

PC CD-ROM

# Post Mortem



Public Adulte  
**DÉCONSEILLÉ** **16**  
aux moins de **ANS**

SYNDICAT DES ÉDITEURS DE LOGICIELS DE LOISIRS



microïds

# WARNHINWEIS ZUR EPILEPSIE

**Bitte lesen Sie diese Hinweise aufmerksam durch, bevor Sie oder Ihr Kind ein Videospiel benutzen.**

Bestimmte Personen können unter Einwirkung bestimmter starker optischer Reize (z.B.: schnell aufeinanderfolgende Bilder, rasche Wiederholungen einfacher geometrischer Figuren, Blitze, Explosionen) epileptische Anfälle erleiden, die unter Umständen bis zur Bewusstlosigkeit führen. Diese Personen setzen sich einem erhöhten Anfallsrisiko aus, wenn sie mit gewissen, solche Elemente enthaltenden Videospielen spielen, auch dann, wenn sie medizinisch nicht vorbelastet sind und selbst nie einen epileptischen Anfall erlitten haben. Sollten Sie bei sich selbst oder einem Familienangehörigen beim Betrachten flimmernder Bilder bereits Symptome der Epilepsie (Anfall oder Bewusstlosigkeit) festgestellt haben, konsultieren Sie vor jeglicher Benutzung des Spiels Ihren Arzt. Es gehört zu den Aufgaben der Eltern, besonders auf Ihre Kinder zu achten, wenn diese mit Videospielen spielen. Sollten Sie bei sich selbst oder bei Ihren Kindern eines der Symptome, wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Kontraktion der Augen oder von Muskeln, Störungen des Orientierungssinns, unwillkürliche Bewegungen und Konvulsionen oder zeitweiligen Verlust des Bewusstseins feststellen, brechen Sie unverzüglich das Spiel ab und konsultieren Sie Ihren Arzt.

**Bei der Benutzung eines Videospiels zu ergreifende Sicherheitsvorkehrungen:**

- Halten Sie sich nicht zu dicht vor dem Bildschirm auf. Spielen Sie in angemessener Entfernung zum Fernsehapparat, zumindest soweit entfernt, wie es das Anschlusskabel erlaubt.
- Videospiele immer auf einem TV-Gerät mit möglichst kleinem Bildschirm spielen.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie erschöpft oder müde sind.
- Spielen Sie nur in gut beleuchteten Räumen.
- Achten Sie darauf, pro Spielstunde etwa 10 bis 15 Minuten Pause einzulegen.

## RAUBKOPIEN

Die Vervielfältigung dieses Produkts oder von Teilen des Produktes sowie die Verwendung der eingetragenen Warenzeichen ohne das Einverständnis der Urheber stellt einen Verstoß gegen einschlägige Gesetze dar. RAUBKOPIEN schaden den Verbrauchern, Entwicklern, Verlegern und rechtmäßigen Vertreibern dieses Produkts. Sollten Sie zu dem Schluss gelangen, dass es sich bei diesem Produkt um eine rechtswidrige Kopie handelt oder Informationen über Raubkopien besitzen, wenden Sie sich bitte an unsere Verbraucherabteilung unter der französischen Nummer +33 (0)1 46 01 54 21.

## **Technischer Support & Fragen zum Spiel**

Bei technischen Fragen und Fragen zum Spiel besuchen Sie bitte die Bereiche unserer Website oder wenden Sie sich an den technischen Kundendienst (nur bei technischen Fragen). Weitere Informationen finden Sie auf den Innseiten des Handbuch-Umschlags.



**[www.postmortem-videogame.com](http://www.postmortem-videogame.com)**

## 1- INSTALLATION

### 1.1 - Konfigurationsvoraussetzung

Windows 95/98/Me/2000/XP  
Pentium II Prozessor, 350 Mhz  
3D Grafikkarte, 16 MB Direct3D kompatibel (DirektX 7)  
64 MB RAM  
470 MB verfügbar auf der Festplatte  
16-fach CD-ROM-Laufwerk  
Sound-Karte kompatibel mit DirectX 7

### Empfohlene Konfiguration

Pentium II Prozessor, 350 Mhz  
3D Grafikkarte, 16 MB Direct3D kompatibel (DirektX 7)  
128 MB RAM  
720 MB verfügbar auf der Festplatte  
24-fach CD-ROM-Laufwerk  
Sound-Karte kompatibel mit DirectX 7

### 1.2 - Installation des Spiels

**VORSICHT:** Vergewissern Sie sich, dass kein anderes Programm aktiv ist, bevor Sie den Installationsvorgang einleiten.

Legen Sie die CD-ROM in das Laufwerk. Sofern die Installation nicht automatisch beginnt, doppelklicken Sie auf Arbeitsplatz, anschließend auf das CD-ROM-Symbol, und rufen Sie das Programm Setup.exe auf. Ebenso können Sie auf die Starttaste von Windows klicken, im Startmenü die Option "Ausführen" wählen und dann im aufgerufenen Fenster D:\SETUP

schreiben ( " D " ist der zugehörige Buchstabe für Ihr CD-ROM Laufwerk) und auf OK klicken.

Während des Installationsvorgangs folgen Sie aufmerksam den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Post Mortem installiert sich im Ordner C:\Programme\Microids\Post Mortem\. Sie können einen anderen Ordner im Verlauf der Installation wählen.

### 1.3 - Spieldurchführung

Sie können das Spiel ausführen, indem sie :

- die Verknüpfung auf Ihrem Bildschirm doppelklicken
- mit Hilfe des Startmenüs in Windows unter Programme\Microids\Post Mortem wählen
- indem Sie auf das Symbol Post Mortem.exe im Verzeichnis, in dem Post Mortem installiert ist, doppelklicken.

## 2 - DAS STARTMENÜ

Das Startmenü von Post Mortem bietet Ihnen mehrere Optionen:

### 2.1 - Neues Spiel

### 2.2 - Ein Spiel aufladen

Jedes abgespeicherte Spiel wird durch ein Sammelbild dargestellt und trägt das Datum und die Uhrzeit des Speichermoments.

Um ein Spiel wieder aufzunehmen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die gewünschte Vignette.

## 2.3 - Abspann

Liste der Personen und Teilnehmer

## 2.4 - Kinematik

Gibt die Kinematik des Spiels wieder.

## 2.5 - Optionen

Ermöglicht verschiedene Graphik- und Sound-Optionen einzustellen.

## 2.6 - Beenden

Beendet das Spiel und führt Sie zum Startbildschirm zurück.

# 3 - OPTIONEN

## 3.1 - Sound

Kontrolle der Lautstärke von Umgebung und Stimmen.

## 3.2 - Musik

Kontrolle der Musiklautstärke.

## 3.3 - Untertitel (ja / nein)

Wenn diese Option aktiv ist, erscheint der jeweilige gesprochene Satz einer Person des Spiels als Untertitel auf dem Bildschirm.

## 3.4 Tiefe der Farbeinstellung (16 bit / 32 bit)

Im 32 bit Modus zeigt der Bildschirm mehr Farben auf. Im 16 bit Modus hingegen kann die Spielleistung leicht erhöht werden, vor allem auf Videokarten mit weniger als 32 MB. Um die Option anzuwenden, muss das Spiel neu gestartet werden.

## 3.5 - Anti-Aliasing (ja / nein)

Wenn diese Option aktiv ist, erscheinen die Umrisse der Real-time Personen weniger kantig und der "Treppeneffekt" ist geringer. Wir empfehlen jedoch, das Anti-Aliasing auf einem schwächeren PC nicht zu aktivieren, denn dies kann eine erhebliche Beeinträchtigung der Spielleistung bewirken. Um die Option anzuwenden, muss das Spiel neu gestartet werden.

## 3.6 - Gamma-Korrektur

Diese Option ermöglicht, das Gamma Ihres Bildschirms heller oder dunkler zu stellen.

## 3.7 - Bildschirm-Einstellung

Diese Option ermöglicht, Helligkeit und Kontrast des Bildschirms für eine optimale Bildqualität einzustellen.

## 4 - SPIELHINWEISE

---

Post Mortem kann vollständig mit Ihrer Maus gespielt werden.

- Zur Fortbewegung und für Aktionen benutzen Sie die linke Taste der Maus.
- Um das Spielmenü aufzurufen, einen Gegenstand der Inventarliste zu benutzen oder um Ihre Dokumente zu befragen, benutzen Sie die rechte Maustaste.
- Um die kinematischen Szenen zu unterbrechen, oder einen Dialogteil, können Sie auf Escape drücken oder die rechte Maustaste benutzen.

## 5 - CURSOR

---

HANDELN



FORTBEWEGEN



UNTERHALTEN



ZOOMEN



NEHMEN



## 6 - SPIELMENÜ UND KONTROLLEN

---

### 6.1 - Das Inventar-Menü

Um Ihre Untersuchung erfolgreich durchzuführen, brauchen Sie gewisse Gegenstände, die automatisch in Ihrer Inventarliste aufgeführt werden.

Um das Inventar-Menü zu öffnen, klicken Sie auf die rechte Maustaste.

Um ein Objekt zu wählen, klicken Sie mit der linken Maustaste darauf.

Der Cursor nimmt dann die Form des Objekts an.

Um das Inventar-Menü zu schließen ohne ein Objekt zu wählen, klicken Sie auf die rechte Maustaste.

Um ein Objekt zu benutzen, wählen Sie es aus und klicken auf den gewünschten Ort oder die Person, an der der Gegenstand benutzt werden soll.

Das Inventar-Menü enthält zwei Unter-Menüs, eine topographische Karte von Paris und ein Notizheft.

### 6.2 - Die topographische Karte von Paris

Die Karte von Paris gibt Ihnen eine schnelle Übersicht über die Orte, zu denen Sie Zugang haben, um Ihre Untersuchung voran zu bringen.

Während des Spiels werden neue Orte hinzugefügt, zu denen Sie Zugang haben.

### 6.3 - Das Notizheft

Das Notizheft enthält das Spielmenü während eines Spiels. Sie haben mehrere Optionen:



## 6.3.1 – Informationen

Dieser Teil enthält die Zusammenfassung aller Bücher, die Sie im Verlauf des Spiels gelesen haben und die Einschätzung der verschiedenen Personen.

## 6.3.2 – Verdächtige und Kontakte

Dieser Teil enthält alle Anmerkungen bezüglich der verschiedenen Personen des Spiels.

## 6.3.3 – Unterhaltungen

Dieser Teil enthält die Texte sämtlicher Unterhaltungen, die Sie mit verschiedenen Personen hatten.

## 6.3.4 - Speicherung des Spiels

### / neues Spiel

Erlaubt, das Spiel abubrechen oder ein neues Spiel aufzuladen.

## 6.3.5 - Optionen

Gibt Ihnen Zugang zu den Optionen des Startmenüs.

## 6.3.6 - Rückkehr zum Startmenü

Diese Option erlaubt, das Spiel abubrechen.

## 6.3.7 - Rückkehr zum Spiel

Das Menü verlassen und das Spiel wieder aufnehmen

## 6.4 - Gespräch

Wenn Ihr Cursor zum Dialog-Cursor wird, während Sie ihn über eine Person gleiten lassen, können Sie mit der Person sprechen. Um mit einer Person zu sprechen, klicken Sie auf die linke Maustaste.

Das Gesprächsmenü besteht aus zwei verschiedenen Bereichen.

### 6.4.1 - Lesezeichen

Die Falze enthalten die verschiedenen Themen, die für die laufende Unterhaltung zur Verfügung stehen.

### 6.4.2 - Satz

Die Frage oder Antwort der Person befindet sich hier. Ein einfacher Linksklick genügt, um sie zu benutzen.

## 7 - ABSPANN

- Production Manager  
Stéphane Grefford
- Technical Manager  
Didier Poulain
- Project Manager  
Jean-François Pelletier  
Anny Paquin
- Lead Artist  
Maxime Villandré
- Responsable animation  
Hugues Richer
- Lead Integrator  
François Tétreault
- Lead Designer  
Stéphane "Butch" Brochu  
\*\*\*
- Game Designers  
Stéphane "Little Billy"  
Blais

- Modeling and texture Art  
Mathieu Aerni  
David Chapados  
Hubert Corriveau  
Patrick Gagné  
Vissal Ong Nguon  
Maxime Pelletier  
Martin Redmond  
Mélanie Tremblay
- Animation  
Rifaat Dagher  
Patrick Gosselin  
Luc Lanteigne  
Elspeth Tory
- Programming  
Frédéric Beaudin  
Rémi Veilleux
- Additional programming  
Eric Martel
- Integration  
Stéphane Cyr  
Israel Duschene  
David L'Heureux  
Éric Martel  
Gaëlec Simard

Martin Samuel  
Christopher Weiler

\*\*\*

- Mo-Cap Director  
Susannah Skerl
- Motion Capture studio  
Perspective Studios
- Mo-cap Actors  
Geneviève Belisle,  
Joël Melançon,  
Maxime Villandré,  
Hugues Richer.
- Q/A Manager  
Rémi Hachoud
- Testers  
Arnaud Laval  
Mathieu Langlois  
Francoeur Raphaël

- Additional Crew  
Yannick Desrosiers,  
Marie-Josée Dubé,  
Anne Dubord,  
Vincent Lamarche,  
Danny Marcoux,  
Patrick Ménard

\*\*\*

- Music  
Fastlane Inc  
Robert Marchand
- Audio Post production  
and Sound design  
Studio Digilog Inc  
Serge Hamel
- Voice talents  
Claudia Besso,  
Bernard Carez,  
Andrée Champagne,  
Dominic Darceuil,  
Raymond Desmarteau,  
Karen Elkin,  
Daniel Lesourd,  
Luc Morissette,  
Manuel Tadros

- Product Manager  
Julien Borel

- VP Marketing  
Michel Bams

- Printed & Packaging  
Audrey Odent,  
Les Animaux Mécaniques

\*\*\*

- Portions of this software  
are included under licence (c)  
RAD Game Tools, Inc. All  
rights reserved



- Portions of this software  
are included under licence (c)  
Virtools Video engine, Inc. All  
rights reserved



Post Mortem  
Produced by  
Olivier Fontenay

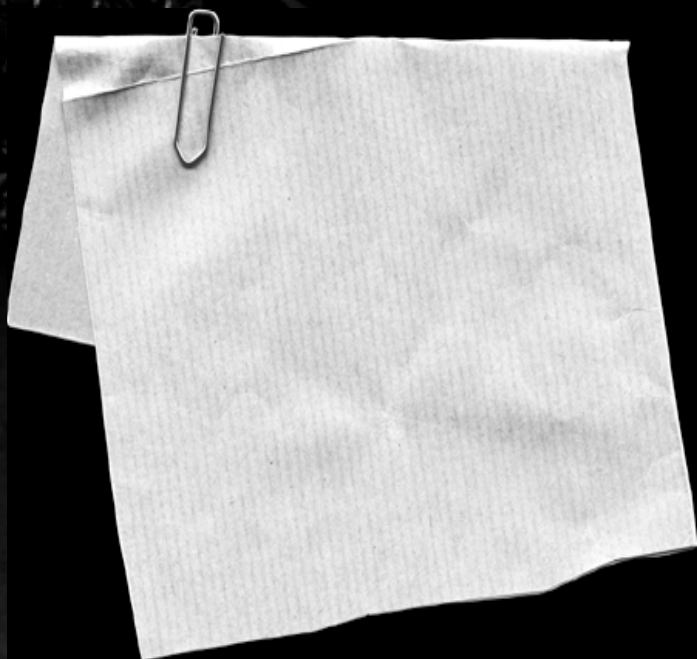
Microïds Canada inc.

\*\*\*

Copyrights  
© 2002 Microïds.  
All Rights Reserved.

Post Mortem

## NOTIZEN





# Microïds

**Customers Support :**  
**support@microïds.com**  
**Tel : +33 (0)1 46 01 54 10**



♦  
microïds