

LES TERRITOIRES INTERDITS

ZORK NEMESIS™

ACTIVISION®

TABLE DES MATIÈRES

Configuration minimale requise	1
Introduction	2
Pour commencer	5
Comment jouer à <i>Zork Nemesis</i>	7
Installer <i>Zork Nemesis</i> pour Windows® 95	14
Problèmes techniques sous Windows® 95	18
Exécution automatique	18
DirectX	20
Problèmes et solutions	22
Installer <i>Zork Nemesis</i> pour MS-DOS®	24
Problèmes techniques sous MS-DOS®	31
Mémoire	31
Comment créer une disquette d'amorce	32
Affichage	37
QSound™	39
Support technique	40

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise 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, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

CONFIGURATION MINIMALE REQUISE

- Ordinateur IBM PC ou 100% compatible
 - Processeur 486/DX2 - 66 MHz
 - 8 Mo de RAM
 - Lecteur de CD-ROM double vitesse (taux de transfert de 300 Ko/s)
 - 35 Mo d'espace disponible sur un disque dur non compressé
 - Carte graphique à bus local VESA ou PCI avec 1 Mo de RAM
 - Affichage SVGA 16 bits (640 x 480, milliers de couleurs)
 - Souris 100% compatible Microsoft® et son gestionnaire
 - Carte sonore 100% compatible Sound Blaster 16 (pour les effets sonores et la musique MIDI)
- Remarque : les cartes sonores 8 bits (Reveal SC400, Sound Blaster et Sound Blaster Pro) ne sont pas prises en charge.*

POUR LA VERSION MS-DOS®

- Microsoft® MS-DOS® version 6.0 ou ultérieure

POUR LA VERSION WINDOWS® 95

- Système d'exploitation Microsoft® Windows® 95
 - Ordinateur 100% compatible Windows® 95 avec les gestionnaires 32 bits pour le lecteur de CD-ROM, la carte graphique, la carte sonore et les périphériques d'entrée.
- Remarque : la version Windows® 95 utilise la technologie Microsoft® DirectX. Vous devez donc disposer de gestionnaires récents pour Windows® 95.*

ACCÈS EN LIGNE SOUS WINDOWS® 95 (FACULTATIF)

- Connexion Internet 100% compatible Windows® 95 via un fournisseur d'accès, 14 400 bps ou plus rapide
- Explorateur Web 32 bits, 100% compatible Windows® 95 (par exemple NetScape® Navigator™ ou Microsoft® Internet Explorer)

INTRODUCTION

Bienvenue dans le monde de *Zork Nemesis*. Nous espérons que vous apprécierez ce jeu, de la même façon que nous avons pris beaucoup de plaisir à le réaliser.

Les mondes que vous allez explorer sont extrêmement détaillés et recèlent des objets et des indices qui vous aideront à aller jusqu'au bout du jeu. Certains indices vous seront utiles immédiatement. D'autres, au contraire, ne vous serviront que lorsque vous aurez exploré un peu plus le monde dans lequel vous vous trouvez. Progressiez lentement et prenez le temps d'observer les lieux qui vous entourent.

La première décision à prendre concerne la version du jeu à installer : Windows® 95 ou MS-DOS®. Ces deux versions se trouvent sur les CD du jeu. A vous de sélectionner celle qui convient le mieux à votre système. Peut-être n'aurez vous pas le choix à cause des limites imposées par votre ordinateur. Dans ce cas, consultez la configuration minimale requise.

Si votre système vous permet de lancer la version Windows® 95, n'hésitez pas une seule seconde! En effet, cette version vous permettra d'apprécier plus encore l'atmosphère dégagée par les sons ambiants. Qui plus est, vous pourrez admirer des animations qui ne sont pas accessibles à partir de la version DOS.

Si votre système vous permet de lancer les deux versions qui vous sont proposées, reportez-vous à la configuration minimale requise dans les premières pages de cette carte de référence. Lorsque vous êtes prêt à installer *Zork Nemesis*, suivez les instructions correspondant à la version sélectionnée dans la présente carte de référence.

A PROPOS DE LA VERSION WINDOWS® 95

- Cette version utilise les gestionnaires d'affichage Microsoft® DirectX. N'hésitez pas à contacter le fabricant de votre carte graphique afin de vous assurer que celle-ci fonctionne correctement avec la technologie DirectX. Pour de plus amples informations, consultez le paragraphe *DirectX* de la section *Problèmes techniques sous Windows® 95* dans la présente carte de référence.
- Elle requiert 10 Mo d'espace disque supplémentaire par rapport à la version MS-DOS®, pour les besoins en mémoire virtuelle.
- Sur une machine équipée d'un processeur Pentium™ ou plus rapide, les sons et animations en arrière-plan sont plus nombreux. En outre, vous pourrez profiter d'un plus grand nombre d'effets sonores exploitant la technologie QSound™.

SPECIFICITES DE LA VERSION WINDOWS® 95

- Composant en ligne Internet (facultatif) permettant d'accéder à Internet. Pour de plus amples détails concernant cette option et la configuration requise, reportez-vous à la section intitulée *Boutons de l'écran de présentation* du chapitre *Installer Zork Nemesis pour Windows® 95* dans la présente carte de référence.
- Cette version met à votre disposition un fichier d'aide technique en ligne, directement accessible depuis l'écran principal du jeu.

A PROPOS DE LA VERSION MS-DOS®

- Cette version n'utilise pas la technologie DirectX. Si les périphériques installés dans votre ordinateur ne sont pas compatibles avec cette technologie, vous devrez choisir d'installer cette version.
- Même si cette version peut être lancée sous Windows® 95 en fenêtre DOS, la détection de la carte sonore échouera. Vous devez donc sélectionner vous-même les paramètres de votre carte sonore.
- La version MS-DOS® de *Zork Nemesis* peut nécessiter quelques modifications dans vos fichiers de configuration.
- Vous pouvez consulter un fichier d'aide technique situé dans le répertoire où est installé *Zork Nemesis*.
- Il n'est pas possible de lancer la version MS-DOS® de *Zork Nemesis* à partir de Windows® 3.1.

POUR COMMENCER

REMARQUES PREALABLES

Quelle que soit la version du jeu utilisée (MS-DOS[®] ou Windows[®] 95), nous vous recommandons vivement de vérifier les points suivants :

- Avant de jouer, quittez toutes les applications encore actives. Certains utilisateurs ont été les victimes d'erreurs fatales en jouant à *Zork Nemesis*, tandis que d'autres applications gourmandes en mémoire fonctionnaient en arrière-plan. Il est vivement recommandé de quitter tous les autres programmes avant de lancer *Zork Nemesis*.
- Assurez-vous que votre disque dur contient au minimum 10 Mo d'espace disque non compressé avant de lancer le jeu. Cet espace est vital pour la mémoire virtuelle.

Remarque : ne lancez JAMAIS la version MS-DOS[®] de *Zork Nemesis* à partir de Windows[®] 3.1. Quittez Windows[®] et lancez le jeu à l'invite de MS-DOS[®].

CHARGEMENT DE LA VERSION WINDOWS® 95

1. Une fois l'installation du jeu terminée, insérez le **Disque 1** dans votre lecteur de CD-ROM. L'écran ci-contre apparaît. Cliquez sur le bouton **Jouer** pour afficher l'écran ci-dessous.
2. Pour commencer une nouvelle partie, cliquez sur le bouton **Nouveau jeu**. Pour restaurer une partie préalablement sauvegardée, cliquez sur le bouton **Restaurer**.



CHARGEMENT DE LA VERSION MS-DOS®

1. Une fois l'installation du jeu terminée, insérez le **Disque 1** dans votre lecteur de CD-ROM.
2. Allez dans le répertoire où *Zork Nemesis* a été installé (par défaut, il s'agit du répertoire \ZNEMESIS).
3. Si *Zork Nemesis* se trouve sur votre disque dur C: et dans le répertoire proposé par défaut, tapez **C:** et appuyez sur la touche **Entrée**.
4. A l'invite **C:\>**, tapez **CD\ZNEMESIS** et appuyez sur **Entrée**.
5. A l'invite **C:\ZNEMESIS>**, tapez **ZORKDOS** et validez en appuyant sur la touche **Entrée**. L'écran situé en haut à droite devrait apparaître.
6. Pour commencer une nouvelle partie, cliquez sur le bouton **Nouveau jeu**. Pour restaurer une partie préalablement sauvegardée, cliquez sur le bouton **Restaurer**.



COMMENT JOUER A ZORK NEMESIS

Lorsque vous lancez le jeu, une séquence d'introduction apparaît. Vous vous retrouvez ensuite dans le monde panoramique de *Zork Nemesis*.

Z-VISION ET L'INTERFACE DE ZORK NEMESIS

Grâce à la technologie Z-Vision développée par Activision, vous pouvez observer le monde qui vous entoure avec un champ de vision sur 360°. En déplaçant le pointeur de la souris vers la gauche ou vers la droite (et parfois vers le haut ou vers le bas), vous pouvez explorer l'univers de *Zork Nemesis* exactement comme si vous y étiez.

Tandis que vous effectuez vos premiers pas dans cet univers fantastique, surveillez bien le pointeur de votre souris : il peut vous indiquer la présence d'une interaction. Il existe deux types de pointeurs : les pointeurs d'exploration (qui vous permettent de naviguer dans le monde dans lequel vous évoluez) et les pointeurs d'inventaire (qui vous permettent d'utiliser les différents objets que vous ramasserez tout au long de votre aventure). Tous ces pointeurs signalent les nombreuses interactions dans le monde de *Zork Nemesis*.

Quelques minutes suffisent pour se familiariser avec l'interface. N'hésitez pas à prendre le temps de la découvrir avant de vous plonger dans l'aventure. Si vous le désirez, vous avez la possibilité de modifier la vitesse de rotation à partir du menu des Préférences.

Si vous estimez que la souris n'est pas assez confortable, vous pouvez utiliser les flèches curseur gauche et droite du clavier pour effectuer une rotation. Vous devrez néanmoins utiliser la souris pour toutes les interactions et les objets de votre inventaire.

L'INVENTAIRE

Dans *Zork Nemesis*, Vous pouvez ramasser de nombreux objets et les conserver jusqu'à ce qu'ils vous soient utiles dans votre aventure. Lorsque vous vous emparez d'un objet, celui-ci est automatiquement ajouté à votre inventaire. Une icône de cet objet remplace alors le pointeur de la souris (vous trouverez la signification des différentes icônes dans la section suivante).

Pour faire défiler les différents objets contenus dans votre inventaire, cliquez avec le bouton droit autant de fois que vous possédez d'objets. Lorsque tous les objets ont été passés en revue, le pointeur normal de navigation réapparaît. S'il est possible d'explorer l'univers de *Zork Nemesis* à partir d'un pointeur objet, il est vivement recommandé de préférer les pointeurs de navigation, afin que vous puissiez profiter des informations que seuls ces pointeurs sont en mesure de vous fournir.

Pour utiliser l'un des objets contenus dans votre inventaire, cliquez avec le bouton droit de la souris jusqu'à ce que l'icône de cet objet remplace le pointeur normal. Déplacez alors ce pointeur objet à l'endroit adéquat sur l'écran et cliquez avec le bouton gauche.

POINTEURS DE NAVIGATION



Flèche inactive : la flèche inactive constitue le pointeur de navigation par défaut. Elle indique qu'aucune interaction n'est possible à l'endroit désigné en ce moment. Lorsqu'une interaction est disponible (par exemple l'ouverture d'une porte, une pression sur un interrupteur, etc.), ce pointeur clignote et est remplacé par une flèche active.



Flèche active : la flèche active vous indique une interaction possible. Tant que cette icône apparaît en surbrillance, elle désigne l'interaction que vous pouvez lancer en cliquant avec le bouton gauche. La flèche active vous indique également que l'un des objets contenus dans votre inventaire peut être utilisé à cet endroit précis. Vous devez alors faire défiler les différents objets de votre inventaire et vérifier si l'un d'eux peut être utilisé à cet endroit précis. Si aucun des objets ne peut être utilisé pour le moment, essayez ailleurs.



Point rouge : chaque fois qu'un point rouge apparaît sur le pointeur, cela signifie que *Zork Nemesis* a bien reçu la commande et qu'il est en train de l'exécuter. Evitez de cliquer tant que le point rouge est présent.



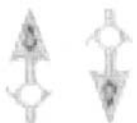
Flèches de rotation gauche et droite : lorsque vous déplacez le pointeur de la souris vers les bords gauche ou droit de l'écran, une flèche de rotation apparaît. Ces flèches vous indiquent que vous pouvez effectuer une rotation dans le sens indiqué. Lorsque cette flèche remplace le pointeur par défaut, la rotation commence. Plus le pointeur est proche du bord de l'écran, plus la rotation s'effectue rapidement. Il vous faudra peut-être plusieurs minutes pour vous accommoder à cette sensation de rotation. Prenez le temps nécessaire de vous familiariser avec cette caractéristique.



Flèche Avant : la flèche Avant vous indique qu'il est possible d'avancer ou que vous pouvez obtenir un gros plan de l'objet désigné en cliquant avec le bouton gauche de la souris. Remarque : lors d'un gros plan, il n'est pas possible d'effectuer une rotation.



Flèche Arrière : la flèche Arrière vous informe que vous pouvez revenir sur vos pas, ou quitter un gros plan en cliquant avec le bouton gauche de la souris.



Flèches Haut et Bas : il est possible de lever et de baisser la tête aussi facilement que vous pouvez effectuer une rotation vers la gauche ou vers la droite. Néanmoins, ce mouvement n'est pas toujours disponible; il l'est dans des circonstances bien précises (à passer votre temps à regarder vers le haut ou vers le bas, vous pourriez faire une mauvaise chute et vous faire mal!)



Chaque fois qu'il est possible de lever ou baisser la tête, une **Flèche verticale à double sens** remplace le pointeur de navigation par défaut. Ceci vous indique qu'une flèche Haut ou Bas apparaîtra si le pointeur est déplacé respectivement vers le haut ou le bas de l'écran. Lorsqu'une telle flèche apparaît, cliquez avec le bouton gauche pour effectuer le mouvement indiqué par cette flèche. Vous pourrez alors entrer en interaction avec les objets se trouvant au sol ou au-dessus de votre tête. Pour revenir au mode rotatif, répétez cette procédure lorsque le pointeur est remplacé par une **Flèche horizontale à double sens**.



Flèche demi-tour : certains lieux du monde de *Zork Nemesis* ne vous permettent pas d'avancer, ni même d'effectuer une rotation. Vous n'avez alors pas d'autre choix que faire demi-tour. Dans de telles situations, vous verrez ce type de pointeur à l'écran.



Action : vous tomberez parfois sur des objets du jeu qui nécessitent une action particulière. Il s'agit notamment des leviers, que vous devez tirer, pousser ou contourner. Déplacez ce pointeur sur ledit objet et cliquez sans relâcher le bouton de la souris. Vous pouvez actionner l'objet tant que vous maintenez le bouton de la souris enfoncé.



Ramasser/Déposer : lorsque vous découvrez un objet que vous pouvez ramasser et ajouter à votre inventaire, c'est le pointeur Ramasser/déposer qui apparaît. Cliquez avec le bouton gauche de la souris pour ramasser l'objet et l'ajouter à votre inventaire. Vous pouvez également vous débarrasser d'un objet contenu dans votre inventaire. Lorsque vous apercevez le pointeur Ramasser/déposer à un endroit où aucun objet ne se trouve (signifiant donc qu'il n'y a rien à ramasser), il vous suffit de cliquer avec le bouton droit pour faire défiler les différents objets de votre inventaire, puis avec le bouton gauche pour déposer cet objet à l'endroit désigné. Remarque : seuls certains objets peuvent être déposés.

COMMANDES

BARRE DE MENUS DEROULENTS (WINDOWS[®] 95 UNIQUEMENT)

Si vous déplacez le pointeur de la souris vers le bord supérieur de l'écran, une barre apparaît; elle vous permet de restaurer une partie, de sauvegarder la partie en cours, d'accéder au menu des préférences ou encore de quitter le jeu.

Sauvegarder - Pour enregistrer la partie en cours, cliquez sur le bouton **Sauvegarder**.

Déplacez ensuite le pointeur sur un emplacement libre, tapez le nom de la sauvegarde et appuyez sur la touche **Entrée**. Si vous sélectionnez un emplacement déjà occupé par une autre sauvegarde, le programme vous demande si vous souhaitez écraser l'ancien fichier.

Restaurer - Pour charger une partie préalablement sauvegardée, cliquez sur le bouton **Restaurer**. Double-cliquez ensuite sur le nom de la sauvegarde désirée, ou cliquez avec le bouton gauche sur la sauvegarde et appuyez sur la touche **Entrée**.

Préf. (préférences)

Rotation - Rapide, Normale ou Lente.

Aide en ligne - Active ou désactive l'aide en ligne.

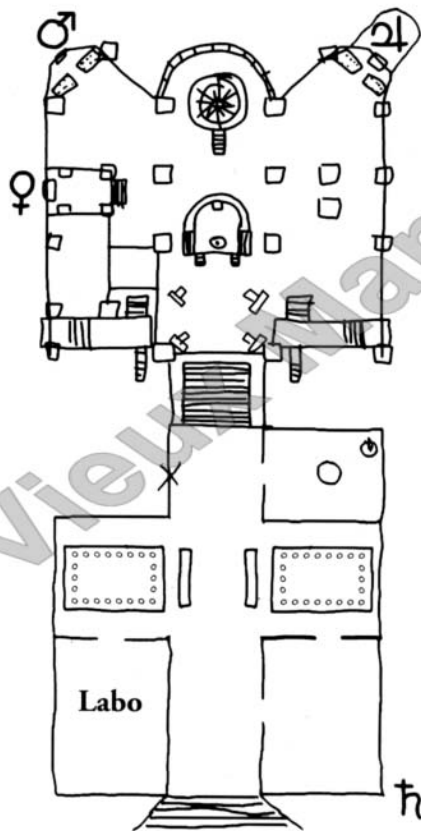
Son 3D - Dans certaines zones du jeu, vous avez la possibilité d'entendre des sons extrêmement réalistes en activant cette option. Ceci peut néanmoins s'effectuer au détriment des performances du jeu; vous devez alors la désactiver. Pour de plus amples informations concernant le son 3D, veuillez consulter la section *QSound™* un peu plus loin dans cette carte de référence.

Remarque : il n'est pas possible de passer directement d'un menu à un autre (Sauvegarder, Restaurer, Préf., écrans d'aide en ligne). Vous devez dans un premier temps revenir au jeu, puis sélectionner le menu désiré.

COMMANDES AU CLAVIER (MS-DOS® ET WINDOWS® 95)

!	Aide en ligne
F1	Sauvegarder
F2	Restaurer
F4	Quitter (appuyez à nouveau sur F4 pour confirmer)
F3	Préférences
Barre d'espace	Passer les séquences animées

Remarque : vous pouvez résister à Vénus et à la tentation de consulter ses astuces en désactivant l'aide en ligne pendant la procédure d'installation.



INSTALLER ZORK NEMESIS POUR WINDOWS® 95

REMARQUES PREALABLES

Assurez-vous que votre système est 100% compatible Windows® 95; la version *Windows® 95 de Zork Nemesis* ne fonctionnera pas sous Windows® 3.1.

Pour obtenir des performances optimales avec cette version, vous devez disposer des derniers gestionnaires 32 bits Windows® 95 pour votre lecteur de CD-ROM, la carte sonore et la carte graphique, comme pour tous les autres périphériques installés dans votre ordinateur (par exemple un modem). Si vous rencontrez des difficultés pour lancer ce programme, c'est probablement parce que les gestionnaires installés sur votre système sont trop anciens.

Si vous ne savez pas très bien comment faire pour vous procurer une mise à jour de vos gestionnaires pour la carte sonore et la carte graphique, reportez-vous au fichier d'assistance technique de *Zork Nemesis*. Il vous suffit pour cela de cliquer sur le bouton **Page suivante** situé dans l'écran principal du jeu (qui apparaît peu de temps après que vous avez inséré le premier CD de *Zork Nemesis* dans votre lecteur de CD-ROM), puis sur le bouton **Aide technique**. Vous trouverez les coordonnées de la plupart des fabricants sous la rubrique *Fabricants* du chapitre **Support technique**. Ce fichier contient de nombreuses autres informations concernant la procédure d'installation et la configuration du système, ainsi qu'un guide des problèmes spécifiques au jeu.

PROCEDURE D'INSTALLATION

1. Avant de procéder à l'installation de *Zork Nemesis*, quittez toutes les applications encore actives. Assurez-vous également que la mémoire virtuelle (disponible depuis l'icône Performances du Système) n'est PAS désactivée.
2. Insérez le **Disque 1 de Zork Nemesis** dans votre lecteur de CD-ROM et patientez quelques instants, jusqu'à ce que l'écran de présentation de *Zork Nemesis* apparaisse (si cet écran n'apparaît pas au bout de quelques secondes, veuillez consulter la section Exécution automatique du chapitre *Problèmes techniques*.)
3. Depuis l'écran de présentation, trois boutons sont disponibles. Cliquez sur le bouton **Installer** pour lancer la procédure d'installation. Suivez maintenant les instructions qui apparaissent à l'écran.

Remarque : le jeu gagnera en rapidité et en fluidité si vous sélectionnez une installation normale ou complète, plus particulièrement pendant les séquences de transition. *Zork Nemesis* peut ainsi accéder plus rapidement aux fichiers graphiques et sonores, lesquels se trouvent sur le disque dur. Gardez à l'esprit que plus la place occupée par le jeu sur le disque dur est importante, plus le déroulement du jeu s'effectue rapidement.

Une fois l'installation de *Zork Nemesis* terminée, le programme va automatiquement se charger de copier les gestionnaires Microsoft® *DirectX*, s'ils n'ont pas encore été installés. Une fois l'installation de *DirectX* terminée, vous devez relancer votre ordinateur pour que les modifications du système soient prises en compte. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la section *DirectX* du chapitre *Problèmes techniques sous Windows® 95* dans la présente carte de référence.

Vous pouvez à présent lancer *Zork Nemesis pour Windows® 95* en choisissant **Programmes\Zork Nemesis\Zork Nemesis** à partir du menu Démarrer, ou en cliquant sur le bouton **Jouer** dans l'écran principal de *Zork Nemesis*.

BOUTONS DE L'ECRAN DE PRESENTATION

Les boutons suivants sont disponibles dans l'écran de présentation de *Zork Nemesis* :

Installer/Jouer - Permet d'installer *Zork Nemesis*. Une fois le jeu installé, cliquez sur ce bouton pour le lancer.

Quitter - Cliquez sur ce bouton pour refermer l'écran de présentation et quitter *Zork Nemesis*.

Page suivante - Cliquez sur ce bouton pour accéder à l'écran des options avancées, lequel comporte les rubriques suivantes : **Aide technique**, **A propos d'Activision**, **Accès en ligne**, **Zork en ligne** et **Désinstaller**.

Ecran des options avancées :



Aide technique - Cliquez sur ce bouton pour consulter des informations très utiles concernant les principaux problèmes techniques rencontrés.

A propos d'Activision - Cliquez sur ce bouton pour lire des informations qui vous permettront de contacter Activision.

Accès en ligne - Cliquez sur ce bouton pour lire des informations qui vous permettront d'accéder au site Web de *Zork Nemesis*.

Zork en ligne - Une fois les composants en ligne installés (voir paragraphe précédent), cliquez sur ce bouton pour vous connecter automatiquement au site Web de *Zork Nemesis*.

Désinstaller - Cliquez ici pour supprimer tous les fichiers de Zork présents sur votre disque dur.

PROBLEMES TECHNIQUES WINDOWS® 95

EXECUTION AUTOMATIQUE

Si l'écran principal de *Zork Nemesis* n'apparaît pas automatiquement, suivez les instructions ci-dessous :

1. Insérez le **Disque 1** dans votre lecteur de CD-ROM, double-cliquez sur l'icône **Poste de travail** située sur le bureau ou cliquez sur cette icône avec le bouton droit et choisissez **Ouvrir**.
2. Déroulez le menu **Affichage** et sélectionnez **Rafraîchir**.
3. Double-cliquez sur l'icône **Zork Nemesis CD I** ou cliquez avec le bouton droit et choisissez l'option **Exécution automatique**.
4. Lorsque l'écran principal de *Zork Nemesis* apparaît, cliquez sur le bouton **Jouer/Installer**.

Si l'option d'exécution automatique ne fonctionne pas, vérifiez les points suivants :

1. Assurez-vous que le CD n'est pas sale ou poussiéreux et qu'il est correctement inséré dans le lecteur de CD-ROM.
2. Vérifiez que votre lecteur de CD-ROM est optimisé pour Windows® 95. Pour cela : Ouvrez le **Panneau de configuration** de Windows® 95 et double-cliquez sur l'icône **Système**.

Cliquez sur l'onglet **Performances**. Si certains de vos gestionnaires périphériques ne sont pas totalement optimisés pour Windows[®] 95, ils sont listés et vous pourrez lire une explication détaillée de la nature du problème, et comment y remédier.

3. Vérifiez que la Notification d'insertion automatique du lecteur de CD-ROM est activée.

Pour cela :

- a. Ouvrez le **Panneau de configuration** de Windows[®] 95 et double-cliquez sur l'icône **Système**.
- b. Cliquez sur l'onglet **Gestionnaire de périphériques**. La liste de tous les périphériques installés dans votre ordinateur apparaît alors à l'écran. Cliquez sur le symbole + qui apparaît à proximité de l'intitulé CD-ROM. Double-cliquez ensuite sur l'icône correspondant au modèle du lecteur de CD-ROM installé.
- c. Cliquez sur l'onglet **Paramètres**. Sous la rubrique **Options**, vous trouverez une option portant l'intitulé **Notification d'insertion automatique**. Vérifiez que cette option est activée. Cliquez sur **OK**.

DIRECTX

Une fois l'installation de *Zork Nemesis* terminée, le programme va chercher la présence de gestionnaires Microsoft® DirectX sur votre disque dur et déterminer si ces composants doivent être installés sur votre système. Si c'est le cas, le programme d'installation de Microsoft® DirectX va copier les fichiers nécessaires sur votre disque dur. Veuillez vous reporter au fichier d'aide technique de *Zork Nemesis* pour de plus amples informations.

Q A quoi servent les gestionnaires DirectX?

A Les gestionnaires Microsoft DirectX sont des composants qui fournissent aux jeux ainsi qu'à d'autres applications des fonctions puissantes. Ces fonctions permettent aux applications d'améliorer leurs performances avec le réseau, la carte graphique, la carte sonore et les périphériques d'entrée, bien plus qu'avec tout autre système d'exploitation. *Zork Nemesis pour Windows® 95* exploite les technologies DirectDraw et DirectSound, deux fonctions intégrées à DirectX.

Q Si je n'ai pas encore installé DirectX sur mon ordinateur, *Zork Nemesis pour Windows® 95* le fera-t-il pour moi?

A Absolument. Si le programme d'installation de Microsoft® DirectX ne détecte aucune version de ces gestionnaires sur votre ordinateur, il se chargera de les copier sur votre disque dur. Une fois l'installation terminée, vous n'aurez plus qu'à relancer votre ordinateur pour que les gestionnaires DirectX soient pris en compte par votre système.

- Q J'ai déjà installé d'autres jeux pour Windows® 95 sur mon ordinateur. Le programme d'installation de Microsoft® DirectX va-t-il modifier mes fichiers DirectX?
- A Si d'autres jeux Windows® 95 sont installés sur votre ordinateur, il y a de fortes chances pour que les gestionnaires DirectX aient été copiés sur votre disque dur. Dans ce cas, le programme d'installation de Microsoft® DirectX va détecter la présence de ces fichiers sur votre système, et donc ne rien installer. L'installation du jeu est alors terminée; vous n'avez pas besoin de relancer votre ordinateur.
- Q Je possède une version bêta de DirectX mais le programme d'installation de Microsoft® DirectX refuse d'installer la version commerciale. Que puis-je faire?
- A Pour forcer l'installation des gestionnaires DirectX, insérez le CD n°1 de *Zork Nemesis* dans votre lecteur de CD-ROM, cliquez avec le bouton droit sur l'icône **Zork Nemesis CD I** et, dans le menu contextuel qui apparaît, choisissez **Installer DirectX...**

PROBLÈME

Je ne trouve pas l'option d'aide

Le programme ne veut pas s'installer

Le jeu ne démarre pas

Les séquences vidéo sont de mauvaise qualité

La combinaison de touches Ctrl-Alt-Suppr. bloque le système.

SOLUTION

A partir de l'écran principal, choisissez **Page suivante**, puis. **Aide technique**

L'espace disque est peut-être insuffisant pour que le programme puisse copier les fichiers nécessaires sur le disque dur à partir du CD. Libérez de l'espace sur l'unité cible et relancez le programme d'installation.

Ce problème est probablement la conséquence de la perte de clusters sur le disque dur. Lancez SCANDISK pour vérifier s'il s'agit bien d'un problème de ce type. Vérifiez également que vous disposez d'au moins 10 Mo d'espace disponible sur le disque dur avant de lancer *Zork Nemesis*.

- Assurez-vous que votre ordinateur correspond à la configuration minimale requise pour lancer *Zork Nemesis*. Vérifiez plus particulièrement les performances de votre lecteur de CD-ROM. Celui-ci doit proposer un taux de transfert d'au moins 300 Ko/s (double vitesse).
- La mémoire est peut-être insuffisante pour lire les séquences vidéo. Assurez-vous de disposer d'un montant de mémoire suffisant pour lancer ce produit.
- Quittez toutes les applications encore actives, en particulier celles qui fonctionnent en fenêtre DOS et relancez le jeu. Il est vivement recommandé de fermer toutes les applications avant de lancer le jeu.

N'utilisez pas cette combinaison de touches pour quitter *Zork Nemesis*. Il est préférable de sélectionner l'option **Quitter** dans la barre de menu.

PROBLÈME

SOLUTION

Le jeu se bloque

- Vérifiez que votre ordinateur est équipé au minimum de 8 Mo de RAM.
- Assurez-vous de disposer des derniers gestionnaires 32 bits Windows[®] 95 pour tous vos périphériques.

Pas de son, quelques sons, ou pas de voix ni de bruitages

- Assurez-vous que votre carte sonore est 100% compatible Sound Blaster 16. Les cartes 8 bits ne sont pas prises en charge par le jeu.
 - Vérifiez que vos haut-parleurs sont correctement branchés et qu'ils sont allumés. D'autre part, le volume est peut-être au minimum.
- Assurez-vous de disposer des derniers gestionnaires 32 bits Windows[®] 95 pour votre carte sonore 16 bits.
- Vérifiez que votre carte sonore est correctement installée et que les gestionnaires utilisés sont corrects. Vérifiez les paramètres de la carte sous Windows[®] 95 si nécessaire. Veuillez consulter le manuel fourni avec Windows[®] 95 et celui de votre carte sonore pour de plus amples instructions.

Le jeu est très lent

- Si votre ordinateur dispose d'un bouton Turbo, vérifiez que celui-ci est enfoncé pour autoriser une fréquence de travail maximale en MHz.
- Pour fonctionner correctement, *Zork Nemesis* doit être lancé au minimum sur une machine dotée d'un processeur 486DX2/66 MHz.

INSTALLER ZORK NEMESIS POUR MS-DOS®

REMARQUES PREALABLES

Vous trouverez ci-après des informations importantes concernant l'installation et le chargement de *Zork Nemesis pour MS-DOS®*.

DISQUE DUR

Ce jeu requiert un minimum de 25 Mo d'espace disponible sur un disque dur non compressé. *Zork Nemesis* ne fonctionnera pas correctement s'il est installé sur un disque compressé (avec Stacker ou DoubleSpace). Si l'espace disponible sur votre disque dur le permet, vous avez la possibilité de sélectionner deux autres types d'installation nécessitant un espace plus important sur le disque.

Remarque : le jeu sera plus fluide et plus rapide si vous choisissez l'installation normale ou complète, en particulier pendant les séquences de transition. *Zork Nemesis* peut en effet accéder à un maximum de données directement sur le disque dur, plus rapidement que si ces données ne se trouvaient que sur le CD. Plus le nombre de fichiers copiés sur votre disque dur est important, plus le déroulement du jeu est rapide.

MÉMOIRE

Pour lancer *Zork Nemesis pour MS-DOS®*, vous devez configurer la mémoire de votre ordinateur afin de libérer 6,9 Mo de mémoire étendue. Pour vous aider à libérer cette mémoire, nous avons inclus un utilitaire qui va se charger de créer une disquette d'amorce.

AUTRES SYSTÈMES D'EXPLOITATION

Pour fonctionner, *Zork Nemesis* requiert MS-DOS version 6.0 ou ultérieure. Les autres systèmes d'exploitation (par exemple OS/2 Warp et Windows® NT) ne sont pas pris en charge. *Zork Nemesis* peut fonctionner parfaitement dans ces environnements, mais nous ne les avons pas testés. Si vous rencontrez des difficultés pour installer ou lancer *Zork Nemesis* avec ces systèmes, contactez directement l'éditeur du système que vous utilisez pour essayer de trouver une solution. Vous avez également la possibilité de consulter les forums en ligne d'Activision; vous y trouverez peut-être une mise à jour de la liste de compatibilité de *Zork Nemesis*.

PILOTES D'AFFICHAGE VESA

Zork Nemesis sous MS-DOS® nécessite un pilote d'affichage compatible avec le standard VESA. Assurez-vous d'avoir chargé un tel pilote avant de lancer le jeu. Si le pilote fourni avec votre carte graphique ne fonctionne pas correctement avec *Zork Nemesis pour MS-DOS®*, essayez de lancer le jeu en tapant **ZORKUVBE**. La commande ZORKUVBE va dans un premier temps charger le pilote VESA UniVBE, puis lancer le jeu. Il est automatiquement désactivé lorsque vous quittez le jeu.

PROCEDURE D'INSTALLATION

INSTALLATION SOUS MS-DOS®

1. Insérez le **Disque 1** de *Zork Nemesis* dans votre lecteur de CD-ROM (nous considérerons que ce lecteur s'appelle D:).
2. A l'invite du DOS, tapez **D:** et appuyez sur la touche **Entrée**.
3. A l'invite D:\>, tapez **CD\DOS** et appuyez sur **Entrée**.
4. A l'invite D:\DOS>, tapez **INSTALL** et appuyez sur **Entrée**.
5. Suivez attentivement les instructions qui apparaissent à l'écran.
6. Une fois l'installation terminée, vous vous retrouvez dans le répertoire où les fichiers de *Zork Nemesis* ont été copiés. Pour lancer le jeu, tapez **ZORKDOS** et appuyez sur **Entrée**.

Il vous faut plus d'informations?

- Pour configurer la carte sonore, reportez-vous à la section "Configuration de la carte sonore".
- Pour créer une disquette d'amorce, reportez-vous à la section Comment créer une disquette d'amorce dans le chapitre *Problèmes techniques*.

INSTALLATION SOUS WINDOWS® 95

1. Insérez le **Disque 1** de *Zork Nemesis* dans votre lecteur de CD-ROM.
2. Lorsque l'écran de présentation s'affiche, cliquez sur le bouton **Quitter**.
3. Quittez toutes les applications encore actives à l'écran. Pour fermer une fenêtre, cliquez sur le bouton de fermeture ("X") situé en haut à droite de la fenêtre. Fermez également toutes les applications réduites dans la barre des tâches. Pour cela, cliquez avec le bouton droit sur le nom de l'application et choisissez **Fermeture**.
4. Double-cliquez sur l'icône **Poste de travail** située sur le bureau (le nom de cette icône a peut-être été modifié par vous-même ou la personne qui a installé Windows® 95 sur votre ordinateur.) Dans la fenêtre qui apparaît, cliquez avec le bouton droit sur l'icône correspondant à votre lecteur de CD-ROM et choisissez l'option **Ouvrir** dans le menu contextuel qui apparaît. Cherchez l'icône **Install** dans le dossier DOS (cette icône représente une fenêtre portant l'inscription "Install".) Double-cliquez sur cette icône pour lancer le programme d'installation de *Zork Nemesis* pour MS-DOS® et suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.

Important : un message est affiché à la fin de la procédure d'installation pour vous demander si vous souhaitez créer une disquette d'amorce. Répondez **Non**. L'utilitaire de création d'une disquette d'amorce du jeu a été conçu pour être lancé sous MS-DOS® et ne fonctionnera pas correctement sous Windows® 95.
5. Une fois l'installation terminée, si la fenêtre DOS est encore affichée à l'écran, cliquez sur le bouton "X" situé en haut à droite de la fenêtre pour la fermer.

6. Double-cliquez sur l'icône **Poste de travail**. Dans la fenêtre qui apparaît, double-cliquez sur l'icône correspondant au disque dur où les fichiers de *Zork Nemesis* ont été copiés. Cherchez le dossier de *Zork Nemesis* (cette icône représente un dossier avec l'intitulé 'ZNEMESIS', si toutefois vous avez installé le jeu dans le répertoire par défaut). Double-cliquez sur cette icône pour ouvrir la fenêtre correspondante; double-cliquez ensuite sur l'icône **ZORKDOS** pour lancer le jeu.

Si la procédure décrite ci-dessus ne fonctionne pas sur votre ordinateur, cliquez sur le bouton **Démarrer**, choisissez **Arrêter** et relancez votre ordinateur en mode MS-DOS®. A l'invite de MS-DOS, allez dans le répertoire où le jeu a été installé (par défaut \ZNEMESIS), tapez **ZORKDOS** et appuyez sur la touche **Entrée**.

Remarque : si Windows® 95 était préchargé sur votre système, les gestionnaires MS-DOS® pour la souris, le lecteur de CD-ROM et la carte sonore ne sont peut-être pas présents sur votre disque dur. Veuillez contacter les différents fabricants de votre matériel pour vous procurer ces pilotes.

CONFIGURATION SONORE

Pour profiter pleinement des sons du jeu, vous devez sélectionner le matériel à utiliser pour la musique MIDI et les bruitages. Choisissez votre carte sonore dans la liste qui vous est proposée. Le programme de configuration sonore va ensuite vérifier la présence du périphérique sélectionné dans votre ordinateur. Si votre carte sonore ne figure pas dans la liste et que celle-ci est 100% compatible Sound Blaster, choisissez la carte Creative Labs Sound Blaster 16 pour la musique et les effets sonores. Une fois les gestionnaires sonores sélectionnés, cliquez sur **Terminé** et appuyez sur la touche **Entrée**.

INFORMATIONS CONCERNANT LES PILOTES SON ET SES PARAMETRES SONORES

Vous trouverez ci-après quelques conseils pour déterminer le type de carte installé dans votre ordinateur et choisir les paramètres adéquats concernant l'adresse de port E/S, l'interruption et le canal DMA.

Sous Windows® 95

1. Cliquez sur le bouton **Démarrer**, choisissez **Paramètres**, puis **Panneau de configuration**. Double-cliquez sur l'icône **Système**, puis cliquez sur l'onglet **Gestionnaire de périphériques**.
2. Double-cliquez sur **Contrôleurs son, vidéo et jeux** et sélectionnez votre carte sonore.
3. Cliquez sur le bouton **Propriétés**, puis sur l'onglet **Ressources** pour vérifier les paramètres de votre carte sonore.

Sous MS-DOS®

Editez vos fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT situés à la racine de votre disque dur et cherchez les lignes correspondant à votre carte sonore. Vous trouverez l'adresse de port E/S, l'interruption et le canal DMA. Vous pouvez également taper la commande **SET** et appuyer sur **Entrée** à l'invite du DOS, puis chercher la ligne BLASTER =.

MODIFIER LA CONFIGURATION APRES L'INSTALLATION

Une fois votre jeu *Zork Nemesis* installé, vous avez la possibilité de modifier la configuration sonore et de créer une disquette d'amorce. Il suffit pour cela d'aller dans le répertoire où le jeu a été installé sur votre disque dur et de taper **ZNSETUP**. Cette commande va lancer un programme qui vous permettra d'effectuer toutes ces opérations.

Si vous rencontrez des difficultés pour installer le jeu, consultez le fichier ZNEMHELP.TXT. Sous Windows® 3.1, vous pouvez consulter le fichier ZNEMHELP.HLP. En effet, il est plus facile de naviguer dans ce fichier au format d'aide de Microsoft.

PROBLEMES TECHNIQUES SOUS MS-DOS®

MÉMOIRE

Zork Nemesis requiert au minimum 8 Mo de RAM. Sur certaines machines, même si vous disposez de ces 8 Mo, la mémoire conventionnelle et/ou étendue sont peut-être insuffisantes pour vous permettre de lancer le jeu.

Au démarrage du jeu, *Zork Nemesis* va vérifier si la quantité de mémoire est suffisante pour fonctionner correctement. Si le programme estime que la mémoire est insuffisante, il affiche le montant supplémentaire requis. En règle générale, il suffit de désactiver un ou deux programmes résidents (TSR) ou gestionnaires pour remédier à ce problème.

Vous pouvez également essayer de désactiver SMARTDRV, de modifier vos fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT afin de permettre à vos gestionnaires d'être chargés en mémoire conventionnelle plutôt qu'en mémoire haute. Vous pouvez faire ces modifications sur les fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT d'une disquette d'amorce que vous aurez préalablement créée.

COMMENT CREER UNE DISQUETTE D'AMORCE

Si vous rencontrez des problèmes pour lancer *Zork Nemesis* ou si vous obtenez un message d'erreur vous précisant que la mémoire disponible est insuffisante, vous devrez alors créer une disquette d'amorce. Une disquette d'amorce vous permet de réinitialiser le système à partir d'une simple disquette, empêchant à certains programmes gourmands en mémoire d'être chargés, libérant autant de mémoire qui pourra être directement exploitée par votre jeu *Zork Nemesis*.

Nous vous proposons un petit utilitaire permettant de créer une telle disquette automatiquement. Pour créer une disquette d'amorce, allez dans le répertoire où le jeu a été installé. Par exemple, si vous avez installé *Zork Nemesis* dans le répertoire qui est proposé par défaut (C:\ZNEMESIS), tapez **CD \ZNEMESIS** et appuyez sur **Entrée**. Tapez ensuite **ZNSETUP** et appuyez sur **Entrée**. Sélectionnez l'option **Créer une disquette d'amorce**. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran, le programme se chargera de créer une disquette d'amorce automatiquement. Si la mémoire est insuffisante pour lancer ce programme, reportez-vous à la section Configuration optimale ci-après.

CONFIGURATION OPTIMALE

Il arrive parfois que même un utilitaire chargé de créer une disquette d'amorce ne permette pas à l'utilisateur de disposer d'une quantité de mémoire suffisante pour lancer une application. Si c'est votre cas, reportez-vous aux exemples de fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT fournis dans cette carte de référence.

Pour créer une disquette d'amorce à la main, reportez-vous à l'étape 1 des instructions en page suivante. Si vous avez déjà lancé le programme de création d'une disquette d'amorce du programme d'installation de *Zork Nemesis*, reportez-vous à l'étape 3.

- Etape 1: Insérez une disquette dans votre lecteur de disquettes A:. Il est recommandé d'utiliser une disquette vierge, vous serez sûr de n'effacer aucun fichier que vous auriez souhaité conserver. Assurez-vous que la disquette insérée est de la même densité que votre lecteur (choisissez une disquette 1.44 Mo pour un lecteur 3,5 pouces haute densité, etc.)
- Etape 2: A l'invite C:, tapez **FORMAT A: /S** et appuyez sur la touche **Entrée**. La commande **FORMAT** du DOS va formater la disquette insérée dans le lecteur et copier les fichiers système requis pour réinitialiser l'ordinateur à partir de cette disquette.
- Etape 3: Activez votre lecteur de disquettes (tapez par exemple A:) et appuyez sur **Entrée**. Tapez ensuite **EDIT CONFIG.SYS** et appuyez sur **Entrée**. L'éditeur de texte de MS-DOS apparaît alors à l'écran.
- Si vous avez fait appel à l'utilitaire de création d'une disquette d'amorce, assurez-vous que les lignes suivantes (ou semblables) du fichier [CONFIG.SYS] indiqué à titre d'exemple se trouvent dans le fichier CONFIG.SYS de la disquette d'amorce. Insérez la commande **REM** au début de chaque ligne qui n'est pas listée pour la désactiver.
- Si vous avez créé une disquette d'amorce sans l'utilitaire fourni dans ce but, saisissez les lignes du fichier [CONFIG.SYS] exemple dans votre propre CONFIG.SYS. Lorsque vous avez terminé, utilisez la combinaison de touches **ALT-F** pour ouvrir le menu Fichier, et tapez **X** pour revenir au DOS. Lorsque l'éditeur vous demande si vous souhaitez enregistrer votre texte, répondez **Oui**.

[CONFIG.SYS]

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS

DOS=HIGH,UMB

FILES=40

BUFFERS=15,0

STACKS=9,256

Insérez ici la ligne correspondant à votre lecteur de CD-ROM.

Dans le fichier CONFIG.SYS exemple, remplacez la dernière ligne par celle qui permet d'activer votre lecteur de CD-ROM (reportez-vous pour cela au fichier CONFIG.SYS se trouvant sur le lecteur C:). Vous devez impérativement insérer cette ligne, où le jeu ne pourra pas fonctionner.

Vous pouvez également insérer certaines lignes qui permettront à votre carte sonore de fonctionner correctement. Ces lignes doivent nécessairement se trouver dans les fichiers de configuration situés sur la disquette d'amorce. Par ailleurs, si votre carte graphique requiert un pilote VESA, intégrez-le également. Pour de plus amples renseignements, consultez les fichiers ZNEMHELP.TXT ou ZNEMHELP.HLP.

Etape 4: Tapez **EDIT AUTOEXEC.BAT** et appuyez sur **Entrée**. L'éditeur de texte du DOS apparaît alors à l'écran.

Si vous avez fait appel à l'utilitaire de création d'une disquette d'amorce, assurez-vous que les lignes suivantes (ou semblables) du fichier [AUTOEXEC.BAT] indiqué à titre d'exemple se trouvent dans le fichier AUTOEXEC.BAT de la disquette d'amorce. Insérez la commande **REM** au début de chaque ligne qui n'est pas listée pour la désactiver.

Si vous avez créé une disquette d'amorce sans l'utilitaire fourni dans ce but, saisissez les lignes du fichier [AUTOEXEC.BAT] exemple dans votre propre AUTOEXEC.BAT. Lorsque vous avez terminé, utilisez la combinaison de touches **ALT-F** pour ouvrir le menu Fichier, tapez **X** pour revenir au DOS. Lorsque l'éditeur vous demande si vous souhaitez enregistrer votre texte, répondez **Oui**.

[AUTOEXEC.BAT]

@ECHO OFF

PROMPT \$P\$G

Insérez ici votre commande PATH

LH C:\DOS\MSCD.EXE /D:MSCD000

SET SOUND=C:\SB16

SET BLASTER=A220 I5 H5 P330 T6

C:\SB16\DIAGNOSE /S

C:\SB16\SET /P /Q

SET MIDI=SYNTH:1 MAP:E

C:\MOUSE\MOUSE.EXE

C:

CD \ZNEMESIS

ZORKDOS

Dans le fichier AUTOEXEC.BAT exemple, remplacez la troisième ligne SET PATH par celle qui se trouve dans le fichier situé sur votre disque dur C:.

Remplacez la quatrième ligne par celle qui se trouve dans votre fichier, pour que MSCDEX.EXE puisse être chargé au démarrage. Vous devez impérativement intégrer la ligne qui se trouve dans le fichier AUTOEXEC.BAT situé sur le lecteur C:, ou le lecteur de CD-ROM ne pourra pas fonctionner du tout.

Vous pouvez également insérer les lignes du fichier AUTOEXEC.BAT correspondant à votre carte sonore. Vous devez impérativement copier ces lignes dans le fichier AUTOEXEC.BAT de la disquette d'amorce, ou votre carte sonore risque de ne pas fonctionner correctement. Remplacez les exemples des lignes 5 à 9 par les lignes adéquates pour votre carte sonore.

Si vous ne savez pas très bien quelle ligne correspond à votre lecteur de CD-ROM ou votre carte sonore dans le fichier AUTOEXEC.BAT situé sur l'unité C:, contactez le fabricant de votre matériel. Vous trouverez la liste des supports techniques et des serveurs BBS des principaux fabricants à la fin du fichier ZNEMHELP.

La ligne 10, qui charge le pilote de la souris, n'est qu'un exemple. La commande qui permet d'activer la souris au démarrage de votre ordinateur peut différer de cet exemple. Vous devez donc remplacer cette ligne par celle qui correspond au pilote de votre souris.

Etape 5: Laissez la disquette précédemment créée dans votre lecteur de disquettes et relancez votre système. Le jeu devrait se lancer et fonctionner correctement.

Remarque : sur certains ordinateurs, il peut être nécessaire de modifier la configuration matérielle pour démarrer à partir d'une disquette. Si vous ne vous trouvez pas dans le répertoire ZNEMESIS alors que vous avez tenté de démarrer à partir d'une disquette d'amorce, contactez le fabricant de votre ordinateur pour obtenir de plus amples instructions.

AFFICHAGE

Zork Nemesis a été conçu pour exploiter les modes haute résolution de votre ordinateur. Dans certains cas, *Zork Nemesis* va détecter et fonctionner parfaitement avec votre carte graphique. Néanmoins, certaines cartes requièrent qu'un pilote VESA soit chargé en mémoire. Dans ce cas, si le gestionnaire adéquat n'est pas chargé, *Zork Nemesis* ne pourra pas fonctionner. Nous avons inclus le pilote VESA UniVBE avec ce jeu. Ce pilote prend en charge la quasi-totalité des cartes graphiques SVGA disponibles sur le marché. Si le pilote VESA fourni avec votre carte graphique ne fonctionne pas correctement avec *Zork Nemesis pour MS-DOS*®, essayez de lancer le jeu en tapant la commande **ZORKUVBE**. Cette commande va charger temporairement le pilote UniVBE en mémoire, puis lancer le jeu. Il est automatiquement effacé lorsque vous quittez le jeu.

UN PILOTE VESA, C'EST QUOI?

VESA signifie Video Electronics Standards Association. Il s'agit d'une norme permettant à des sociétés d'écrire des programmes qui fonctionneront avec la majorité des cartes graphiques, sans avoir à se soucier du mode de fonctionnement de toutes ces cartes. Aujourd'hui, la plupart des cartes graphiques proposent des pilotes VESA. Ces pilotes sont parfois stockés dans une puce directement sur la carte, parfois il faut le charger à la main (ou à partir d'un fichier batch). Certaines cartes (par exemple la Diamond Viper) proposent ce pilote directement sur la carte, mais l'utilisateur doit malgré tout lancer un petit programme destiné à l'activer. Si le pilote VESA est un programme externe, vous le trouverez très probablement sur les disquettes fournies avec votre carte graphique. Si vous ne disposez d'aucun pilote VESA, vous devez alors contacter le fabricant de votre carte. Vous trouverez une liste des supports techniques et serveurs BBS de la plupart des fabricants à la fin du fichier ZNEMHELP. Pour utiliser un pilote externe, il suffit de taper son nom, comme pour n'importe quel programme DOS. Par exemple, si le pilote en question s'appelle VVESA.COM, tapez **VVESA.COM** et appuyez sur **Entrée**. Si vous rencontrez des difficultés pour lancer *Zork Nemesis*, contactez le fabricant de votre carte pour obtenir une mise à jour du pilote VESA pour votre carte.

QSound™

Les suggestions ci-après vous permettront de profiter au maximum de la technologie Qsound Virtual Audio (appelée Son 3D dans l'écran des Préférences du jeu). Etant donné que Qsound est une procédure stéréo, vous devez nécessairement posséder un matériel stéréo. Par ailleurs, vous profiterez mieux des effets sonores si vous vous trouvez précisément entre les deux haut-parleurs. Nous vous recommandons de suivre les conseils ci-après pour placer correctement ceux-ci :

- Les deux haut-parleurs doivent être placés à distance égale de la position d'écoute. Assurez-vous que vos haut-parleurs sont orientés selon un angle équivalent, dirigés vers la position d'écoute ou convergeant légèrement vers celle-ci.
- Faites en sorte que les deux haut-parleurs se trouvent à la même hauteur.
- La distance qui sépare vos haut-parleurs ne doit pas être trop importante. Dans une configuration multimédia, l'idéal est de les placer de chaque côté de votre moniteur.
- Si votre système dispose d'un réglage de la balance, celle-ci doit être au centre. En outre, si le volume sonore peut être ajusté indépendamment pour chacun des haut-parleurs, ce volume doit être rigoureusement identique pour les deux enceintes.
- Vos haut-parleurs doivent être en phase. La plupart des enceintes multimédia utilisent des connecteurs qui assurent automatiquement un phasing correct. Mais certains systèmes (en particulier les chaînes stéréo) proposent des haut-parleurs et amplificateurs indépendants.

SUPPORT TECHNIQUE

Assurez-vous d'avoir lu et vérifié chacune des sections de ce guide avant de contacter EURO-MAINTENANCE. Nous sommes toujours ravis de pouvoir vous aider, mais les problèmes qui nous sont soumis la plupart du temps pourraient être résolus avec l'aide des indications données dans le manuel, la carte de référence ou le fichier Readme.

Si vous nous appelez, restez près de votre ordinateur ou préparez une liste complète des spécifications de votre système et des logiciels utilisés, pour que nous puissions mieux localiser la source du problème.

Notre hotline : **(16) 99 08 90 77** du lundi au vendredi

Vous pouvez également nous écrire à l'adresse suivante:

EURO-MAINTENANCE

BP2

56200 La Gacilly

AUCUNE ASTUCE NE SERA DONNÉE SUR LA LIGNE D'ASSISTANCE
TECHNIQUE.

En revanche, vous pouvez consulter le service consommateurs UBI SOFT sur le 3615
UBISOFT* (informations, astuces et boîtes aux lettres.)

* 1,29F/minute

VERSION FRANÇAISE RÉALISÉE PAR UBI SOFT

SUIVI DU PROJET :

Laurence Buisson

ADAPTATION FRANÇAISE :

Bruno Porret

SCRIPT FRANÇAIS :

Marianne Dubost

RETOUCHES GRAPHIQUES :

Caty Sannier

TEST ET INTÉGRATION :

Frédéric Gaveau

Arnaud Guyon

VOIX FRANÇAISES :

Marie-Laure Beneston

Marc Bretonnière

Fabien Briche

Sylvain Clément

Danièle Hazan

Mario Santini

Barbara Tissier

DIRECTION ARTISTIQUE :

Isabelle Thez

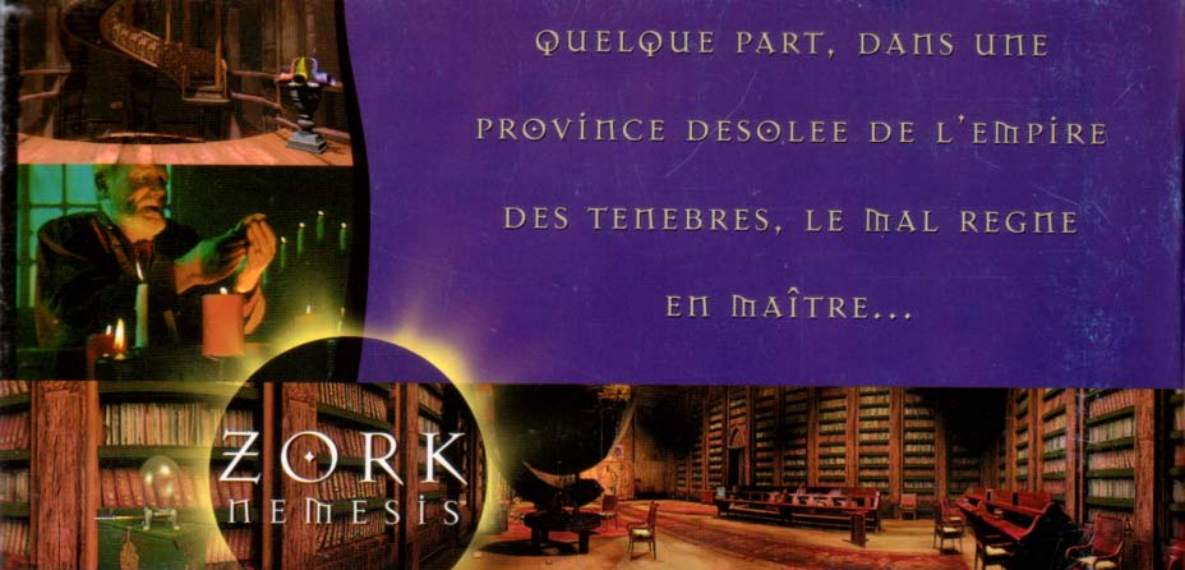
Noëlle Béronie

RESPONSABLE POST-PRODUCTION :

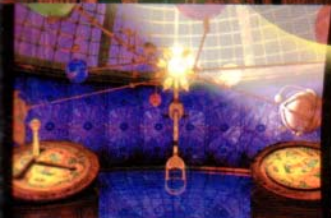
Sylvain Brunet

Copyright © 1996 Activision

QUELQUE PART, DANS UNE
PROVINCE DESOLEE DE L'EMPIRE
DES TENEBRES, LE MAL REGNE
EN MAÎTRE...



ZORK NEMESIS



LE DIABLE A ELU DOMICILE DANS LES TERRITOIRES INTERDITS. PENDANT CE TEMPS, EN PLEIN COEUR D'UN MYSTERIEUX TEMPLE, LES AMES DE QUATRE ALCHEMISTES DE L'EMPIRE LUTTENT POUR TROUVER LEUR REPOS ETERNEL... MAIS UNE CREATURE APPELEE NEMESIS LES RETIENT EN ENER.

LES FORCES DES TENEBRES VOUS ONT CHOISI POUR PERCER LE MYSTERE DU NEMESIS. EXPLOREZ CINQ MONDES ET DECOUVREZ LE PLUS VIEUX SECRET DE L'ALCHIMIE QUI DELIVRERA LES AMES PRISES AU PIEGE, AVANT QUE NEMESIS NE VOUS OBLIGE A LES REJOINDRE... POUR L'ETERNITE!

OSEREZ-VOUS FOULER LES TERRITOIRES INTERDITS?

CDD-3112-221-U3



ACTIVISION ET ZORK SONT DES MARQUES DÉPOSÉES ET ZORK NEMESIS EST UNE MARQUE D'ACTIVISION, INC. © 1996 ACTIVISION, INC. TOUS DROITS RÉSERVÉS. TOUTES LES AUTRES MARQUES MENTIONNÉES SONT LA PROPRIÉTÉ DE LEURS DÉTENTEURS RESPECTIFS.

ACTIVISION®