

StillLife



MANUALE

www.stilllife-game.com



microïds



GAMECO
STUDIO

AVVERTENZA EPILESSIA

Alcuni individui potrebbero andare incontro alla perdita di conoscenza o ad attacchi epilettici, se esposti a un certo tipo di effetti luminosi o a lampi di luce. Queste persone possono soffrire di questi attacchi semplicemente guardando la TV o giocando con un videogioco. È inoltre possibile che tali attacchi si verifichino anche in persone che non hanno mai avuto crisi epilettiche in passato. Durante una crisi epilettica possono verificarsi i seguenti sintomi: stordimento, visione confusa, spasmi muscolari od oculari, movimenti involontari, disorientamento, confusione o perdita di conoscenza.

Durante una crisi epilettica, il soggetto affetto potrebbe perdere conoscenza o soffrire di convulsioni, le quali potrebbero provocare gravi danni in caso di caduta. Se dovessi provare uno qualsiasi di questi sintomi, smetti di giocare immediatamente. È fortemente consigliato ai genitori di controllare i propri bambini durante le sessioni di gioco, dal momento che bambini e adolescenti risultano più suscettibili all'epilessia rispetto agli individui adulti.

Se tali sintomi dovessero pervenire, SMETTETE IMMEDIATAMENTE DI GIOCARE E CONSULTATE UN MEDICO. Genitori e tutori dovrebbero controllare i propri bambini e indagare sull'eventuale apparizione dei sintomi riportati sopra. I bambini e gli adolescenti sono più suscettibili degli adulti ad attacchi epilettici dovuti all'uso di videogiochi.

REQUISITI DI SISTEMA

REQUISITI MINIMI DI SISTEMA

SISTEMA OPERATIVO :

© Windows XP/Vista

PROCESSORE :

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

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

RAM :

512 MB minimo [consigliato 1024 Mo]

SPAZIO SU DISCO :

5 GB minimo

LETTORE DVD-ROM :

4x [consigliato 16x]

SCHEDA VIDEO :

Compatibile 3D ©DirectX 9.0c, Pixel Shader 2.0.
128 MB VRam. Minimo NVidia FX5200, ATI Radeon 9600, Intel GMA 950

SCHEDA AUDIO :

Compatibile con DirectX® 9

PERIFERICHE :

Mouse e tastiera compatibili con ©DirectX 9

ISTRUZIONI PER L'INSTALLAZIONE

Si consiglia di chiudere tutte le applicazioni non essenziali prima di avviare il programma di installazione sul computer. Ciò include programmi salvaschermo e anti-virus, i quali potrebbero interferire con il programma di installazione.

1 - Inserisci il disco di **"STILL LIFE 2"** nel lettore DVD-ROM. Se la funzione di avvio automatico è attiva sul tuo computer, l'installazione verrà avviata automaticamente dopo aver inserito il disco nel lettore. Segui le istruzioni riportate sullo schermo per procedere.

2 - Se la funzione di avvio automatico non è attiva sul tuo computer, procedi come segue: fai clic su **"Start"**, seleziona **"Esegui..."** e digita la lettera corrispondente al tuo lettore DVD-ROM, seguita da **INSTALL.EXE** (esempio: D:\Install.exe).

In alternativa : fai doppio clic su **"Risorse del computer"**. Fai clic col tasto destro sul lettore DVD-ROM che contiene il DVD di **"STILL LIFE 2"**, quindi seleziona **"Apri"** per accedere ai contenuti del lettore DVD-ROM. Fai doppio clic sul file **"INSTALL.EXE"** per avviare l'installazione.

3 - Leggi e accetta l'accordo di licenza per l'utente finale, e segui le istruzioni riportate sullo schermo.

Attenzione : STILL LIFE 2 richiede l'installazione di ©DirectX 9c per il corretto funzionamento, anche per le configurazioni di Windows Vista dotate di ©DirectX 10.

4 - L'installazione genererà automaticamente un gruppo di icone per il programma e un'opzione di avvio rapido nel menu **"Start"** di Windows®.

5 - Per avviare il gioco dal desktop di Windows®, seleziona:
Start > Programmi > Microïds > STILL LIFE 2 > Still Life 2

ISTRUZIONI PER LA DISINSTALLAZIONE

Per disinstallare **"STILL LIFE 2"**, procedi come segue: in Windows®, seleziona:
Start > Programmi > Microïds > STILL LIFE 2 > Disinstalla Still Life 2

Dal Menu Start, potrai accedere a vari servizi disponibili attraverso Internet.

- Microïds > Microïds & You
- > Microïds Store
- > Still Life 2
 - > Still Life 2 (avvio del gioco)
 - > Manuale del gioco
 - > Leggimi
 - > Sito ufficiale del gioco
 - > Filmato vincitore del concorso
 - > Disinstalla Still Life 2

LA STORIA

GENNAIO 2005, l'agente speciale Victoria McPherson si è dimessa dall'FBI per continuare le indagini sul caso del serial killer soprannominato Mr. X. Victoria è determinata a scoprire a tutti i costi chi si nasconde dietro quella maschera sadica, vendicando così l'affronto subito da suo nonno.

OTTOBRE 2008, sono passati 3 anni e Vic è tornata all'ufficio dell'FBI di Chicago. Da diversi mesi ormai insegue senza successo un inafferrabile serial killer, l'Esecutore della Costa Est. Una nuova vittima è stata scoperta nel Maine.

L'Esecutore della Costa Est è un avversario formidabile. Sin dall'inizio delle indagini, non ha mai compiuto un errore. I primi omicidi risalgono al 2006, tuttavia dopo le prime dieci uccisioni, l'assassino si era fermato... Purtroppo ha ripreso ad uccidere dal gennaio del 2008.

L'agente McPherson deve anche subire la pressione dei media, fomentati dai messaggi inviati dall'assassino. Una giornalista, Paloma Hernandez, principale destinataria dei messaggi, tempesta quotidianamente Vic di domande.

Una sera, approfittando del fatto che si trovano nello stesso albergo a Jackman, Paloma chiede a Vic un incontro. La giornalista afferma di essere in possesso di importanti informazioni sul serial killer. Ma Vic decide di non recarsi all'appuntamento... Pochi minuti dopo, Paloma viene rapita dall'Esecutore della Costa Est!

Vic intraprende una caccia all'uomo durante la quale dovrà affrontare i demoni del suo passato...

MENU PRINCIPALE



MENU PRINCIPALE

Da questo schermo potrai accedere alle seguenti opzioni:

- NUOVA PARTITA** : inizia una nuova partita.
- CARICA PARTITA** : continua una partita salvata in precedenza.
Non disponibile all'avvio.
- OPZIONI** : modifica le opzioni di gioco generali.
- FILMATI** : visualizza filmati tratti dai vari livelli di gioco.
Non disponibile all'avvio, viene aggiornato gradualmente col procedere della trama.
- TITOLI** : leggi i titoli di coda del gioco.
- ESCI** : esci dal gioco e torna a Windows®.

MENU DI GIOCO

Da questo schermo di gioco potrai accedere alle seguenti opzioni :

- RIPRENDI PARTITA** : continua la partita in corso.
- SALVA** : salva la partita in corso.
- CARICA PARTITA** : riprendi una partita salvata in precedenza.
- OPZIONI** : le opzioni di gioco generali.
- ESCI** : esci dal gioco e torna al menu principale.

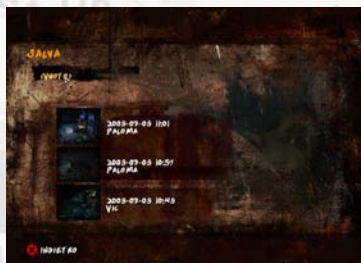
SCHERMALE DI CARICAMENTO/SALVATAGGIO

CARICAMENTO

In qualsiasi momento, potrai caricare una partita salvata in precedenza. Per farlo ti basterà scegliere la partita dal menu a scorrimento. Ogni salvataggio è accompagnato da data, ora, nome del personaggio e una schermata del punto in cui è avvenuto il salvataggio.

Se il numero di salvataggi è tale da non poter essere contenuto in una sola schermata, potrai farli apparire premendo le frecce su/giù della barra di scorrimento.

L'icona "computer", che appare accanto ad alcuni salvataggi, indica che si tratta di salvataggi automatici effettuati dal gioco in alcuni momenti chiave della storia.



SALVATAGGIO

Dopo aver iniziato a giocare, potrai salvare il gioco in qualsiasi momento. Per farlo, apri l'inventario facendo clic col tasto destro del mouse, e seleziona il pulsante menu rappresentato da un piccolo computer bianco che appare in basso a sinistra sullo schermo. Ora non ti resta che selezionare il menu di "Salvataggio" per accedere alla relativa schermata.

Per creare un nuovo salvataggio, seleziona uno spazio "vuoto".

SCHERMALE DELLE OPZIONI

Potrai accedere al menu delle opzioni dal menu principale e dal menu di gioco. Questa schermata, divisa in 3 sottomenu, ti permette di regolare i parametri di gioco per ottimizzare le prestazioni di Still Life 2 in base al tuo computer:



SCHERMO

Qualità delle texture

(bassa/media/alta)

Anti-aliasing (no, x2, x4)

Qualità delle ombre

(bassa/media/alta)



AUDIO

Volume principale

permette al giocatore di regolare simultaneamente il livello di musica, effetti sonori e voci.

Volume musica

permette al giocatore di regolare il volume della musica.

Volume effetti sonori

permette al giocatore di regolare il volume degli effetti sonori

Volume voci

permette al giocatore di regolare il volume delle voci (tieni premuto il tasto sinistro del mouse per ascoltare per intero la frase di prova)



GAME

Sottotitoli (si / no) :

scegli se mostrare o nascondere il testo dei dialoghi.

Sistema di aiuto attivo (si / no) :

permette al giocatore di accedere a istruzioni aggiuntive attraverso lo smartphone di Vic o il registratore di Paloma, all'interno dell'elenco degli obiettivi (gli indizi sono indicati da un'icona a forma di lampadina).

COMANDI E CURSORI

Tutte le azioni di gioco vengono effettuate attraverso il mouse con il sistema “punta e clicca”. Il gioco deve essere giocato con un mouse dotato di due tasti: per interagire è necessario fare clic con il tasto sinistro o con quello destro.

Tasto sinistro: azione, conferma, movimento del personaggio del giocatore. Per far correre il personaggio sarà necessario effettuare un doppio clic.

Tasto destro: visualizza il menu inventario e rilascia il cursore se stai tenendo un oggetto (l'oggetto verrà posizionato nell'inventario). Facendo clic col tasto destro si potrà effettuare un'azione di “abbandono” per chiudere una finestra o un documento.

DESCRIZIONI DEL CURSORE



Cursore « neutrale » :

automaticamente e potrebbe indicare un possibile movimento.



Cursore « vai » :

indica un tipo di movimento speciale (per esempio, salire le scale).



Cursore « parla » :

indica la possibilità di parlare ad un personaggio.



Cursore « utilizza » :

indica la possibilità di effettuare un'azione in cui è necessario un oggetto, nell'area interattiva.



Cursore « azione » :

indica la possibilità di effettuare un'azione nell'area interattiva.



Cursore « osserva » :

permette al giocatore di ottenere informazioni che non sono immediatamente visibili nel gioco.



Cursore « rivela » (blu) :

funzione di osservazione associata al Kit FBI.



Cursore « prendi » :

indica che è possibile raccogliere e porre nell'inventario l'oggetto su cui si trova il cursore.



Cursore « raccogli campione » (blu) :

funzione di raccolta associata ad uno degli attrezzi del Kit FBI.



Cursore « lente d'ingrandimento »

“: indica la presenza di informazioni nell'area; normalmente permette di effettuare uno zoom.

**Cursore « deposito » :**

indica la presenza di un'area di deposito.

**Cursore smartphone "utilizza smartphone/registratore vocale" :**

permette al giocatore di raccogliere indizi attraverso lo smartphone di Vic (immagini, suoni...)

**Cursore « demolizione » :**

rappresenta l'uso di un oggetto collegato all'abilità "Demolisci".

**Cursore « scassinare » :**

rappresenta l'uso di un oggetto collegato all'abilità "Scassinare".

**Cursore « arma da fuoco » :**

rappresenta l'uso dell'abilità "Arma da fuoco".

**Cursore « metal detector » :**

indica la possibilità di effettuare un'azione in cui è necessario il metal detector, nell'area interattiva.

INVENTARIO GENERALE

ATTENZIONE : è possibile passare dal gioco all'inventario generale in qualsiasi momento facendo clic col tasto destro; fai clic di nuovo per tornare al gioco.

L'inventario generale permette al giocatore di raggiungere diversi tipi di interfaccia a seconda del personaggio attuale:

- **Per Vic**, tratta dell'inventario degli oggetti, dello smartphone e del kit CSIA
- **Per Paloma**, si tratta dell'inventario degli oggetti e del registratore vocale

Altre funzioni disponibili per entrambi i personaggi:

Pulsante del menu (icona in basso a sinistra) : visualizza il menu di gioco.

Pulsante abbandona/indietro (icona in basso a destra) :

permette al giocatore di tornare al gioco; equivale a fare clic col tasto destro del mouse.

INVENTARIO DEGLI OGGETTI

INVENTARIO LIMITATO E AREA DI DEPOSITO

Lo spazio dell'inventario è limitato. Ognuno degli oggetti raccolti occupa un numero di caselle prestabilito e viene indicato dal suo nome.

A volte sarà necessario spostare degli oggetti per liberare il numero di caselle richieste. In alternativa, alcuni oggetti possono essere rimossi e riposti nelle aree di deposito, distribuite nella casa. Attenzione: per spostare gli oggetti di più di una casella all'interno dell'inventario o delle aree di deposito, sarà necessario fare clic



sull'angolo in alto a sinistra.

Per scegliere un oggetto da utilizzare, fai clic su di esso col tasto sinistro del mouse, poi torna al gioco facendo clic col tasto destro del mouse o facendo clic sull'icona indietro (crocetta rossa).

ICONE ABILITÀ

Alcuni oggetti sbloccano abilità che permettono al giocatore di effettuare delle azioni specifiche. Quando un oggetto è collegato a un'abilità, l'icona dell'abilità è evidenziata. Per usare un'abilità, basterà utilizzare un oggetto associato ad essa.

Scassinare : permette al giocatore di scassinare serrature usando gli strumenti appropriati.

Demolisci : permette al giocatore di abbattere porte e ostacoli.

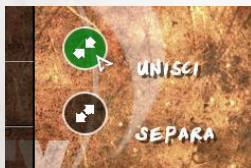
Cura : permette al giocatore di curare il personaggio se è ferito o avvelenato.

Arma da fuoco (disponibile solo per Vic) : permette al giocatore di estrarre un'arma da fuoco; quest'abilità non è collegata ad un oggetto dell'inventario, bensì è attiva quando Vic ha un'arma da fuoco carica.

CARTA D'IDENTITÀ

Le carte d'identità di Vic e Paloma saranno attive nel caso in cui una di loro dovesse avere bisogno di cure: fai passare il kit di pronto soccorso o l'antidoto sulla carta d'identità per applicare il trattamento.

ICONE UNISCI/SEPARA



A volte sarà necessario combinare due oggetti per ottenerne uno nuovo. Dovrai scegliere il primo oggetto, fare clic sull'icona "unisci", e infine scegliere il secondo oggetto. Il nuovo oggetto sarà visualizzato. Al contrario, per scomporre un oggetto, scegli un oggetto, poi fai clic sull'icona "separa".

OGGETTI A CARICA MULTIPLA

Alcuni oggetti, come il kit di pronto soccorso, possono essere utilizzati più di una volta. In casi del genere, il numero di cariche dell'oggetto è indicato in alto, alla sinistra dell'icona dell'oggetto nell'inventario.

REGISTRATORE VOCALE/SMARTPHONE



Il registratore vocale di Paloma e lo smartphone di Vic permettono ai personaggi di registrare e salvare informazioni. Contengono diversi tipi di dati. Ogni volta che una nuova informazione viene aggiunta, le icone appaiono brevemente in alto a sinistra dello schermo.

Documenti : tutti i documenti (testi, registrazioni o immagini) vengono esaminati dal registratore vocale o dallo smartphone. Possono essere rivisti in seguito all'interno di tale interfaccia.

Obiettivi : man mano che i due personaggi avanzano nel gioco, i loro obiettivi sono mostrati sul telefono/registrator vocale. Vengono segnati in verde al completamento.

Facendo clic sull'icona taccuino, potrai ricevere un commento da parte di Vic o di Paloma, a chiarimento dell'obiettivo attuale. Se l'opzione "sistema d'aiuto" è attiva nel menu delle opzioni, potrai fare clic sull'icona "lampadina" per ottenere un suggerimento. Ricorda che Vic ha accesso a tutti gli obiettivi, i suoi e quelli di Paloma, mentre Paloma invece può accedere solo ai propri.

Messaggi e contatti : Vic può ricevere delle telefonate o messaggi SMS (testo e audio) contenenti degli indizi importanti per le sue indagini. Alcune icone permettono a Vic di richiamare il numero di uno dei suoi contatti memorizzati.

IL KIT FBI CSIA

Disponibile solo per Vic.

In qualità di agente dell'FBI, Vic ha in suo possesso una valigetta contenente gli strumenti che le permettono di condurre dei rilevamenti preliminari sul campo: il kit CSIA, Crime Scene Investigation & Analysis (Analisi e investigazione della scena del crimine). Per analisi più accurate, Vic ha bisogno dell'assistenza del suo amico coroner Claire Ashby.



Vic può eseguire tre tipi di analisi :

- Computer
- Chimica
- Database

Una percentuale attribuita ad ogni indizio indicherà se vi sono ancora delle analisi possibili. Ad esempio, un indizio con una risoluzione del 50% indicherà che su di esso sono state effettuate la metà delle analisi possibili.

Strumenti disponibili nel kit :

1. Spray rivelatore (per rivelare macchie invisibili)
2. Scanner 3D (per rilevare le impronte)
3. Naso elettronico (per raccogliere gli odori)
4. Chiave elettronica (per registrare o decriptare dati elettronici)
5. Tamponi per prelievi (per prelevare sangue)
6. Pinzette per prelievi (per prelevare capelli o fibre)
7. Polvere per impronte (per rivelare le impronte digitali)
8. Microscopio digitale (per l'osservazione degli indizi più piccoli)

Trasferimento : grazie al suo smartphone, Vic può scattare foto o registrare una voce. Se uno di questi indizi dovesse essere analizzato con l'ausilio del kit CSIA, potrai trasferirlo automaticamente facendo clic sull'icona "smartphone" in alto a sinistra, quando essa appare nel riquadro rosso.

FINE PARTITA – TEMPO LIMITATO E FERITE

Nel corso dell'avventura, i personaggi dovranno affrontare pericoli che potrebbero risultare letali. Se uno dei personaggi dovesse morire, la partita terminerà. A questo punto, dovrai caricare un salvataggio se intendi proseguire la partita attuale.

Tempo limitato : avrai a disposizione una quantità di tempo limitata per la risoluzione di alcuni quesiti. Queste situazioni di gioco sono indicate da un contatore e dal suono di un battito cardiaco. Se non riuscirai a risolvere il quesito nel tempo a tua disposizione, la partita terminerà.

Nota : la funzione di tempo limitato viene sospesa se viene aperta una delle interfacce dell'inventario generale.

Ferite : i personaggi possono subire ferite fisiche. Lo stato di ferito è indicato da un filtro rosso a lato dello schermo. Se un personaggio ferito dovesse ricevere una nuova ferita, morirà.

DIALOGHI

I dialoghi si svolgono in modo interattivo grazie alla scelta degli argomenti di discussione che potrai effettuare. Facendo clic su di un personaggio entrerai in modalità dialogo. In questa modalità, gli altri tipi di interazione sono sospesi. A seconda dei casi, il personaggio può rivolgersi all'eroe in maniera diretta o suggerire degli argomenti di discussione identificati attraverso alcune parole. Scegliendo uno degli argomenti di discussione, facendo clic col tasto sinistro del mouse, il dialogo corrispondente avrà inizio. Un personaggio avrà a disposizione un numero limitato di argomenti di discussione in un determinato momento, ma nuove interazioni potrebbero accrescere il numero di tali argomenti. Non esitare a ritornare a visitare un personaggio che potrebbe avere altro da dire in seguito agli ultimi sviluppi. Sarà possibile abbandonare la modalità dialogo automaticamente, oppure scegliendo l'argomento "fine della conversazione".

Dare un oggetto a un personaggio : in alcune occasioni, sarai portato a dare uno degli oggetti trovati dal personaggio principale ad un altro personaggio che potrebbe averne bisogno. In tal caso, non sarà necessario cercare l'oggetto nell'inventario: un argomento di conversazione che riguarda tale oggetto apparirà nella lista degli argomenti.

Nota : i dialoghi e i filmati possono essere saltati premendo la barra spaziatrice.

RICONOSCIMENTI

STILL LIFE 2

Publicato da **MICROÏDS**. Sviluppato da **GAMECO STUDIOS**. Con il supporto del Centro Nazionale di Cinematografia e del Ministero francese dell'economia, finanza e industria.

GAMECOSTUDIOS www.gamecostudios.com

Produttore esecutivo

Nicolas Bonvalet

Direzione della produzione

Régis Carlier

Direzione artistica tecnica

Christophe Hamel

Direzione del progetto

Nicolas Gautier

PROGETTAZIONE GIOCO

Responsabile progettazione

Bruno Martin

Progettazione

Eric Simon

Dialoghi

Bruno Martin

Assistenti progettazione gioco

Alois Delaune

Marck Morris

PROGRAMMAZIONE

Responsabile programmazione motore grafico 3D

Arnaud Neny

Responsabile programmazione motore di gioco

François Kermorvant

Programmazione motore di gioco

Lidwine Simon

Programmazione versione Mac

Malek Bengougam

Responsabile programmazione sistema di gioco

Sacha Duc

Programmazione sistema di gioco

Nicolas Montels

Vincent Adélé

PROGETTAZIONE LIVELLI

Responsabile progettazione livelli

Cyril Chambon

Progettazione livelli

Christophe Monnerot

Kevin Choteau

Raffi Messant

Nicolas Gautier

François Klimczak

Sebastien Cordelette

Sebastien Di Ruzza

GRAFICA

Direttore artistico

José Garcia Estan

Grafica

Medhi Boukhezzer

Hervé Groussi -Nuro-

Responsabile grafica 2D

Armar Hamidi

Grafica ambientazioni

Eddy Neveu

Alexis Dzimira

Pascal Garro

Johnny Luzio

Julien Lenoury

Grafica personaggi

Pierrick Grillet

Henri Deruer

Wladimir Litchenko

Grafica 2D

Tom Hisbergue

Emilie Deslescaux

ANIMAZIONI

Lead Animator

Jerome N Guyen

Animators

Sebastien Di Ruzza

Erwan Janeneau

Laurent Chea

Assistenti grafica

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

FILMATI**Direzione**

Matthieu Van Eeckhout

Illuminazione e prospettiva

Pierrick Grillet

Effetti

Bertrand Garnier

Nicolas Tieffry

Animazioni

Jerome N Guyen

Gabriel Kerlidou

Laurent Chea

Kevin Ludwig

MUSICA E AUDIO**Composizione**

Katchadour « Mxy » Babelian

Progettazione audio

Katchadour « Mxy » Babelian

Musica di STILL LIFE

Tom Salta / Wave Generation

TEST**Responsabile test**

Eric Pallant

Test

Mathias Milhoud

Raphaël Cancellier

Bruno Lopes

Stephane Husson

Pierre der Kegorkyan

MICROÏDS www.microids.com**Direzione di edizione**

Emmanuel NOUAILLE

Produttore

Catherine PEYROT

Assistenza produzione

Marie-Cécile JACQ

Direzione marketing

Abrial DA COSTA

Assistente

Laurent HARMEL

Gestione Web

Eric CONNILLE

Gestione dati

Yohan CHAMBON

Registrazioni**ORANGE STUDIO - Bologna**

Translation, Voice Direction, Project Management:

Gabriele Vegetti

Voices recorded at Studio Arki - Bologna

Audio Engineer

Diego Schiavo

External testing

Bug-Tracker Laboratories Inc.

Direzione comunicazioni

Inès PAULY

Assistenti

Amélie FOURNIER

Camille FOUILLET

Responsabile supporto clienti

Dominique ROUX

Responsabile vendite

Nicole ROUBIER

Amministratore delegato

Isabelle LEFORT

Managing Director

Roch ROUSTAN

Presidente

Emmanuel OLIVIER

Italian Voices

Emanuela Pacotto

Lucy Matera

Anna Giulia Belletti

Lello Lombardi

Andrea Marchetta

Alessandro Zurla

Vincitore concorso trailer

Jihed Jaouabi

SCOPRI NUOVE, ECCEZIONALI AVVENTURE NEL MICROIDS SHOP ON-LINE!



www.microids.com



PERCHÉ ACQUISTARE ON-LINE?

- Download ad alta velocità, pagamento semplice e sicuro, da casa tua.
- Ampio catalogo di grandi successi e nuove uscite.
- Tutti i titoli includono patch e aggiornamenti per Windows Vista®/XP.

SUPPORTO TECNICO

In caso di problemi tecnici, contattare l'assistenza Microïds Hotline al seguente indirizzo:
support@microids.com