. Pour cela, il vous suffit de sélectionner la partie dans la liste déroulante. Chaque sauvegarde est représentée par sa date, son heure, le nom du personnage joueur et un visuel du lieu où a été faite la sauvegarde.

Si vous possédez plus de sauvegardes que l'écran ne peut en afficher, utilisez les flèches haut et bas de l'ascenseur afin de les faire apparaître.

La sauvegarde qui possède une vignette avec une petite icône « ordinateur » est la sauvegarde générée automatiquement par le jeu à des moments stratégiques du scénario.



SAUVEGARDE

Une fois dans le jeu, il vous est possible, à tout moment, de sauvegarder votre partie. Pour cela, ouvrez l'inventaire à l'aide du bouton droit de la souris puis sélectionnez le bouton « Menu » symbolisé par un petit ordinateur blanc en bas à gauche. Il vous suffit alors de sélectionner le menu « Sauvegarder » pour entrer dans l'écran de sauvegarde.

Pour créer une nouvelle sauvegarde, sélectionnez le champ «vide».

ÉCRANS D'OPTIONS

Depuis le menu principal et le menu du jeu, il vous est possible d'accéder au menu des Options. Cet écran, divisé en trois sous-menus, vous permet de régler certains paramètres du jeu pour optimiser les performances de Still Life 2 selon votre ordinateur :



AFFICHAGE

Qualité des textures

(basse / moyenne / haute)

Anti-crênelage (off, x2, x4)

Qualité des ombres

(basse / moyenne / haute)



SON

Volume général

permet de régler en même temps le volume sonore des musiques, des bruitages et des voix.

Volume musique

permet de régler le volume sonore des musiques.

Volume bruitage

permet de régler le volume sonore des bruitages.

Volume voix

permet de régler le volume sonore des voix (il faut maintenir le bouton gauche de la souris enfoncé pour écouter la phrase test en entier).



JEU

Sous-titres (oui / non) :

permet d'afficher ou non les textes des dialogues.

Système d'aide activé (oui / non) :

permet d'accéder à des indications supplémentaires via le Smartphone de Vic ou le dictaphone de Paloma, dans l'onglet Objectifs (indices symbolisés par une petite ampoule).

CONTRÔLES ET CURSEURS

La totalité des actions de jeu se fait à la souris selon le principe du « point and click ». Le jeu est jouable avec une souris à deux boutons : toutes les interactions se font en cliquant sur le bouton gauche ou droit.

Bouton gauche : action, validation, déplacement du personnage joueur. Un double-clic permet de faire courir le personnage.

Bouton droit : appel menu inventaire et libération curseur si objet en main (l'objet va se ranger dans l'inventaire). Le clic droit sert également à l'action « retour » pour fermer une fenêtre ou un document.

EXPLICATIONS DES CURSEURS



Curseur « Neutre » :

il s'affiche par défaut et peut signifier un déplacement possible.



Curseur « Aller » :

il signale un mode spécial de déplacement (par exemple, monter des escaliers)



Curseur « Parler » :

il signale que vous pouvez dialoguer avec un personnage.



Curseur « Actionner » :

il indique qu'une action est possible sur la zone interactive.



Curseur « Utiliser » :

il indique qu'une action nécessitant un objet est possible sur la zone interactive.



Curseur « Observer » :

il permet d'obtenir une information pas directement lisible dans le jeu.



Curseur « Révéler » (bleu) :

Observer associé au Kit du FBI



Curseur « Prendre » :

il indique que l'objet sur lequel vous avez placé votre curseur est prenable et viendra se placer dans votre inventaire.



Curseur « Prélever » (bleu) :

prendre lié à un instrument du kit FBI



Curseur « Loupe » :

il indique qu'une information est disponible à l'endroit visé, généralement affiche un zoom.

**Curseur « Rangement » :**

il indique une zone de dépôt.

**Smartphone Curseur « Utiliser Smartphone/Dictaphone » :**

il permet de récolter des indices via le smartphone de Vic (photo, son...)

**Curseur « Démolition » :**

il illustre l'utilisation d'un objet lié à l'aptitude Démolir

**Curseur « Crochetage » :**

il illustre l'utilisation d'un objet lié à l'aptitude Crocheter

**Curseur « Arme de poing » :**

il illustre l'utilisation de l'aptitude Arme de poing

**Curseur « Détecteur à métaux » :**

il indique qu'une action nécessitant le détecteur à métaux est possible sur la zone interactive.

INVENTAIRE GÉNÉRAL

IMPORTANT : à tout moment, il est possible de passer du jeu à l'inventaire général en cliquant simplement sur le bouton droit de la souris, et vice versa pour revenir dans la partie.

L'inventaire général permet d'atteindre différentes interfaces selon le personnage joueur :

- Pour Vic, **l'inventaire objets, le Smartphone et le kit CSIA**
- Pour Paloma, **l'inventaire objets et le dictaphone**

Autres possibilités accessibles aux deux personnages :

Bouton Menu (icône en bas à gauche) : appelle le Menu du jeu.

Bouton Quitter/Retour (icône en bas à droite) :

permet de retourner au jeu, équivalent du clic droit de souris.

L'INVENTAIRE OBJETS

INVENTAIRE LIMITÉ ET ZONE DE DÉPÔT

L'espace de l'inventaire est limité. Chaque objet ramassé occupe un nombre de cases prédéfini et renseigné sous son nom.

Il faut parfois déplacer des objets pour libérer le nombre de cases nécessaires. Sinon, il faut se séparer de certains objets en les plaçant dans les zones de dépôt disposées dans différents lieux de la maison. Attention : il faut cliquer dans le coin supérieur gauche pour déplacer dans l'inventaire et les zones de dépôt, les objets de plus d'une case.



Pour sélectionner un objet afin de l'utiliser, cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris puis retournez dans le jeu d'un clic droit de la souris ou en cliquant sur l'icône Retour (croix rouge.)

ICÔNES APTITUDES

Certains objets débloquent des aptitudes permettant de faire des actions particulières. Lorsqu'un objet est lié à une aptitude, l'icône de cette aptitude apparaît en surbrillance. Pour utiliser une aptitude, il suffit d'utiliser un objet qui lui est associé.

Aptitude Crocheter : permet de crocheter des serrures en se servant des outils adéquats

Aptitude Démolir : permet de défoncer des portes ou des obstacles

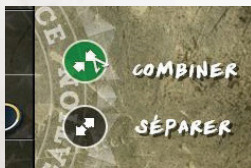
Aptitude Soigner : permet de soigner le personnage s'il est blessé ou empoisonné

Aptitude Arme de poing (disponible uniquement pour Vic) : permet de dégainer un pistolet – cette aptitude n'est pas liée à un objet de l'inventaire, mais est active quand Vic dispose d'une arme de poing chargée.

VIGNETTE CARTE D'IDENTITÉ

Les cartes d'identité de Vic ou Paloma sont actives quand il est nécessaire de les soigner : glissez la trousse à pharmacie ou l'antidote sur la carte pour rendre ce soin effectif.

ICÔNES COMBINER / SÉPARER



Il sera parfois nécessaire de combiner deux objets ensemble pour créer un nouvel objet. Il faut alors sélectionner le premier objet, cliquer sur l'icône Combiner, puis sélectionner le second objet. Le nouvel objet s'affiche alors. Inversement pour séparer un objet en plusieurs objets, sélectionnez l'objet puis cliquez sur l'icône Séparer.

OBJETS À CHARGES

Certains objets, comme les troussees de premiers soins, peuvent être utilisés plusieurs fois. Dans ce cas, le nombre de charges que contient l'objet est affiché en haut à gauche de l'icône de l'objet dans l'inventaire.

LE DICTAPHONE / LE SMARTPHONE



Le dictaphone de Paloma et le Smartphone de Vic permettent aux personnages d'enregistrer et de conserver des informations. Ils contiennent plusieurs types de données. Quand de nouvelles informations sont ajoutées, des icônes apparaissent en haut à gauche de l'écran pendant un bref instant.

Documents : tous les documents (textes, enregistrements ou photos) sont scannés par le dictaphone ou le smartphone. Il est possible de les consulter à nouveau dans cette interface.

Objectifs : au fur et à mesure de la progression des deux héroïnes, leurs objectifs s'affichent dans leur téléphone/dictaphone. Ils se cochent d'une validation verte quand ils sont résolus.

En cliquant sur l'icône calepin, vous pouvez obtenir un commentaire de Vic ou de Paloma qui reprécise l'objectif.

Si l'option « Système d'aide » est active dans le menu Options, vous pouvez cliquer sur la petite icône « ampoule » pour obtenir un commentaire d'aide.

À noter que Vic a accès à tous les objectifs – les siens et ceux de Paloma, tandis que Paloma n'a accès qu'à ses propres objectifs.

Messages & contacts : Vic peut recevoir des appels téléphoniques, mais aussi des messages SMS (texte ou audio) contenant des indices importants pour son enquête. Des icônes permettent aussi à Vic de rappeler un interlocuteur dont elle a mémorisé le numéro.




LE KIT CSIA DU FBI

Uniquement disponible avec Vic.

En tant qu'agent spécial du FBI, Vic bénéficie d'une valise avec des instruments lui permettant de procéder à de premières analyses scientifiques sur le terrain : le kit CSIA (Crime Scene Investigation & Analysis). Pour des analyses plus pointues, Vic doit demander l'aide de son amie Claire Ashby, médecin légiste.



Vic peut procéder à trois types d'analyse :

- Informatique 
- Chimique 
- Comparaison Database 

Pour chaque indice, un pourcentage indique si des analyses sont encore possibles. Ainsi, un indice avec une résolution de 50% signifie que la moitié des analyses possibles a été faite sur cet indice.

Les instruments disponibles dans le kit :

1. Spray révélateur (permet de faire apparaître des taches invisibles à l'œil nu)
2. Scanner 3D (permet de prélever des empreintes)
3. Nez électronique (permet de prélever des odeurs)
4. Clé informatique (permet d'enregistrer ou de décrypter des données informatiques)
5. Tampons de prélèvement (permet de prélever du sang)
6. Pince de prélèvement (permet de recueillir des cheveux ou des fibres)
7. Poudre à empreintes (permet de révéler des empreintes digitales)
8. Microscope numérique (permet de grossir des indices très petits)

Transfert : grâce à son smartphone, Vic peut prendre des photos ou enregistrer une voix. Si certains de ces indices nécessitent une analyse via le Kit CSIA, vous pouvez les transférer automatiquement en cliquant sur la petite icône « smartphone » en haut à gauche lorsque celle-ci est entourée d'un cadre rouge.

GAME OVER – TEMPS LIMITÉ ET BLESSURES

Au cours de l'aventure, les héroïnes sont confrontées à des dangers pouvant avoir une issue fatale. Si l'un des personnages meurt, vous vous trouverez dans une situation de game over. Il vous faudra alors recharger une sauvegarde pour continuer la partie en cours.

Temps limité : certains problèmes doivent être résolus en temps limité. Ces situations de jeu sont indiquées par une jauge circulaire et un son de battements de cœur. Si vous ne parvenez pas à résoudre le problème avant la fin du temps imparti, cela déclenchera un game over.

Remarque : lorsqu'une interface de l'inventaire général est ouverte, l'écoulement du temps limité est mis en pause.

Blessures : les personnages peuvent subir des blessures physiques. Un état blessé est indiqué par un filtre rouge affiché sur les bords de l'écran. Si un personnage déjà blessé est blessé une seconde fois, il meurt.

DIALOGUES

Les dialogues sont interactifs à travers les choix de sujets de discussion que vous devez faire. L'entrée en mode dialogue se fait en cliquant sur un personnage. Dans ce mode, les autres interactions sont figées.

Suivant les cas, le personnage s'adresse directement au héros ou propose un choix de sujets de discussion identifiés par quelques mots. Choisir un sujet de discussion en cliquant avec le bouton gauche déclenche le dialogue correspondant.

Un personnage a un nombre limité de sujets de discussion à un moment donné, mais d'autres interactions peuvent venir enrichir la liste de ces sujets. Il ne faut pas hésiter à retourner voir un personnage que des éléments nouveaux peuvent avoir rendu plus bavard.

La sortie du mode dialogue se fait soit automatiquement, soit par le choix d'un sujet du type « fin de conversation ».

Donner un objet à un personnage : vous serez parfois amené à donner l'un des objets trouvés par l'héroïne à un personnage qui pourrait en avoir besoin. Dans ce cas, vous n'aurez pas besoin d'aller chercher l'objet dans l'inventaire : un sujet de discussion concernant cet objet apparaîtra parmi la liste de sujets.

Note : il est possible de passer les dialogues et les cinématiques précalculées en cliquant sur la touche « Espace » du clavier.

STILL LIFE 2

Produit par **MICROÏDS**. Développé par **GAMECO STUDIOS**. Avec la participation du Centre National de la Cinématographie et du Ministère de l'Economie, des Finances et de l'Industrie.

GAMECO STUDIOS www.gamecostudios.com

Producteur Exécutif

Nicolas Bonvalet

Directeur de Production

Régis Carlier

Direction Technique Graphique

Christophe Hamel

Suivi de projet

Nicolas Gautier

GAME DESIGN

Game Designer principal

Bruno Martin

Game Designer

Eric Simon

Dialogues

Bruno Martin

Assistants Game designer

Alois Delaune

Marck Morris

PROGRAMMATION

Programmeur Principal moteur 3D

Arnaud Neny

Programmeur principal moteur de jeu

François Kermorvant

Programmeur moteur de jeu

Lidwine Simon

Programmeur Mac

Malek Bengougam

Programmeur Principal Gameplay

Sacha Duc

Programmeurs Gameplay

Nicolas Montels

Vincent Adélé

LEVEL DESIGN

Level Designer principal

Cyril Chambon

Level designers

Christophe Monnerot

Kevin Choteau

Raffi Messant

Nicolas Gautier

François Klimczak

Sebastien Cordelette

Sebastien Di Ruzza

GRAPHISME

Directeur Artistique

José Garcia Estan

Designers graphique

Medhi Boukhezzer

Hervé Groussi -Nuro-

Designer graphique Interfaces

Armar Hamidi

Infographistes décors

Eddy Neveu

Alexis Dzimira

Pascal Garro

Johnny Luzio

Julien Lenoury

Infographistes Personnages

Pierrick Grillet

Henri Deruer

Wladimir Litchenko

Infographistes 2D

Tom Hisbergue

Emilie Deslescaux

ANIMATION

Animateur Principal

Jerome N Guyen

Animateurs

Sebastien Di Ruzza

Erwan Janeneau

Laurent Chea

Graphistes additionnels

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

CINEMATIQUES PRECALCULEES**Réalisateur**

Matthieu Van Eeckhout

Infographiste rendu, éclairage

Pierrick Grillet

Infographiste effets spéciaux

Bertrand Garnier

Nicolas Tieffry

Animateurs

Jerome N Guyen

Gabriel Kerlidou

Laurent Chea

Kevin Ludwig

MUSIQUE ET SON**Musique**

Katchadour « Mexy » Babelian

Sound Design

Katchadour « Mexy » Babelian

Musique STILL LIFE

Tom Salta / Wave Generation

REGLAGES ET TESTS**Responsable testeurs**

Eric Pallant

Testeurs

Mathias Milhoud

Raphaël Cancellier

Bruno Lopes

Stephane Husson

Pierre der Kegorkyan

MICROÏDS www.microids.com**Directeur Editorial**

Emmanuel NOUAILLE

Producer

Catherine PEYROT

Assistante Producer

Marie-Cécile JACQ

Directrice Communication

Inès PAULY

Assistants

Amélie FOURNIER

Camille FOUILLET

Directeur Marketing et Commercial

Abrial DA COSTA

Assistant

Laurent HARMEL

Web Manager

Eric CONNILLE

Data Manager

Yohan CHAMBON

Support Clients

Dominique ROUX

Fabrication et**Administration des ventes**

Nicole ROUBIER

Chef Comptable

Isabelle LEFORT

Directeur Général

Roch ROUSTAN

Président

Emmanuel OLIVIER

Enregistrements dialogues**BANDE ANNONCE PRODUCTION**

François DUSSOLIER

Jean-Baptiste MERLAND

Matthieu MAUDET

Direction d'acteurs

Jean-Baptiste MERLAND

Voix françaises

Johanna ROUSSET

Marion KOEN

Marie ZIDI

Marc ALFOS

Cyrille ARTAUX

Emmanuel RAUSENBERGER

Laboratoires Bug-Tracker Inc.

Tests externes

Gagnant du concours - Trailer -

Jihed Jaouabi

DÉCOUVREZ D'AUTRES GRANDES AVENTURES SUR LA BOUTIQUE EN LIGNE MICROÏDS !



www.microïds.com



POURQUOI ACHETER EN LIGNE ?

- Téléchargement **ultra rapide**, achat **simple et sécurisé**, le tout de chez vous
- Un catalogue **indispensable** avec des jeux indémoldables et de **nombreuses nouveautés**
- Tous les titres Microïds bénéficient des dernières mises à jour, et sont comptatibles Windows Vista® / XP

SUPPORT TECHNIQUE

En cas de dysfonctionnement du jeu, merci de contacter la hotline de Microïds à l'adresse suivante : support@microïds.com