

PC CD-ROM

Post Mortem



Public Adulte
DÉCONSEILLÉ 16
aux moins de ANS

SYNDICAT DES ÉDITEURS DE LOGICIELS DE LOISIR



microïds

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo :

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran
- Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement
- Utilisez de préférence des jeux vidéo sur un écran de petite taille
- Evitez de jouer si vous êtes fatigués ou si vous manquez de sommeil
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée
- En cours d'utilisation, faites des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.

LE PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit ou de marques déposées, constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter notre service consommateur par téléphone: 01 46 01 54 21

2.4 Cinématiques

Permet de revoir les cinématiques du jeu.

2.5 - Options

Permet d'ajuster les différentes options graphiques et sonores du jeu.

2.6 - Quitter

Met fin au jeu et retourne à Windows.

3 - OPTIONS

3.1 - Volume des sons

Contrôle le volume des sons d'ambiance et des voix.

3.2 - Volume de la musique

Contrôle le volume de la musique.

3.3 - Sous-titrage (Oui / Non)

Quand cette option est activée, chaque phrase dite par un personnage du jeu sera sous-titrée dans le bas de l'écran.

3.4 - Profondeur des couleurs

(16 bit / 32 bit)

En mode 32 bit, le jeu dispose de plus de couleurs pour l'affichage. Par contre, mettre le jeu en 16 bit peut donner un léger gain de performance, surtout sur les cartes vidéo de moins de 32 Mo. Le jeu doit être redémarré pour que l'option prenne effet.

3.5 - Anti-crénélage (Oui / Non)

Avec cette option activée, les contours des personnages temps-réel sont moins carré et l'effet " d'escalier " est atténué. Par contre, nous recommandons de ne pas activer l'anti-crénélage sur un PC plus faible, car celui-ci peut entraîner une perte considérable de performance. Le jeu doit être redémarré pour que l'option prenne effet.

3.6 - Correction Gamma

Cette option permet de changer le gamma de votre écran pour le rendre plus sombre ou plus clair.

3.7 - Ajustement de l'écran

Cette option vous permet d'ajuster la luminosité et le contraste de l'image pour avoir la meilleure qualité d'image possible.

4 - COMMENT JOUER

Post Mortem est entièrement jouable avec votre souris.

- Pour effectuer les déplacements et les actions, utilisez le clic gauche de votre souris.
- Pour accéder au menu du jeu, utiliser un objet de votre inventaire ou consulter vos documents, utilisez le clic droit de votre souris.
- Pour interrompre les scènes cinématiques du jeu ou une phrase de dialogue, appuyez sur la touche Echap ou utilisez le clic droit de votre souris.

5 - LES CURSEURS

ACTION



AVANCER



DIALOGUER



ZOOMER



PRENDRE



6 - MENUS ET CONTRÔLES

6.1 - Le menu inventaire

Pour mener à bien votre quête, vous devez récupérer des objets qui seront automatiquement répertoriés dans votre inventaire. Pour ouvrir votre menu inventaire, appuyez sur le bouton droit de votre souris. Pour sélectionner un objet, cliquez dessus avec le bouton gauche de votre souris. Le curseur prendra alors la forme de l'objet. Pour fermer le menu inventaire sans sélectionner d'objet, cliquez sur le bouton droit de votre souris.

Pour utiliser un objet, sélectionnez celui-ci et cliquez sur la zone ou le personnage sur lequel vous voulez utiliser l'objet.

Le menu inventaire contient deux sous-menu, la carte topographique de Paris et le carnet de note.

6.2 -La carte topographique de Paris

La carte de Paris vous permet de voir rapidement tous les endroits auquel vous avez accès pour faire avancer votre enquête. Au cour de la partie, de nouveaux endroits se rajouteront à la carte, vous donnant la possibilité de les visiter.

6.3 - Le carnet de notes

Le carnet de notes représente le menu du jeu pendant une partie. Plusieurs options y sont présentes, soit :

6.3.1 – Informations

Cette section regroupe le résumé de tous les livres que vous avez lus pendant la partie, ainsi que les impressions du personnage.

6.3.2 – Suspects et contacts

Cette section regroupe les notes sur les divers personnages du jeu.

6.3.3 – Conversations

Cette section contient les transcriptions de toutes les conversations que vous avez eu avec les divers personnages.

6.3.4 – Sauvegarde d'une partie / Chargement d'une partie

Permet de sauvegarder la partie en cours ou de charger une partie.

6.3.5 – Options

Cette section donne accès au menu Options du menu principal.

6.3.6 – Retour au menu principal

Cette option permet de quitter la partie en cours.

6.3.7 – Retour au jeu

Quitter le menu et retourner à la partie en cours.

6.4 – Les dialogues

Si votre curseur change en curseur de dialogue lorsque vous le passez sur un personnage du jeu, vous pouvez lui parler. Pour parler à un personnage, cliquez sur le bouton gauche de la souris.

Le menu de conversation est constitué de trois zones distinctes :

6.4.1 – Les onglets

Les différents onglets représentent les différents sujets qui sont disponibles pour la conversation en cours.

6.4.2 – La phrase

La question ou la réponse que le personnage dira se trouve ici. Un simple clique-gauche suffit pour l'utiliser.

6.4.3 – Le coin plié

Le coin de la page permet de changer la façon d'aborder le sujet. En cliquant sur le coin supérieur droit, l'attitude du personnage changera.

7 - CRÉDITS

■ Directeur de production
Stéphane Grefford

■ Directeur technique
Didier Poulain

■ Chef de projet
Jean-François Pelletier
Anny Paquin

■ Responsable artistique
Maxime Villandré

■ Responsable animation
Hugues Richer

■ Responsable intégration
François Tétéault

■ Conception
Stéphane "Butch" Brochu

■ Designer
Stéphane "Little Billy"
Blais

■ Production graphique
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

■ Programmation
Frédéric Beaudin
Rémi Veilleux

■ Programmation
additionnelle
Eric Martel

■ Intégration
Stéphane Cyr
Israel Duschene
David L'Heureux
Éric Martel

Gaëlec Simard
Martin Samuel
Christopher Weiler

■ Directrice capture de
mouvements
Susannah Skerl

■ Studio de capture de
mouvements
Perspective Studios

■ Acteurs Motion Capture
Geneviève Belisle,
Joël Melançon,
Maxime Villandré,
Hugues Richer.

■ Responsable test
Rémi Hachoud

■ Testeurs
Arnaud Laval
Mathieu Langlois
Francoeur Raphaël

■ Ont également participé
Yannick Desrosiers,
Marie-Josée Dubé,
Anne Dubord,
Vincent Lamarche,
Danny Marcoux,
Patrick Ménard

■ Musique
Fastlane Inc
Robert Marchand

■ Audio Post production
and Sound design
Studio Digilog Inc
Serge Hamel

■ Voix
Claudia Besso,
Bernard Carez,
Andrée Champagne,
Dominic Darceuil,
Raymond Desmarteau,
Karen Elkin,
Daniel Lesourd,
Luc Morissette,
Manuel Tadros.

■ Chef de produit
Julien Borel

■ Directeur 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
Produit par
Olivier Fontenay

Microïds Canada inc.

Copyrights / © 2002
Microïds - Tous droits
réservés

Post Mortem

NOTES



Microïds

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




microïds