



Inhalt

Warnung und Vorsichtsmaßnahmen	3
Early Access	4
Menü	5
Spiele laden und speichern.....	5
Begriffe	6
Zum Spiel	7
Orte.....	11
Ein paar Tipps:	16
Qualität, Bewertung und Verkäufe von Spielen (Spoiler!)	17
Support	18
Mitwirkende.....	19

Warnung und Vorsichtsmaßnahmen

Diese Hinweise sollten vor Benutzung des Spiels durch Erwachsene und insbesondere durch Kinder sorgfältig gelesen werden.

Bei Personen, die an photosensibler Epilepsie leiden, kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- und Videospielen einen Anfall erleiden. In der Regel sind diese Spiele für Menschen mit Epilepsie jedoch nicht gefährlich. Falls bei einer Person selber oder bei einem Familienmitglied unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, solltet ihr euch vor der Benutzung des Spiels an einen Arzt wenden. Sollten bei einem Erwachsenen oder einem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome wie Schwindelgefühle, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfen auftreten, so sollte das Spiel SOFORT beendet und ein Arzt konsultiert werden.

Bei Bestehen einer Epilepsie mit Photosensibilität sind einige Vorsichtsmaßnahmen sinnvoll, ohne dass hier generell von der Benutzung von Computer- und Videospielen abgeraten werden muss.

- Die Spieler sollten sich nicht zu nahe vor dem Monitor oder dem Fernseher aufhalten, sondern so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt sitzen
- Für die Wiedergabe sollte ein möglichst kleiner Bildschirm verwendet werden
- Bei zu wenig Schlaf oder Übermüdung ist von der Benutzung abzuraten
- Für ausreichende Beleuchtung des Raumes, in welchem gespielt wird, sorgen
- Jede Stunde vor dem Bildschirm sollte eine Pause von mindestens 10 Minuten beinhalten

Early Access

Dieses Spiel ist nach langer Planung und vielen Versuchen im Oktober 2015 auf Steam im Early Access erschienen. Wir haben viele Fragen erhalten, warum wir es in einem so frühen Stadium bereits herausgegeben haben, aber die Antwort ist einfach: Wir wollten so früh wie möglich Ideen und Vorschläge der Community sammeln und einbauen. Wir denken nach wie vor, dass es der richtige Weg war, auch wenn leider viele Leute nicht genau verstanden haben, was Early Access eigentlich ist und dass es sich dabei eben nicht bereits um ein fertiges Spiel handelt.

Während der Early Access-Phase sind sehr viele Ideen und Vorschläge der Community in das Produkt eingeflossen, die das Spiel enorm erweitert haben. Wir danken auf diesem Wege allen, die sich Gedanken gemacht haben, wie man das Spiel noch komplexer gestalten und optimieren kann.

Insgesamt ist die Kommunikation mit der Community ein wichtiger Bestandteil bei allen unseren Entwicklungen. So ist es für uns selbstverständlich, dass wir Supportanfragen (solange sie fair bleiben) auch beantworten und Probleme zu beheben versuchen.

An Game Tycoon 2 haben weitaus mehr Leute mitgearbeitet als an der finalen Spielentwicklung. Allen gebührt ein großer Dank für ihren Einsatz, ihre Ideen und ihre Arbeit.

Wir danken dir für den Kauf des Spiels. Jeder Kauf unterstützt uns als kleinen unabhängigen Entwickler sehr.

Menü

Kampagne

Im Kampagnenmenü startest du eines der fünf Tutorials oder eine der 20 Missionen. Eine neue Mission wird immer dann freigeschaltet, wenn die vorherige erfolgreich bestanden wurde.

Endlos

Startet ein neues Endlosspiel oder setzt ein gespeichertes Endlosspiel fort. Hier kannst du einen Firmennamen eingeben, ein Firmenlogo, den Schwierigkeitsmodus sowie deine Spielfigur auswählen. Du startest das Spiel im Jahr 1980, kannst aber außerdem das Spieljahr in 5-Jahresschritten bis 2020 auswählen. Das allerdings nur, wenn du in einem der vorangegangenen Endlosspiele mindestens bis zum Ende des jeweiligen Startjahr gespielt hast.

Es gibt zwei Schwierigkeitsmodi: Einfach und schwer.

Der Unterschied besteht z. B. darin, wie viele Kredite du aufnehmen kannst, wie stark die Computer-Gegner sind u. v. m.

Optionen

Hier kannst du Einstellungen ändern wie die Sprache, die Texte-Anzeigen, die Musik, den Sound oder die Lautstärke. Außerdem können hier die Hilfetexte ein-/ausgeschaltet werden.

Mitwirkende

Alle Entwickler, Tester und wer immer auch an diesem Spiel mitgearbeitet hat, würden sich mit Sicherheit freuen, wenn du mal kurz vorbeischaust!

Beenden

Beendet das Spiel.

Spiele laden und speichern

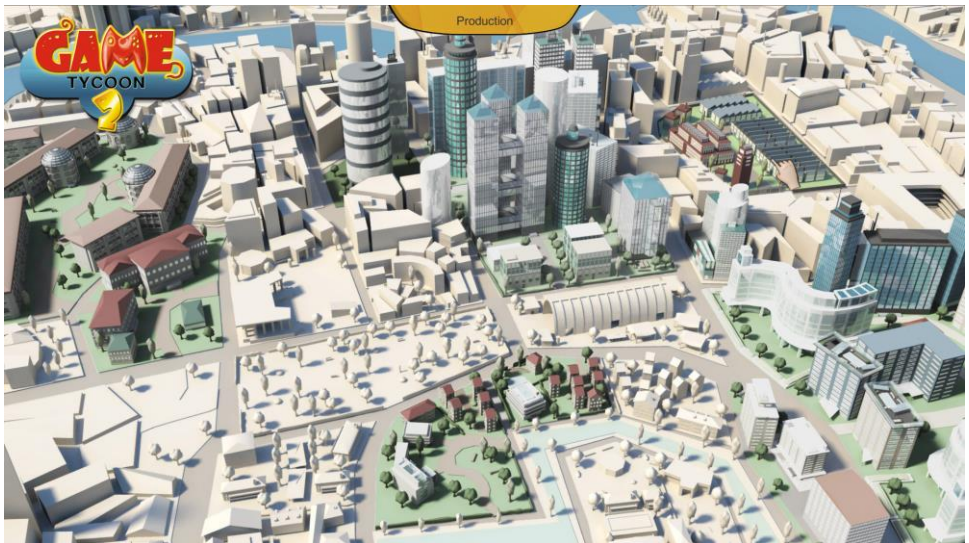
Bei beiden Spielmodi gibt es nur ein Spiel, welches gespeichert werden kann. Wird ein neues Spiel gestartet, wird das alte automatisch überschrieben. Ein Spiel wird immer dann gespeichert, wenn du in der eigentlichen Szene ins Hauptmenü gehst. Dass die Speicherung erfolgreich war siehst du dann in der linken unteren Ecke.

Begriffe

Engine	Eine Engine ist praktisch das Grundgerüst eines Spiels. Sie kann dir Arbeit abnehmen, da viele Technologien bereits berücksichtigt und eingebaut wurden.
Distributor	Ein Distributor sorgt dafür, dass dein Spiel in den Handel gelangt. Mehr nicht. Du musst es produzieren lassen und es selber bewerben. Du bekommst mehr Anteile als beim Publisher, trägst aber auch ein größeres Risiko.
Publisher	Ein Publisher vertreibt das Spiel. Du bekommst weniger Anteile als beim Distributor, musst dafür jedoch keine Produktions- oder Werbekosten tragen.
Kopierschutz	Schützt dein Spiel ein paar Tage länger und bringt dir mehr Einnahmen. Kann aber auch Spieler verärgern, wenn er lästig ist.
Skillsystem	Im Skillsystem können bestimmte Bereiche eines Spiels besonders viel oder weniger berücksichtigt werden.
Technologie	Eine Technologie ist z. B. eine Maus. Ein Feature der Technologie ist z. B. ein Maus-Rad.
Betaphase	In einer Betaphase werden Bugs gefunden und entfernt.
Bugs	Es gibt fast keine Software, die nicht auch Fehler hat. Ein Bug ist ein Fehler oder eine Verkettung von Fehlern.
Update	Ein Update korrigiert Bugs und/oder fügt neue Features hinzu.
Add-On	Ein Add-On erweitert ein Spiel mit weiteren Features.
Ruf	Dein Firmenruf wirkt sich positiv auf Verkäufe aus. Er kann durch gute Spiele und positive Aktionen verbessert werden. Schlechte Spiele und negative Aktionen verschlechtern ihn natürlich.

Zum Spiel

Siehe zuerst die Tutorials. Sie zeigen dir die Grundfunktionen und führen dich durch das Spiel. Dazu steht dir im Spiel ein Hilfesystem zur Verfügung. Wenn du irgendwo im Spiel (zumeist neben einem Button oder Feld) ein solches Symbol siehst **i**, kannst du dir einen kurzen Hilfe- und Beschreibungstext anschauen. Wenn du später im Spiel alle Funktionen kennst, kannst du diese Funktion auch im Hauptmenü ausschalten. Über die Hauptkarte kannst du zu fast allen wichtigen Orten gelangen. Nur ins Entwicklerbüro und in die Forschung gelangst du von deinem Firmenbüro aus.



In den Szenen siehst du oben einen Infobereich, der dir weitere Ziele anzeigt, wenn du die Maus über sie bewegst:



Über deine Firmenübersicht unten links siehst du die wichtigsten Informationen:



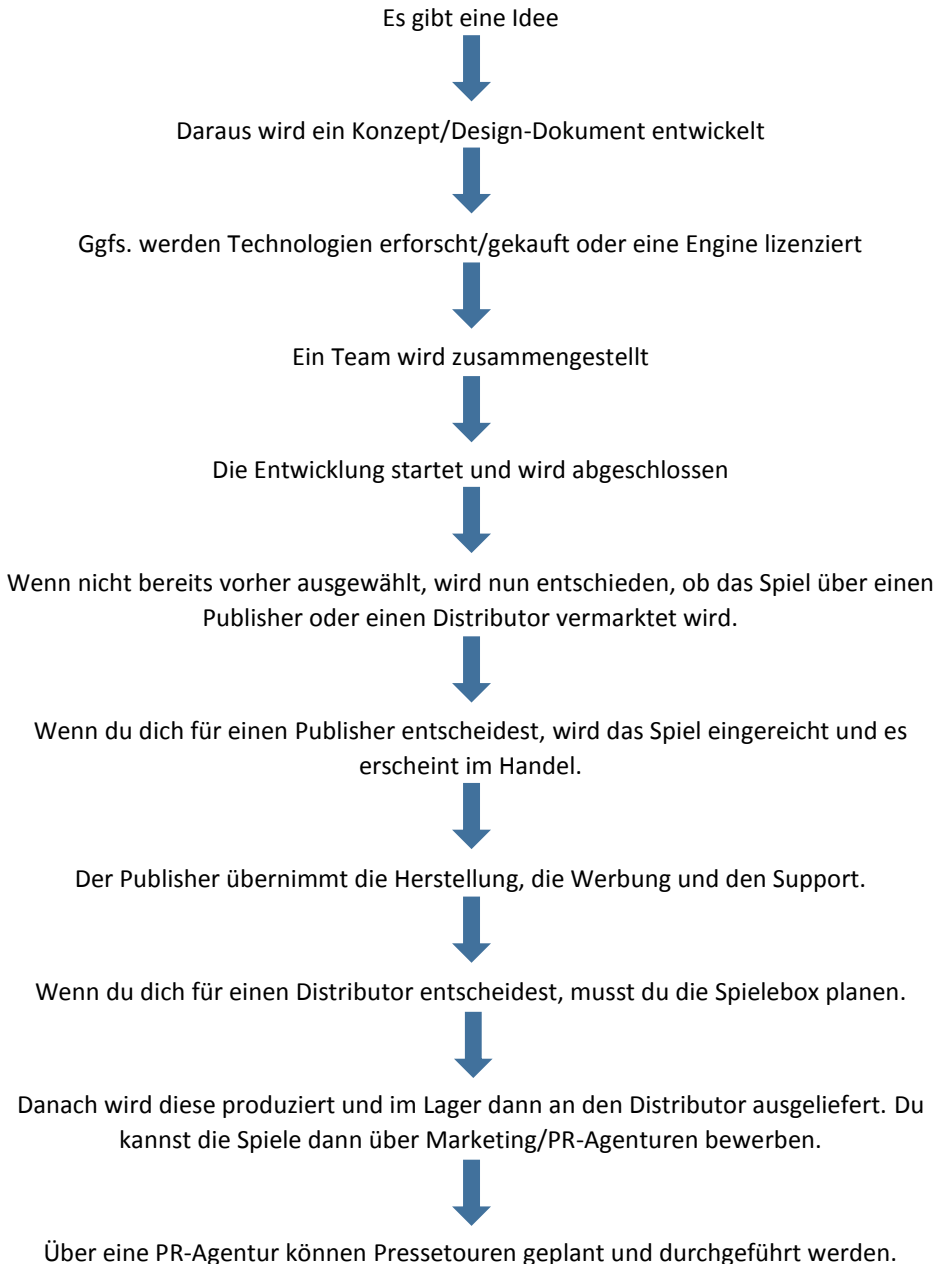
Das Firmenlogo, das Datum, den Geldbestand deiner Firma und vor allem den Ruf deiner Firma. Du solltest immer versuchen den Ruf im positiven (grünen) Bereich zu halten. Dein Ruf steigt bei erfolgreichen Spielen, wenn du Mitarbeiter einstellst usw. Er sinkt hingegen bei schlechten Spielen, bei Spielen mit vielen Bugs oder wenn du Mitarbeiter entlässt usw.

Die Buttons führen dich ins Menü, pausieren das Spiel oder ändern die Geschwindigkeit des Spiels. Alternativ kannst du die Geschwindigkeit des Spiels auch über die Tasten STRG + 1-4 ändern, oder das Spiel mit STRG + Leertaste pausieren.

Am oberen, linken Rand gibt es eine kleine Übersicht mit verschiedenen Details. Hier gibt es Informationen über aktuell erforschte Technologien, noch nicht erfüllte Verträge, Spielkonzepte und veröffentlichte Spiele. Man öffnet und schließt diesen Bereich, indem man auf den rechten Pfeil nach unten klickt.



Grundsätzlich sollte dir immer klar sein, wie Spiele den Weg zum Kunden finden:



Um den bestmöglichen Erfolg mit Spielen zu erreichen, bedarf es auch einiges Glücks. Jedoch können auch viele Faktoren bereits während der Planung und der Entwicklung berücksichtigt werden, wie z. B.:

- Welches Genre ist in diesem Jahr gefragt?
- Welches System ist in diesem Jahr gefragt?
- Welche Technologien stehen zur Verfügung und wie aktuell sind sie?
- Welchen Verkaufspreis soll das Spiel haben?
- Wie viel Zeit bleibt dir für eine Betaphase?
- In welchen Sprachen soll es erscheinen?
- Welche besonderen Fähigkeiten soll das Spiel haben?
- Welchen Umfang soll die Verpackung haben?
- Welche Qualität soll die Verpackung haben?
- Gibt es einen Kopierschutz?
- Welche Auflage macht für den Start Sinn?
- Wie kann das Spiel am besten beworben werden?
- und vieles mehr.

Orte

Im Folgenden beschreiben wir die wichtigsten Orte im Spiel. Wir beschreiben nicht alle Details, da man vieles erst herausfinden muss und die Details wichtig sind, um erfolgreich Spiele in Game Tycoon 2 zu entwickeln.

Firmenbüro

Hier kannst du Mitarbeiter schulen, befördern oder entlassen (siehe auch unterschiedliche Arten an Entwicklern, die im Bereich der Universität erklärt werden), kannst dir Bilanzen und Statistiken sowie die letzten Nachrichten anschauen. Im Aktenordner kannst du bestimmte Einstellungen zum Personal oder deinem Gehalt einstellen.

Am PC kannst du Spiele und Engines planen, im Verlauf des Spieles Mitarbeiter einstellen und dir alle Produkte anschauen. Außerdem kannst du dir im PC Statistiken zu jedem veröffentlichten Produkt (über Publisher, über Distributoren, über Online-Server und für Engines) anschauen. Bei der Planung der Projekte im PC werden die geschätzten Kosten sowie die geschätzte Entwicklungsdauer angezeigt, die sich jedoch später noch ändern kann. Hierbei kommt es z. B. darauf an, welche Qualität und Geschwindigkeit deine Entwickler haben, wie viele Entwickler du tatsächlich dem Projekt zuweist usw.

Du gelangst aus deinem Firmenbüro außerdem in die Forschungsabteilung und ins Entwicklerbüro.

Wenn du mit deiner Firma expandierst, wird dein Büro ab einer bestimmten Anzahl an Mitarbeitern nicht mehr ausreichen und du musst ein größeres Büro beziehen. Das kannst du auf der Karte machen.

Forschung

Hier können Technologien erforscht werden. Technologien können zu einem späteren Zeitpunkt auch gekauft werden, sind dann aber teurer gegenüber der Forschung. Die Kosten für die Erforschung sinken im Verlauf des Spiels. Bestimmte Technologien haben auch noch Features, die mit der Zeit erscheinen und gekauft werden können. Die erforschten Technologien können dann in Spielkonzepte eingeplant werden.

Wenn du eine Engine kaufst, beinhaltet sie bereits je nach Erscheinungsjahr bestimmte Technologien. Du kannst mit deinen erforschten Technologien auch eigene Engines erstellen, diese nutzen oder sogar im Rechtsbereich verkaufen. Engines können dann später erweitert werden, indem Nachfolger mit neuen Features entwickelt werden.

Entwicklerbüro

Hier werden die geplanten Spiele und Engines am Projektboard entwickelt. Du klickst dafür ein Projekt an und ordnest diesem die Entwickler zu. Entwickler kannst du in der Universität oder später an deinem PC einstellen. Du startest dann dein Projekt und siehst dort den Fortschritt. Du kannst später auch Spiele über eigene Server vermarkten.

Rechtsbereich

Im Rechtsbereich gibt es zwei weitere Bereiche: den Bereich der Anwälte und den der Notare.

Anwaltsbereich

Beim Anwalt kannst du Verträge mit Publishern und Distributoren aushandeln und abschließen. Bei Publisher-Verträgen und Auftragsarbeiten können hier zudem Konzepte und die fertigen Spiele eingereicht werden. Im weiteren Spielverlauf können hier auch Verträge für Online-Portale abgeschlossen werden.

Notarbereich

Beim Notar können Lizenzen an bestimmten Terminen erworben werden. Hier können zudem Engines ge- und verkauft werden. Bei den Engines wird unterschieden, ob es sich um einen Projektlizenz (nur für ein Produkt nutzbar) oder eine volle Lizenz handelt (damit können mehrere Projekte entwickelt werden). Man sieht hier außerdem, wie aktuell die angebotenen Engines sind.

Universität

In der Universität gibt es zwei Bereiche: das schwarze Brett sowie den Kiosk.

Schwarzes Brett

Am Schwarzen Brett können Mitarbeiter eingestellt werden. Diese sind dort nach Programmierern, Grafikern oder Musikern unterteilt.

Wenn du Mitarbeiter einstellst, achte darauf, ob es freiberufliche Entwickler, fest angestellte Entwickler oder Projektbasierte Entwickler sind. Das sind die Unterschiede:

Freiberufliche Entwickler

Sie können jederzeit entlassen werden, kosten aber mehr. Sie können geschult oder fest eingestellt werden.

Fest angestellte Entwickler

Sie können geschult oder befördert werden. Wenn man sie entlässt, gibt es eine Kündigungsfrist. Es fallen also mehr Kosten an. Sie kosten weniger als freie Entwickler.

Projektbasierte Entwickler

Sie entwickeln nur für ein Projekt mit und sind dann automatisch wieder weg. Sie können nicht eingestellt oder befördert werden und kosten mehr als festeingestellte Entwickler. Dafür werden auch keine Abfindungen o. ä. bei einer möglichen Entlassung fällig.

Kiosk

Im Kiosk kannst du dir in der Marktzeitung anschauen, wie populär im aktuellen Jahr die Genres und die Systeme sind. Zudem kannst du dir in der Gameszeitung anschauen, wie dein Spiel bewertet wurde. Das Ergebnis siehst du erst, sobald das Spiel vermarktet wurde. Beachte, dass die Testwertung nicht gleich der Qualität des Spieles ist. Die Qualität des Spieles ist z. B. für die Erfüllung von Mindestqualitäten in Verträgen wichtig und kann in der Übersicht im PC eingesehen werden, nachdem die Entwicklung abgeschlossen ist. Die Testwertung hängt auch etwas davon ab, was dem Spiel z. B. in der Verpackung beiliegt und anderen Faktoren.

Bankenbereich

In der Bank gibt es zwei Bereiche: den Banken- und den Aktienbereich.

Bankenbereich

Hier kannst du Kredite für deine Firma aufnehmen und zurückzahlen. Zahlst du Kredite früher als geplant zurück, musst du insgesamt weniger Zinsen zahlen. Du kannst hier Geld auf einem Sparbuch und in Investmentfonds anlegen. Beim Sparbuch gibt es kein Risiko, dafür auch nur ganz wenig Zinsen. Bei den Investmentfonds kann es mehr Geld geben, dafür ist das Risiko auch höher.

Du siehst hier auch deinen privaten Kontostatus. Hiervon kannst du im Einkaufscenter Statussymbole kaufen. Auf dieses Konto wird dein monatliches Gehalt überwiesen, welches du dir in deiner Firma ausbezahlst. Du kannst der Firma außerdem in harten Zeiten sehr zinsgünstig Geld leihen.

Aktienbereich

Hier kannst du Aktien von anderen Unternehmen kaufen und damit praktisch Geld verdienen. Beachte, dass an der Börse gehandelte Firmen auch Pleite gehen können, wenn sie zu lange auf geringen Werten stehen und dann von der Börse genommen werden. Somit sind etwaige Investitionen verloren. Die Firmen an der Börse haben ein Level. Ist ihr Level einige Tage im oberen oder unteren Bereich, steigen oder fallen sie ein Level und steigen/fallen im Wert. Ist ihr Level im unteren einstelligen Bereich ist die Gefahr groß, dass sie von der Börse genommen werden.

Ist deine Firma erfolgreich und hat ein gewisses Kapital, kannst du sie hier an die Börse bringen. Das kann Vor- aber auch Nachteile haben. Vorteile sind z. B. neues, frisches Kapital. Nachteil sind die höheren Kosten und die Gefahr, dass sich andere Firmen beteiligen.

Werbeagentur

In der Werbeagentur kannst du deine Firma oder Produkte mit speziellen Aktionen bewerben. Du wählst dabei die Laufzeit und schließt dann einen Vertrag ab. Du kannst Verträge hier vorzeitig kündigen, erhältst dann auch einen Betrag, aber natürlich nicht alles zurück.

In der Werbeagentur können zudem Messeauftritte gebucht werden. Hier wählst du die Messe und den Umfang des Standes aus. Wenn die Messe dann stattfindet, kannst du die Messe über die Karte besuchen. Auf der Messe kannst du dann kurzfristig Ad-Hoc-Aktionen durchführen, die deinen Ruf steigern und deinen Verkäufen zugutekommen, aber auch viel Geld kosten.

In der PR-Abteilung kannst du zudem für deine Spiele Pressetouren planen und durchführen. Sie kosten viel Geld, pushen deine Verkäufe aber auch.

Produktion

Die Produktion ist in drei Bereiche unterteilt. Von rechts nach links: die Vervielfältigung, die Planung und das Lager. Zuerst stellst du die Box auf dem Tisch in der Planung zusammen. Dort werden dir die Kosten pro Stück bei geringer Auflage angezeigt. Mit der Zeit gibt es andere Verpackungen und Goodies, die du den Spielen hinzufügen kannst. Das Medium für das Spiel wird nicht angezeigt, aber miteingerechnet. Hier können auch Spielesammlungen zusammengestellt werden.

Wenn du auf „Fertig“ klickst, kannst in der Vervielfältigung das Spiel produzieren lassen. Wähle das System, die Qualität und die Auflage für das Spiel aus und starte eine normale oder eine etwas teurere – dafür aber schnellere – Express-Produktion. Wenn du später ein Spiel nachproduzierst, werden diese Eigenschaften für das System bereits vorgegeben. Nur die Auflage kannst du dann ändern.

Im Lager wird das Spiel dann wenige Tage später angeliefert. Dort kannst du den Verkaufspreis einstellen und den Distributor-Vertrag auswählen. Beachte, dass beim Vertrag das Genre und das System mit dem Spiel übereinstimmen müssen, da er sonst hier nicht angezeigt wird. Zudem muss natürlich eine etwaige verhandelte Mindestqualität eingehalten werden. In den Spieledetails siehst du, wie viele Spiele bisher verkauft wurden und wie viele noch auf Lager sind. Halte das im Blick, denn wenn das

Lager leer ist, verdienst du kein Geld. Wenn sich Spiele nicht mehr verkaufen, kannst du sie vernichten oder verramschen lassen.

Wenn du eine Spielesammlung vermarkten möchtest, schließe entweder einen entsprechenden Vertrag oder einen Vertrag, bei dem die Plattform und mindestens ein Genre übereinstimmt, ab.

Einkaufscenter

Im Einkaufscenter kannst du in verschiedenen Läden Statussymbole für dein Haus kaufen. Zudem gibt es hier eine exklusive Pizzeria und einen Games-Shop. Im Games-Shop kannst du dir Charts anschauen. Zudem können dort die Trophäen für die Spiele angezeigt werden, die jährlich vergeben werden.

Dein Haus

In deinem Haus kannst du dir die Statussymbole anschauen, die du im Einkaufscenter gekauft hast. Mit zwei Gegenständen kannst du auch interagieren, aber nur mit einem so einfach wie im ersten Teil von Game Tycoon :)

Du zahlst für dein Haus keine Miete, weil du es geerbt hast.

Ein paar Tipps:

- Achte auf den Ruf deiner Firma. Ist der niedrig, wirkt sich das auch auf die Verkaufszahlen aus. Du kannst ihn durch Marketing-Aktionen steigern, indem du Entwickler einstellt oder einfach gute Spiele entwickelst...
- Wenn du länger als drei Monate am Stück im Minus bist, ist das Spiel beendet! Um dem entgegen zu wirken, musst du erfolgreiche Spiele entwickeln, dir Kredite leihen oder erfolgreich an der Börse spekulieren... Dein privates Gehalt kannst du im Aktenordner im Büro einmal im Jahr anpassen.
- Publisher-Aufträge bringen zwar langfristig nur wenig Geld, können dich aber immer wieder über Wasser halten.
- Starte klein. Beschäftige günstige Entwickler, schule sie und entwickle kleine Spiele für Publisher um dann stetig zu wachsen. Auch wenn du beim Publisher Vertrag weniger Anteile erhältst, so trägst du auch viel weniger Risiko. Wenn du dann mehr Geld zur Verfügung hast, kannst du dich an größere und riskantere Projekte wagen und dann auch selber die Boxen herstellen.

Qualität, Bewertung und Verkäufe von Spielen (Spoiler!)

Dieser Abschnitt enthält einige Details der Spielmechanik. Wir haben hier bewusst nicht alles veröffentlicht, da sonst der Spielspaß darunter leiden würde.

Qualität

Die Qualität von Spielen, die z. B. für Verträge wichtig ist, kann während der Planungsphase beeinflusst werden. Wichtig ist hier z. B.:

- wie populär verwendete Technologien und Features derzeit sind (das gilt es natürlich herauszufinden)
- wie viele Bugs im Spiel sind

...

Die Qualität kann im Nachhinein durch Patches im PC verbessert werden. Pro Prozentpunkt kann ein Patch entwickelt werden. Wenn nur noch 0,0% Bugs im Spiel sind, kann noch ein Content-Patch entwickelt werden. Danach verschwindet das Patch-Symbol.

Bewertungen

Bewertungen im Spielemagazin berücksichtigen neben der Qualität des Spiels einige weitere eingestellte Details aus dem Spielkonzept, die in der Entwicklung umgesetzt wurden (z. B. die Skills und weitere Details). Auch eine Lizenz kann Bewertungen erhöhen...

Verkäufe

Um möglichst viele Spiele zu verkaufen, müssen viele Details passen. Hier sind ein paar wichtige Faktoren aufgelistet:

- Qualität
- Boxumfang
- Ruf der Firma
- spezielle Features

...

Support

Bei der Vielzahl der am Markt befindlichen Hardwarekomponenten und Systemkonfigurationen lassen sich Probleme bei der Installation und dem Betrieb von Software-Produkten leider niemals ganz ausschließen. Wir möchten euch daher bei Problemen mit unserer Software sehr gerne weiterhelfen. Bitte besucht den Bereich Problemlösung / Support / FAQ's auf unserer Internetseite. Antworten auf viele Probleme und Fragen sind dort und im Online-Forum auf den Internetseiten von Sunlight Games schon enthalten.

Bei sämtlichen Fragen rund um das Spiel hilft dir das technische Support-Team von Sunlight Games sehr gerne weiter. Du erreichst uns über die Internetseite von Sunlight Games (www.sunlight-games.com) oder direkt per E-Mail an: support@sunlight-games.com

Bitte halte folgende Informationen bereit, wenn du dich mit dem Support-Team in Verbindung setzt:

- genaue Fehlermeldung und eine Beschreibung des Problems,
- Prozessorhersteller und Geschwindigkeit,
- Größe des Arbeitsspeichers,
- Hersteller und Beschreibung der Grafikkarte,
- Betriebssystem.

Außerdem bieten wir dir die Möglichkeit, Fragen und Vorschläge im Forum auf den Internetseiten von Sunlight Games zu veröffentlichen.

Updates und Add-Ons bekommst du auf der Internetseite von Sunlight Games:

www.sunlight-games.com

Hier findest du Produktinformationen und zusätzliche Infos rund um die Spiele von Sunlight Games sowie Lösungen, Treiber, Patches und vieles mehr.

Mitwirkende

Idee

Marco Sowa

Executive Producer

Marco Sowa

Haupt-Programmierung

Sebastian Engfer

Programmierung

Tim Polak

Marco Sowa

Grafik

Michael Keutmann

Sebastian Krauß

Marco Sowa

Claudia Zähle

Animationen

Michael Keutmann

Sebastian Krauß

Sound & Musik

Alon Kaplan

Anleitung

Marco Sowa

Übersetzungen/Lektorat

Übersetzung

RuM Corp.se Localisation Pro (Italienisch, Französisch)

Gabriel Burdese (Spanisch)

Knight of Soundtrack (Englisch)

V. Meyer (Deutsch)

Tester

QA-TestLab Solutions Limited

S.C. Quantic Labs S.R.L.

Lara Marciniak
Justin Schikerle
Kristina Schroers

Copyrights

© 2015/2016 Sunlight Games GmbH, alle Rechte vorbehalten.

Anleitung, Version 1.1