

# GIZEH!

Anzeige

## DIE STADT MIT ZUKUNFT



★ } MODERNE PYRAMIDENWOHNBLOCKS (INCL. FALLER)

★ JEDE MIT EXKLUSIVEN SPITZEN-PENTHOUSE

★ MODERNSTE OPFERSTATUEN

★ SPHINX SPASSBAD

★ AB 3000 V. CHR. SCHLÜSSELFERTIG

PROVISIONSFREI !!!

# ANKH



Deutsch, Englisch



## ERGONOMISCHE HINWEISE

- 1) Halte vom Bildschirm einen Abstand von mindestens 45 cm, um deine Augen nicht unnötig zu belasten.
- 2) Sitze aufrecht und stelle die Stuhlhöhe so ein, dass deine Beine einen rechten Winkel bilden. Der Winkel zwischen Ober- und Unterarm sollte beim Sitzen mehr als 90 Grad betragen.
- 3) Grundsätzlich sollte die Oberkante des Monitors in Augenhöhe oder tiefer liegen und der Monitor leicht nach hinten gekippt sein, um Verspannungen im Bereich der Halswirbelsäule zu vermeiden.
- 4) Reduziere die Helligkeit des Bildschirms, um den Kontrast herunterzusetzen, und verwende möglichst einen flimmerfreien und strahlungsarmen Monitor.
- 5) Achte darauf, dass deine Umgebung gut ausgeleuchtet ist.
- 6) Vermeiden das Spielen, wenn du müde oder erschöpft bist, und lege (stündliche) Bewegungspausen ein, auch wenn's schwer fällt...

## EPILEPSIE- WARNUNG

Bei einigen Menschen, die Lichtreizen ausgesetzt sind, kann es zu Bewusstseinsstörungen oder gar epileptischen Anfällen kommen. Falls in deiner Familie Epilepsie bekannt ist, oder du selbst davon betroffen bist, konsultiere bitte einen Arzt, bevor du dieses Spiel benutzt.

Sollten während des Spielens Symptome wie Schwindelgefühl, Wahrnehmungsstörung, Augen- oder Muskelzucken, Desorientierung, jegliche Art von unfreiwilliger Bewegung oder Krämpfe auftreten, schalte das Gerät bitte SOFORT ab und konsultiere einen Arzt, bevor du das Spiel erneut startest.

## WARNING TO EPILEPSY SUFFERERS

To be read before the use of any video game by yourself or your child.

Certain persons are susceptible to epileptic fits or consciousness upon viewing certain types of flashing lights or high-speed displays within their daily environment. These persons may be at risk when watching certain televised images or playing certain video games. This phenomenon can arise even when the individual concerned has no medical history of such a reaction or has never suffered an epileptic fit. If you or a member of your family have ever displayed symptoms linked to epilepsy (fits or loss of consciousness) brought about by electronic simulations, you are strongly recommended to seek medical advice before using this product. We would advise parents to closely supervise their children when they are playing video games. In the event that you or your children do display any of the following symptoms: dizziness, problems of orientation, spasms or convulsions; you should stop playing immediately and seek medical advice.

General precautions to be taken by everyone using video games:

- Do not position yourself too close to the monitor.
- Play the game at a safe distance from the screen.
- If possible, always play video games on a small screen.
- Avoid playing when tired or sleepy.
- Make sure you play in a well-lit room.
- Take a 10 to 15 minute break for every hour of use.

## Inhaltsverzeichnis

Installation .....	3
Einführung .....	4
Das Menü .....	4
Spiel speichern .....	4
Spiel laden .....	5
Ändern der Einstellungen .....	5
Die Steuerung .....	5
Das Inventar .....	6
Besonderheiten .....	7
Tipps und Tricks .....	7
Credits .....	14

## Installation Mac

Um die Macversion von ANKH zu installieren klicken Sie bitte auf das .dmg File. Auf Ihrem Desktop erscheint ein Ordner namens „ANKH“. Öffnen Sie diesen und ziehen Sie dann die „ANKH“ Applikation in das Programme Verzeichnis auf Ihrer Festplatte.

## Installation Linux

Bitte starten Sie ./setup.sh von der Installations CD und der Installer wird gestartet.

**ACHTUNG:** Das Installationsskript wird einige Sekunden (auf langsamen Systemen auch etwas länger) bei 100% verharren, bevor es komplett abgeschlossen ist. Auf keinen Fall vorher abbrechen.

Wenn das Spiel installiert ist, können Sie es über das Desktop Menü starten. Um das Spiel zu deinstallieren gehen Sie ins Spielverzeichnis und tippen „./uninstall“.



## Einführung

„Ankh“ entführt Sie in eine Welt ägyptischer Wunder. Eine Welt von Schurken, Göttern und Pharaonen - sowie Krokodilen, Fischfrikadellen und Flaschenöffnern.

Mittendrin Assil, der seinem Vater, dem Pyramidenbauer, den Zweitschlüssel zur großen Pyramide geklaut hat.

Hätte er dort nicht eine verbotene Party mit seinen Freunden gefeiert, dann hätte er niemals diesen Todefluch erhalten, der in nur wenigen Stunden sein Leben auslöschen wird.

Aber dann hätte er auch nicht das magische „Ankh“ gefunden, das so mächtig ist, dass selbst Osiris, der Gott der Unterwelt, es Assil wieder abnehmen will. Und er hätte auch niemals seine Traumfrau getroffen, und sie wären niemals gemeinsam in das Abenteuer ihres Lebens hineingeraten.

## Das Menü

Beim Start von „Ankh“ gelangen Sie ins Hauptmenü. Dieses können Sie auch jederzeit aus dem Spiel selbst aufrufen, indem Sie die Esc-Taste drücken. Hier stehen Ihnen die folgenden Optionen zur Verfügung:

Name	Funktion
Neues Spiel	Startet ein neues Spiel
Weiterspielen (nur während das Spiel läuft)	Schließt das Menü und setzt das Spiel fort.
Spiel laden	Lädt ein zuvor abgespeichertes Spiel.
Speichern (nur während das Spiel läuft)	Ermöglicht das Abspeichern des gerade laufenden Spieles.
Mitwirkende	Zeigt Ihnen die tapferen Helden, die für die Entwicklung des Spieles alles gegeben haben.
Beenden	Spiel beenden und zu MacOS zurückkehren.

## Spiel speichern

Öffnen Sie mit der Esc-Taste das Menü. Klicken Sie dann auf „Spiel speichern“, um den aktuellen Spielstand zu speichern. Das entsprechende Menü erscheint. Klicken Sie auf einen freien Speicherplatz und dann auf „Speichern“. Das Spiel wird nun gespeichert, und das Menü wird geschlossen. Um ein gespeichertes Spiel durch ein anderes zu ersetzen, klicken Sie auf das entsprechende Spiel und wählen Sie „Speichern“. Klicken Sie auf „Ja“, um Ihre Auswahl zu bestätigen oder auf „Nein“,

um einen anderen Speicherplatz zu wählen. Das neue Spiel wird am Speicherplatz Ihrer Wahl abgelegt.

## Spiel laden

Um ein Spiel zu laden, klicken Sie im Menü auf „Spiel laden“. Das Menü erscheint. Wählen Sie hier ein Spiel aus und klicken Sie auf „Laden“. Das Spiel startet an der zuvor gespeicherten Stelle.

## Ändern der Einstellungen

Die Voreinstellungen des Spiels können Sie auch jederzeit während des Spiels ändern (für Änderungen die Grafik betreffend ist ein Neustart von „Ankh“ notwendig).

Einstellung	Effekte
Helligkeit	Ändert die Helligkeit der Grafik.
Auflösung	Ändert die Bildschirmauflösung. Ein höherer Wert bringt eine bessere Bildqualität, benötigt aber einen schnelleren Rechner.
Texturen	Ändert die Qualität der Texturen.
Vollbildeffekte	Hier können Sie die besonderen grafischen Effekte von „Ankh“ ausschalten, falls Sie einen älteren Rechner besitzen.
Lautstärke Musik	Ändert die Lautstärke der Hintergrundmusik.
Lautstärke Effekte	Ändert die Lautstärke der Soundeffekte und der Sprache.
Untertitel	Wählen Sie hier, ob Sie Untertitel sehen möchten. Für ein cineastisches Ergebnis empfehlen wir, die Option auszuschalten.

Um „Ankh“ auch auf älteren Rechnern genießen zu können, sollten Sie die Werte für Auflösung und Texturen möglichst niedrig einstellen und gegebenenfalls die Effekte ausschalten.






## Die Steuerung

Arbeiten Sie unter Mac mit einer Ein-Tasten-Maus, bedeutet der „linke“ Mausklick ein einfacher Klick mit Ihrer Maus; der „rechte“ Mausklick wird durch Ctrl und klicken simuliert.

„Ankh“ wird komplett mit der Maus gesteuert. Dabei passt sich der Mauszeiger der Spielsituation an.

1. Mit der linken Maustaste steuern Sie Assil durch Ägypten und betrachten Objekte in Ihrer Umgebung.
2. Mit der rechten Maustaste führen Sie besondere Aktionen aus, welche durch die Änderung des Mauszeigers angezeigt werden.

Der Mauszeiger kann folgende Formen annehmen:

Symbol	Funktion	Beschreibung
	Gehen	Assil geht zu der gewählten Position, oder so nah heran wie möglich. Durch einen Doppelklick rennt Assil.
	Betrachten	Ein Objekt auf dem Bildschirm erkunden.
	Nehmen	Wenn möglich, hebt Assil das gewählte Objekt auf und verstaut es im Inventar. Es wird in der Inventar-Leiste am oberen Bildschirmrand aufgeführt. Es gibt keine Beschränkung bei der Aufnahme von Objekten.
	Reden	Assil spricht eine Person an. Durch klicken während eines Gesprächs springt man zum nächsten Satz.
	Benutzen	Hiermit kann entweder direkt ein Objekt verwendet werden, oder es kann mit einem anderen Objekt kombiniert werden, wobei danach noch mit der rechten Maustaste auf das andere Objekt geklickt werden muss.

## Das Inventar

Assil ist eine, sagen wir, nicht gerade zurückhaltende Persönlichkeit. Dadurch werden sich in seinem Inventar im Laufe des Spieles viele Gegenstände ansammeln, die er durch die verschiedensten Umstände erhalten wird.

1. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Gegenstand, um ihn zu untersuchen.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Gegenstand, um ihn zu verwenden.

den. Der Gegenstand wird an den Mauszeiger geheftet. Klicken Sie jetzt auf einen anderen Gegenstand (auf dem Bildschirm oder auch im Inventar selbst), um die Gegenstände miteinander zu kombinieren. Klicken Sie auf eine Person, um dieser den Gegenstand nun zu geben. Wenn sich jedoch mehr Gegenstände in Assils Inventar befinden, als auf den Bildschirm passen, erscheinen links und rechts Pfeile, mit denen Sie sich durch das Inventar bewegen können.

## Besonderheiten

„Ankh“ hält einige Besonderheiten für Sie bereit. An bestimmten Stellen im Spiel wird es möglich sein, mehrere Charaktere zu steuern, um die kniffligen Aufgaben lösen zu können. Hierzu wird am rechten unteren Bildschirmrand ein entsprechendes Icon erscheinen. Ein Klick auf dieses Icon genügt, um den aktuell von Ihnen gesteuerten Charakter zu wechseln. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, mit der rechten Maustaste direkt auf den Charakter zu klicken, zu dem Sie wechseln möchten. Um Gegenstände zwischen den Charakteren auszutauschen, klicken Sie einmal mit der rechten Maustaste auf den Gegenstand in ihrem Inventar und bewegen die Maus über den Charakter, dem Sie den Gegenstand geben möchten. Ein Rechtsklick auf diesen Charakter schließt die Aktion ab. Um unnötig lange Laufwege innerhalb der Wüste zu vermeiden, wurde außerdem ein Icon integriert, das Sie mit einem Klick zurück zum Fährmann ans Ufer bringt. Das Icon wird ebenso wie das zum Charakter-Wechsel am rechten unteren Bildschirmrand angezeigt, sobald Sie die Wüste betreten. Mit der Tab-Taste kann die Aufgabenliste ein und ausgeblendet werden. Die Aufgabenliste zeigt die aktuellen Aufgaben, die Assil gerade zu bewältigen hat. Bereits gelöste Aufgaben sind dann durchgestrichen dargestellt.

## Tipps und Tricks

- Untersuchen Sie jedes Objekt, auf welches Sie während Ihrer Reise stoßen. Versuchen Sie auch, verschiedene Dinge aufzunehmen.
  - Beachten Sie, dass Sie in vielen Bildschirmen nach rechts, links, oben oder unten gehen können. Der Bildschirm scrollt dann weiter und offenbart so neue Bereiche, die zuvor nicht zu sehen waren. Fahren Sie jeden Bereich mit dem Mauszeiger ab, um zu sehen, welche Objekte manipuliert werden und in welche Richtung Sie den jeweiligen Bildschirm verlassen können. Die möglichen Ausgänge werden mit einem entsprechenden Symbol dargestellt.
  - Sprechen Sie mit jeder Person, die Sie unterwegs treffen. Gehen Sie während des Gesprächs alle Möglichkeiten durch, um eventuelle Hinweise und Informationen zu erhalten. Manchmal ergeben sich aus einem Gespräch heraus neue Fragen, die dann ebenfalls gestellt werden können. Sie sollten solange mit der jeweiligen Person sprechen, bis es keine neuen Fragen mehr gibt. Sie können einiger Personen öfters ansprechen, um neue Fragen zu erhalten.
- In der Regel ist es egal, welche Fragen Sie stellen - das Ergebnis ist meist das



selbe. Sollte die Reihenfolge der Antworten einmal wichtig sein, wird es in der Lösung gesondert aufgeführt.

- Manche Rätsel lassen sich nicht lösen, wenn Sie zuvor nicht von einer Person einen entscheidenden Hinweis erhalten, oder eine besondere Stelle näher untersucht haben! Klicken Sie also jede Stelle im Spiel an, um einen Hinweis darüber zu erhalten. Erst dann kann der Gegenstand benutzt oder eine bestimmte Person darauf angesprochen werden.

Beachten Sie, dass einige Objekte mit der linken und mit der rechten Maustaste angeklickt werden können. Dies sollte stets ausprobiert werden, da ein Rechtsklick das jeweilige Objekt manipuliert (kombiniert) oder aufnimmt und ein Linksklick nur zum Untersuchen gut ist.

- Manche Objekte können im Inventar miteinander kombiniert werden. Probieren Sie das ruhig mal aus.

- Vergessen Sie nicht, von Zeit zu Zeit mal abzuspeichern.

- Um ein Gespräch schneller zu beenden, betätigen Sie einfach die linke Maustaste.

- Mit einem Doppelklick auf den Boden oder ein Objekt bewegt sich Assil im Laufschrift dorthin.

- Mit einem Rechtsklick auf die Fähre („benutze Fähre“) kann das Gespräch übersprungen und der Nil sofort überquert werden. Ab jetzt erscheint unten rechts ein Button, der die Fähre zeigt. Ein Klick darauf bringt Sie sofort ans Nilufer zurück.

## Content

Installation .....	9
Introduction .....	10
Menu .....	10
Saving .....	10
Loading .....	11
Options .....	11
Controls .....	11
Inventory .....	12
Specialities .....	12
Hints .....	13
Credits .....	14

## Installation Mac

To install the Mac version of „ANKH“ on your system, please first click at the .dmg file. A folder called ANKH will appear on your harddrive. Open this folder and then drag and drop the ANKH application to the applications folder on your harddrive.

## Installation Linux

Simply run ./setup.sh in the installation CD-Rom and the installer will be launched.

**WARNING:** The installation script will stop a few seconds (also a pair of minutes on slower system) with the progress bar at 100% before completing to save the filelist for uninstall purposes.

Once the game is installed you'll be able to run it through your desktop menu or with the shell shortcut created by the installer.

To uninstall the game go in the game directory and type `"/uninstall"`.

## Introduction

„Ankh“ takes you back in time into ancient Egypt. A world filled with strange and sometimes nasty characters, pharoes, beautiful princesses and crocodiles, fishburgers and bottle openers.

In the midst of all this: Assil and his father, the architect of some well known pyramids. To throw a party at a cool location for his friends Assil took his fathers key for one of the pyramids.

He should not have done that. Had he not thrown that wild party, no mummy would have cast a death curse upon him that will end his life in a few hours.

On the other hand he would have never found the „Ankh“ which is so powerful, that even Osiris tries to get hold of it. And he would never have met the girl of his dreams....

## The Menu

After starting „Ankh“ you will go to the main menu. You can access the main menu any time in the game by pressing the ESC key. The Main menu gives you the following options:

Name	Function
New Game	Starts a new game
Continue (only when played before)	Continues the game at the stage where you left it the last time.
Load game	Loads a previously saved game.
Save Game (only available while playing)	Allows you to save your progress.
Credits	The people who made ANKH possible.
Quit	End the game to get back to Desktop.

## Save Game

Open the menu by pressing the ESC key while in the game. Click at „Save Game“ to save the current game. Select an empty slot and click on „Save“ to save the game. The game will now be saved and the save menu will quit automatically. You can also decide to replace an existing savefile with a new one. Simply choose the slot you want to Overwrite and click at „Overwrite“.

## Load Game

To load a game, simply choose Load Game from the menu. Choose the slot you want to load and click on it, then click at „Load“ and the savefile will be loaded.

## Options

You can alter the settings of the options anytime in the game (NOTE: If you change graphical settings, the game needs to be restartet before changes take an effect).

Setting	Effect
Brightness	Allows you to change the brightness in the game.
Resolution	Allows you to change the screen resolution. However, the higher resolution setting, the more powerful your computer needs to be.
Textures	You can change the quality of textures here.
Volume Music	Changes the Volume of the music.
Volume SoundFX	Changes the Volume of the soundFX in the game.
Subtitles	You can select, if you want to have subtitles presented on the screen or not.

To play „Ankh“ on older machines such as the PPC Mac Mini or an eMac you should set settings for textures and resolution to a very low level. In addition, effects should be turned off.

## Controls






If you use on your Mac a one-button mouse left mouseclick means a normal click on your mouse button. The right mouse button is simulated by pressing the CTRL key and the mouse button.

„Ankh“ is fully mouse controlled. The cursor will change from time to time and shows you which options are available for you.

1. You can send Assil around the screen by pointing at a location with the mouse cursor and press the left mousebutton.
2. The right mousebutton allows you to have Assil perform special activities such as picking up an item or using an item.



The mouse can appear in the following shapes:

Symbol	Function	Description
	Go	Assil walks to the designated position, or as close as possible. Doubleclicking will make Assil run to that position.
	Look At	Take a closer look at an item on the screen.
	Take	If possible, Assil will pick up the item and store it in his inventory. The item will be shown at the inventory bar at the top of the screen.
	Talk	Assil talks to a person. You can speed up conversations by pressing the mouse button again.
	Use	This allows you to either use an item directly or combine it with another item (when doing this you have to right click at that object too).

## Inventory

Assil is everything but a shy person. This is a good thing...sometimes. At least it means the list of things in his inventory will quickly grow.

1. Use a left mouse click to take a closer look at an object in your inventory.
2. To use an object from your inventory, use a right mouse button click. The object is now glued to your mousepointer. Now use a right mouse button click at another object to combine the two objects with each other. To pass an object from your inventory on to another person, pick it up and then right click at the person you want to give the object to. If there are more objects in Assil's inventory than fit the screen, little arrows will appear on the right and left. You can use these to scroll through the list.

## Specialities

„Ankh“ has a few surprises for you. At some stages in the game it is not only possible but mandatory to control more than just one person (Assil) in the game to solve the puzzles. An icon will appear on the right side of the screen indicating this

situation. A simple click at that icon is enough to switch between characters. You can also switch characters by using a right mouseclick at the character you would like to control. To exchange items between characters, do a right mouse button click at the item of your choice and then move the mouse pointer over the character you want to give the item to. A right mouse click will end this procedure. To avoid long walks through the desert, the developers have kindly developed a shortcut. At some stages in the desert, you will notice an icon popping up in the right of your screen. Clicking at that icon will take you straight back to the ferryman. By pressing the TAB key you can display and hide your To-Do list. The list shows all things Assil has left to do in his quest.

## Hints

- It will help to closely take a look at any item that comes along. Also, always try to pick things up. Your inventory can store many many items.
  - In most of the screens you can walk around. To the right, to the left, to the back or even the front. The screen will scroll to that side and may display previously hidden areas. Potential exits are shown by a special mousesymbol.
  - It will - at least most of the times - not hurt to talk to anybody you meet. It will also not hurt to try all options available to you during a conversation. Sometimes silly looking arguments will take the conversation in a whole new direction. You should talk with these persons as long as you can. Sometimes it will also be helpful to revisit a person because new information might be available.
  - Some of the puzzles in the game can not be solved unless you have gotten a certain hint by a special person or have visited a certain location! So, make sure you take a close look at your environment. Sometimes this has to be done first, before the person will reveal helpful information to you.
- Note that some objects can be clicked at with both right and left mousebutton.
- Some of the objects can be combined with each other.
  - Do not forget to save from time to time.
  - To shortcut a conversation use the left mousebutton.
  - A double click will have Assil run to the desired location.
  - Rightclicking at the ferry will shortcut the cool conversation with the ferryman.

## Mitwirkende / Credits

### Deck13 Interactive GmbH

#### Projektleitung / Projectmanagement

Jan Klose

#### Technical & Creative Supervisor

Armin Burger

#### Executive Director

Florian Stadlbauer

#### Technische Leitung / Technical

##### Director

Thorsten Lange

#### Künstlerische Leitung / Creative

##### Director

Timm Schwank

#### 3D-Design

Timm Schwank

Maxime van der Kloet

Gregor Weiß

#### Weiteres 2D/3D-Design Additional

##### 2D/3D-Design

Markus Friedrich

Robert Sander

Susie Sou

Dirk Baum

#### Zusätzliche Programmierung /

##### Additional Programming

Viktor Gesiarz

Frank Habel

#### PINA-Framework

Thorsten Lange

#### Story

Andreas Engelke

Dominik Heide

Jan Klose

Falko Löffler

Steffen Naumann

Florian Stadlbauer

#### Konzept-Unterstützung

##### Telltale Games:

Dan Connors

Heather Logas

##### Sounddesign

Oliver Szczypula (u3multimedia)

Jan Hofmann (Sea-Sound)

unterstützt von ARRI Film&TV

Services GmbH:

Matthias Pasedag (Foley-Recoding)

Michael Stanczyk (Foley-Artist)

##### Skripting

Armin Burger

Frank Habel

Thorsten Lange

##### Cutscene-Umsetzung / Cutscenes

Armin Burger

Timo Mylly

#### Projekt-Unterstützung / Project support

Dominic Packulat

Jens Schmidt

Paul Steinwachs

#### Zusätzliche Charakter-Animation /

##### Additional Character animation

Rocketbox Studios GmbH

#### Zusätzliche Charakter-Modellierung und

##### Animation / Additional Character model-

##### ing and animation

DIE KOLONIE

#### Charakter-Design

Dieter Klapper

#### 3D-Charakter-Design

Mimoun El Bariaki

Christian Kleinsteinberg

Uwe Schmelz

Philip Meyer

#### Projektleitung / Projectmanager

Tahar Jaber

#### Testspieler / Tester

Harald Burger

Christina Klose

Sven Ludwig

Verena Ludwig

Eva Zinnbauer

Niels Zinnbauer

#### Sprachaufnahmen-Leitung / Manager voice acting

Tobias Kunze

#### Sprecherstimmen / Voice acting

Assil: Oliver Rohrbeck

Thara: Ranja Bonalana

Souvenirhändler, Mumie: Thomas Dannenberg

Dinar: Ernst Meincke

Tochter des Pharaos: Dascha Lehmann

Osiris: Frank Glaubrecht

Vater: Hasso Zorn

Köchin: Regine Albrecht

Hippie, Sklave: Bernhard Völger

Fährmann: Tobias Müller

Meuchelmörder: Gerhard Paradies

#### Soundtrack von / Soundtrack

Dynamedion

[www.dynamedion.com](http://www.dynamedion.com)

#### Komponiert von / Composer

Alexander Röder

Markus Schmidt

Alex Pfeffer

#### Supervision / Supervisor

Pierre Langer

Tilman Sillescu

#### «This is Cairo»

Produced by Ivory Keys

Text by Jan Klose

Composed by Marc Toase

Performed by Mathias Hermann

Appears courtesy of

ROXTA\_Records

#### Besonderer Dank von Deck13 an /

Special thankss from Deck13 to

Marco Bahn

Sandra Lorenz

Eva Zinnbauer

Lena Gerlach

Marion Schmidl

Stefanie Schwank

Maya Schwank

Verena Ludwig

Steve Streeting

Das OGRE-Team

Bolat Gebäudereinigung

Olaf Wolters

Polyniki Varakli

Das bhv-Team

Bob Bates

Ron Gilbert

Tim Schafer

Dave Grossman

#### bhv Software GmbH & Co. KG

#### Produktmanagerin /

##### Productmanager

Polyniki Varakli

#### Marketing-Manager

Nina Luckas

#### PR-Manager

Bernd-Hendrik Nissing

#### Layout und Textgestaltung /

##### Layout and text

Astrid Stähr

#### Mac-Version by Runesoft GmbH

[www.rune-soft.com](http://www.rune-soft.com)

#### Mac-Programming

Gabriele Grecco