

PC CD-ROM

Post Mortem

WWW.MICROIDS.COM



TEXTOS DE PANTALLA
EN CASTELLANO

Distributed by
ENCORE
A NAMCO CORPORATION COMPANY
www.encoreusa.com



ADVERTENCIA RELATIVA

A LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de que usted o sus hijos utilicen este juego

Ciertas personas pueden sufrir de epilepsia con pérdida de conocimiento al exponerse a determinados tipos de estímulos luminosos fuertes; sucesión rápida de imágenes o repetición de figuras geométricas simples, de relámpagos o explosiones. Al jugar a algunos videojuegos que contienen estos estímulos, dichas personas pueden llegar a padecer crisis, a pesar de no tener ningún antecedente médico y de no haber sufrido nunca crisis de epilepsia. Si usted o algún miembro de su familia ya ha presentado alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (crisis o pérdida de conocimiento) en presencia de estímulos luminosos, consulte a su médico antes de utilizar el juego. Los padres han de vigilar a sus hijos cuando éstos estén jugando con videojuegos. Si usted o sus hijos presentan uno de los síntomas siguientes: vértigo, trastornos de la vista, contracción de los ojos o los músculos, problemas de orientación, movimientos involuntarios o convulsiones o pérdida momentánea del conocimiento, deje de jugar inmediatamente y consulte a su médico.

Precauciones necesarias previas al uso de un videojuego

- No juegue muy cerca de la pantalla; colóquese tan lejos como lo permita el cable de conexión.
- Es preferible que utilice el juego en pantallas pequeñas.
- Evite jugar si está cansado o si ha dormido poco.
- Juegue en habitaciones con mucha luz.
- Al jugar, haga pausas de entre 10 y 15 minutos por hora.

LA PIRATERÍA INFORMÁTICA

Toda reproducción no autorizada, total o parcial, de este producto o de marcas registradas constituye un delito. La PIRATERÍA perjudica al consumidor, los desarrolladores, los editores y los distribuidores legítimos de este producto. Si considera que este producto es una copia ilícita o si posee información sobre productos pirateados, póngase en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente (+33 1.46.01.54.21).

1- INSTALACIÓN

1.1 – Configuración mínima:

Windows 95/98/Me/2000/XP
Procesador Pentium II 350 Mhz
Tarjeta gráfica 3D 16 Mb compatible con Direct3D (DirectX 7)
64 Mb RAM
470 Mb disponibles en el disco duro
Lector de CD-Rom 16X
Tarjeta de sonido compatible con DirectX 7

Configuración recomendada:

Procesador Pentium III 500 Mhz
Tarjeta gráfica 3D 32 Mb compatible con Direct3D (DirectX 7)
128 Mb RAM
720 Mb disponibles en el disco duro
Lector de CD-Rom 24X

1.2 – Instalación del juego

ATENCIÓN: Antes de lanzar el software de instalación, verifique que no hay ningún otro programa activo en su ordenador.

Inserte el CD-ROM en la unidad correspondiente. Si la instalación no se lanza automáticamente, haga doble clic en Mi PC, a continuación haga doble clic en la unidad de CD-ROM y ejecute el programa Setup.exe. También puede pulsar el botón Inicio de Windows y seleccionar la opción Ejecutar; a continuación, indique D:\SETUP ("D" es la letra que representa su unidad de CD-ROM) en el cuadro de diálogo y valide.

Una vez lanzada la instalación, siga atentamente las instrucciones que aparecen en pantalla. Post Mortem se instalará automáticamente en el directorio C:\Program Files\Microids\Post Mortem\. Si lo desea, puede seleccionar un directorio diferente durante la instalación.

1.3 – Inicio del juego

Tiene tres posibilidades para iniciar el juego:

- haciendo doble clic en el icono de acceso directo situado en el escritorio de su PC.
- a través del menú Inicio de Windows, en \Programmes\Microids\Post Mortem\.
- haciendo doble clic en el icono Post Mortem.exe, situado en el directorio en el que se ha instalado Post Mortem.

2 – MENÚ PRINCIPAL

Al abrirse, Post Mortem le propone varias opciones:

2.1 – Nueva partida

2.2 – Carga

Todas las partidas grabadas están representadas por una imagen e incluyen el día y la hora de la grabación. Para retomar una partida, haga clic con el botón izquierdo del ratón en la imagen correspondiente.

2.3 – Créditos

Visualización de la lista de los créditos.

2.4 Cinemáticas

Para volver a visualizar las cinemáticas del juego.

2.5 - Opciones

Este menú permite ajustar las distintas opciones gráficas y sonoras del juego.

2.6 -Salir

Interrumpe el juego y vuelve a Windows.

3 - OPCIONES

3.1 – Volumen de los sonidos

Controla el volumen del sonido ambiente y de las voces.

3.2 – Volumen de la música

Controla el volumen de la música.

3.3 - Subtitulado (Sí / No)

Si esta opción está activada, cada frase expresada por un personaje del juego aparecerá subtitulada en la parte inferior de la pantalla.

3.4 - Colores (16 bit / 32 bit)

En modo 32 bit, el juego posee más colores de visualización. En cambio, si opta por el modo 16 bit, puede obtener un leve aumento del rendimiento, sobre todo con las tarjetas de gráficos con menos de 32 Mb. Debe reiniciar el juego para que la opción se active.

3.5 - Anti-aliasing (Sí / No)

Con esta opción activada, los contornos de los personajes en tiempo real son menos cuadrados y se atenúa el efecto "escalera". En cambio, recomendamos no activar esta opción en un PC de menor potencia, puesto que puede acarrear una considerable pérdida de rendimiento. Debe reiniciar el juego para que la opción se active.

3.6 – Corrección de gamma

Esta opción permite ajustar el brillo de su pantalla para que sea más claro o más oscuro.

3.7 – Ajustes de pantalla

Esta opción le permite ajustar la luminosidad y el contraste de la imagen a fin de obtener la mejor calidad de imagen posible.

4 – INSTRUCCIONES DE JUEGO

Post Mortem permite jugar íntegramente con el ratón.

- Para desplazarse y ejecutar las diferentes acciones, utilice el botón izquierdo del ratón.
- Para acceder al menú del juego, utilizar un objeto del inventario o consultar los archivos, utilice el botón derecho del ratón.
- Para interrumpir las secuencias cinemáticas del juego o una frase del diálogo, pulse la tecla Esc o utilice el botón derecho del ratón.

5 – ICONOS

ACCIÓN



AVANZAR



DIALOGAR



UTILIZAR EL ZOOM
EN UNA ZONA



TOMAR



6 – MENÚS Y CONTROLES

6.1 – Menú inventario

Para llevar a cabo con éxito la investigación, tiene que conseguir varios objetos, que se irán incluyendo automáticamente en el inventario. Si desea abrir su menú inventario, pulse el botón derecho del ratón. Para seleccionar un objeto, haga clic en él con el botón izquierdo del ratón: el cursor tomará la forma del objeto seleccionado. Para volver a dejar un objeto o anular la selección, pulse el botón derecho del ratón.

Para utilizar un objeto, selecciónelo y haga clic en la zona o el personaje donde desea utilizar el objeto.

El menú inventario posee a su vez dos menús: el mapa topográfico de París y el diario de a bordo.

6.2 – Mapa topográfico de París

El mapa de París le permite visualizar rápidamente todos los lugares a los cuales puede acceder para avanzar en su investigación. Durante la partida, otros lugares se añadirán al mapa y así tendrá la posibilidad de visitarlos.

6.3 – Diario de a bordo

Representa el menú del juego durante una partida. Presenta las siguientes opciones:

6.3.1 – Informaciones

Esta sección reúne a todos los libros que ha leído durante la partida, al igual que las impresiones del personaje.

6.3.2 – Sospechosos y contactos

Esta sección reúne las notas sobre los distintos personajes del juego.

6.3.3 – Conversaciones

Esta sección contiene la transcripción de todas las conversaciones que ha tenido con los distintos personajes.

6.3.4 – Grabar o cargar una partida

Este menú le permite grabar o cargar la partida que está jugando.

6.3.5 - Opciones

Esta sección permite acceder al menú Opciones del Menú Principal.

6.3.6 – Volver al Menú Principal

Esta opción permite abandonar la partida que está jugando.

6.3.7 – Volver al juego

Salir del menú y volver a la partida que está jugando.

6.4 - Diálogos

Si su cursor se transforma en un cursor de diálogo cuando se posiciona sobre uno de los personajes del juego, puede establecer un diálogo con el personaje seleccionado. Para entablar un diálogo con un personaje, haga clic en el botón izquierdo del ratón.

El menú de conversación está formado por dos zonas diferentes:

6.4.1 - Pestañas

Cada una representa a los distintos sujetos que están disponibles para la conversación en curso.

6.4.2 - Frase

Menú donde se encuentra la pregunta o la respuesta del personaje. Para abrir este menú, basta con un simple clic en el botón izquierdo.

7 - CRÉDITOS

■ Production Manager
Stéphane Grefford

■ Technical Manager
Didier Poulain

■ Project Manager
Jean-François Pelletier
Anny Paquin

■ Lead Artist
Maxime Villandré

■ Lead Animator
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
Eric 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)
Virttools Video engine, Inc. All
rights reserved



Post Mortem
Produced by
Olivier Fontenay

Microïds Canada inc.

Copyrights
© 2002 Microïds.
All Rights Reserved.

Post Mortem

NOTAS

