RETURN TO ZORK

Une aventure
héroïque
dans le
Grand
Empire
Souterrain

REVENTE INTERDITE

INFOCOM
An Activision® Company

IT&L's VALLEY OF THE SPARROWS RESORT

Cher gagnant,

5 Arch, 1647 GUE

FELICITATIONS!

Vous avez gagné le Grand Prix de notre opération "Vacances IT&L"!

Vous venez de gagner QUATRE JOURS DE VACANCES tout frais payés dans la fabuleuse Vallée des Moineaux! Vous visiterez la plus grande découverte archéologique de notre époque: les grottes récemment mises à jour, et qui prouvent l'existence du Grand Empire Souterrain de Zork, et tout cela sans débourser le moindre centime! Cette enveloppe contient ce fabuleux Grand Prix: quatre jours et trois nuits dans le pittoresque village de vacances de Shanbar Ouest, situé sur la magnifique Route du Sud, et à un jet de pierre du Phare de la Rivière du Nord.

Et ce n'est pas tout! Dans les prochains jours, vous recevrez un colis contenant trois superbes cadeaux pour apprécier encore mieux votre voyage: un appareil photo instantané Pholobloid pour photographier tout ce que vous désirez, un magnétophone Zony pour le plaisir de vos oreilles, et notre toute nouvelle invention, le Télé-Globe, grâce auquel je pourrai (avec l'aide de mon célèbre ami le Sorcier Trembyle) communiquer avec vous dans la vallée, et vous donner des conseils utiles.

Et plus encore, en participant à ces merveilleuses vacances, vous pourrez peut-être gagner, et sans aucun engagement de votre part, une carte de membre de notre Grand Centre de Vacances Souterrain, qui sera bientôt terminé. Il s'agit d'une offre unique! Vous êtes entièrement libre de votre choix! Venez simplement dans la Vallée des Moineaux, demandez votre colis, et assistez à une sympathique présentation de 90 minutes. Ensuite, vous n'aurez plus qu'à jouir de vos merveilleuses vacances dans la splendide Vallée des Moineaux!

Vous pourrez profiter de toutes les activités passionnantes offertes par la captivante Vallée des Moineaux: La navigation de plaisance...sur la splendide Rivière du Nord, qui sépare Shanbar Est de Shanbar Ouest. Les splendides panoramas...au temple historique de Bel Naire. L'exploration...dans les ruines du Grand Empire Souterrain! La vie nocturne...Participez au concours de blagues au Comedy Club de Cliff!

Soyez l'un des premiers à visiter les ruines de l'ancien Empire Souterrain de Zork. Faites-vous votre propre opinion! Nous avons découvert des preuves indiscutables sur l'existence du légendaire monde souterrain de Zork, dont l'entrée de l'immense complexe de grottes a été murée pendant la Grande Diffusion, il y a plus de quatre siècles!

Enfin, lors de votre arrivée dans la Vallée des Moineaux, et en tant qu'invité spécial, nous vous accueillerons dans notre boutique de cadeaux, située dans le magasin historique du Prêteur sur Gages de Shanbar Ouest, pour y choisir trois cadeaux gratuits parmi notre sélection de merveilles numismatiques, de gadgets, de souvenirs et autres magnifiques objets.

Très cordialement,

E. Rufus Rooper

E. Rufus Rooper
Executive Vice President
Illumynite, Translumynite & Leisure, Inc.

N'oubliez pas: il vous suffit d'assister à la réunion d'information et d'orientation de 90 minutes proposée par le groupe IT&L, que j'aurai l'honneur de vous présenter personnellement, puis de passer le reste de vos vacances dans la Vallée des Moineaux en profitant des activités de votre choix! A très bientôt!

Le Vieux Manuel

TABLE DES MATIERES

RETURN TO ZORK 2

Exploration de l'Empire de Zork 2

Utilisation de l'inventaire 4

Interface d'action 7

Utilisation du système de menu Zork 9

GUIDE POUR LES AVENTURIERS EN HERBE 14

EXTRAITS DE L'ENCYCLOPEDIE FROBOZZICA 17

INSTALLATION DE LA VERSION CD-ROM 19

INSTRUCTIONS POUR UTILISATEURS EXPERIMENTES 22

EN CAS DE PROBLEMES 23

SERVICE À LA CLIENTÈLE 28

COPYRIGHT ET GARANTIE 29

Le vieux Manuel

RETURN TO ZORK

Infocom a inventé une interface unique et originale pour les jeux d'aventure! Return to Zork vous apportera plus de satisfaction grâce à son interface, toujours disponible au bon moment. Vous utiliserez votre souris pour vivre un mélange magique d'action en temps réel et de séquences cinématiques, et vous découvrirez de nombreuses interactions possibles avec simplement quelques "clics" de souris.

Exploration de l'Empire de Zork

Le pointeur apparaîtra sur l'écran sous la forme d'une **main**. Utilisez votre souris pour déplacer cette **main** sur l'écran, et **laissez les flèches** vous guider vers votre prochaine destination magique. Ne quittez pas trop vite les lieux que vous visitez, vous remarquerez parfois une icône de **Zoom** qui s'active pour vous permettre d'examiner de plus près certains objets et d'obtenir des informations importantes pour votre aventure!

Déplacements:

Déplacez le pointeur sur l'écran. Lorsqu'il se transforme en **flèche de direction**, il suffit de cliquer sur le bouton **GAUCHE** de la souris pour vous déplacer dans la direction correspondante.



Vous voulez voir de nouveaux paysages? **La flèche "demi-tour"** vous permet de revenir au lieu précédent, dans la direction opposée.



La flèche de retour vous permet de vous déplacer vers le lieu qui est situé derrière vous. Vous pouvez l'utiliser pour revoir votre chemin ou vous assurer de ne rien avoir oublié!

Le vieux Manuel

Zoom pour examiner un objet de près:

Déplacez le pointeur sur l'écran. Si une icône de **Zoom avant** apparaît, cliquez sur le bouton **GAUCHE** de la souris. Pour quitter le mode zoom, déplacez le curseur vers les bords de l'écran pour faire apparaître l'icône **Zoom avant** et cliquez sur le bouton **GAUCHE** de la souris. N'oubliez pas que l'icône de **Zoom** vous permet d'accéder à des informations qui ne deviendront claires que lorsque vous progresserez dans l'aventure.



L'icône **Zoom avant** permet d'examiner de près certains objets.



L'icône **Zoom arrière** permet de revenir à la scène précédente.

Déplacements avec un joystick

Si vous ne disposez pas d'une souris, vous pouvez utiliser un joystick pour explorer les territoires inconnus que vous traverserez au cours de votre aventure dans l'Empire Perdu de Zork.



Déplacez le pointeur sur l'écran pour faire apparaître **la flèche de direction** de votre choix. Appuyez ensuite sur **le bouton Feu (I)** pour vous déplacer dans cette direction. Utilisez le joystick de la même manière pour activer les icônes **Zoom avant** et **Zoom arriére**.

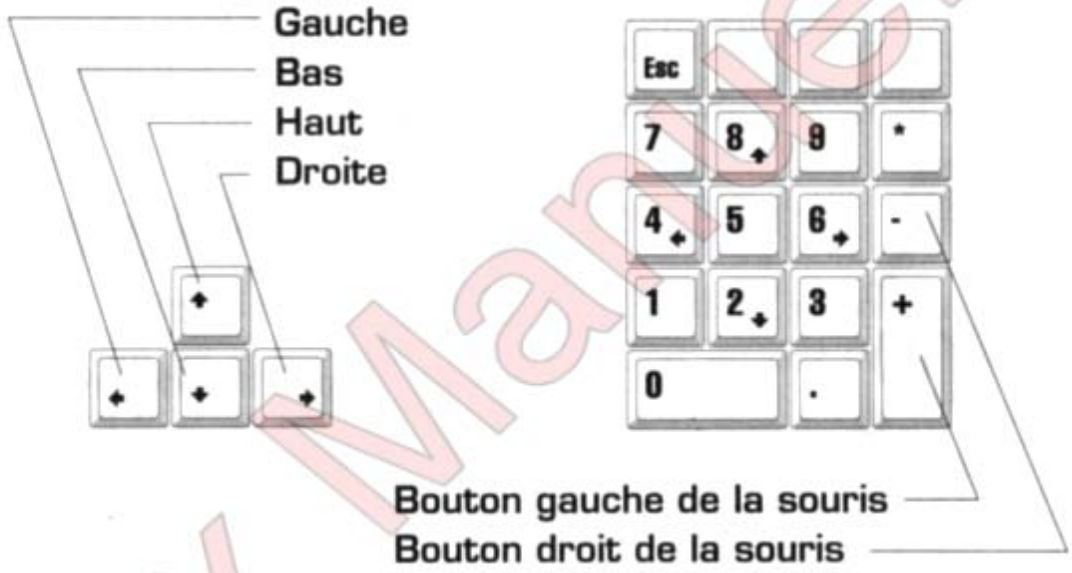
Remarque: Utilisez le bouton Feu I du joystick comme bouton GAUCHE de la souris, le bouton Feu 2 correspondant au bouton DROIT.

Le Vieux Manuel

Déplacements au clavier

Si vous ne disposez ni d'une souris, ni d'un joystick (ou si vous préférez ce mode de contrôle), vous pouvez utiliser le clavier pour vous déplacer dans l'Empire Perdu de Zork.

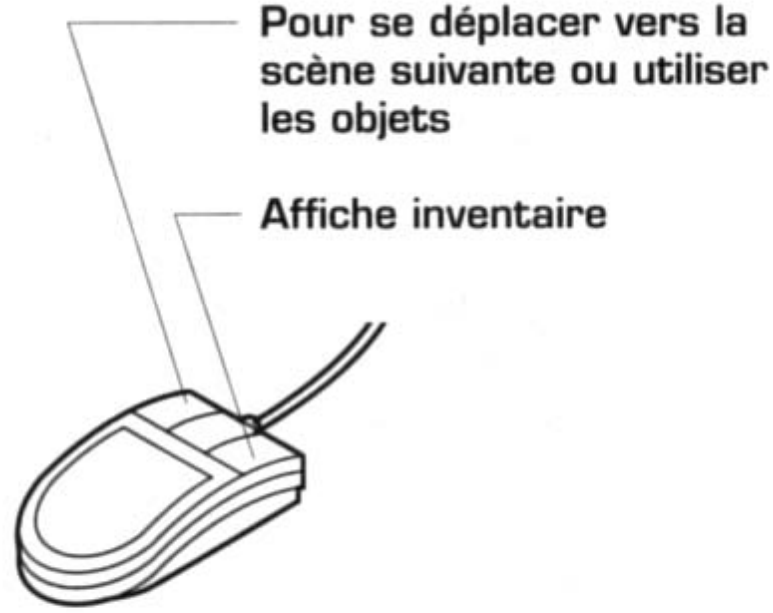
Utilisez **les touches fléchées** ou **le pavé numérique** pour déplacer le pointeur sur l'écran. Pour aller plus vite, maintenez les touches de direction enfoncées.



Remarque: Utilisez la touche + du pavé numérique pour émuler le bouton GAUCHE de la souris, la touche - correspondant au bouton DROIT.

Utilisation de l'inventaire

Le bouton **DROIT** de la souris vous permet de voir à tout moment le contenu de votre inventaire. Si vous ne voulez pas utiliser un objet de votre inventaire, cliquez simplement sur un autre endroit de l'écran pour faire



Le vieux Manuel

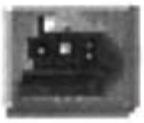
disparaître l'inventaire. Lorsque vous placez le pointeur sur les différents objets de votre inventaire, une description de chaque objet est affichée sur l'écran. Pour choisir un des objets, placez le pointeur sur celui-ci et cliquez avec le bouton **GAUCHE** de la souris. La plupart des objets de votre inventaire seront affichés sur une image de fond en plusieurs parties. Cliquez avec le bouton **GAUCHE** de la souris à gauche du carré pour **prendre** l'objet, et à droite pour **l'utiliser**.

Le pointeur prend la forme d'une **main** lorsque vous n'avez pas d'objets en main. Lorsque vous prenez un objet, le pointeur prendra la forme de l'objet (sauf si vous activez une **flèche de direction**). Si vous prenez un objet, vous n'êtes pas obligé de le mettre dans votre inventaire pour pouvoir continuer. Vous pouvez garder l'objet en main: vous êtes maintenant un aventurier expérimenté et vous pouvez faire plusieurs choses à la fois!

Certains objets "permanents" sont déjà dans votre inventaire au début du jeu. Utilisez-les régulièrement pendant vos excursions. N'oubliez pas de vous en servir lorsque vous rencontrerez des personnages, ils offrent parfois des sujets de conversation passionnants! Ces objets apparaîtront sur une image de fond dans votre inventaire.



Carte: Permet de voir le chemin que vous avez parcouru, sur deux écrans. Un point rouge indique votre position actuelle.



Appareil photo: Permet de prendre à volonté des photographies et vous remémorer certains paysages. Cliquez simplement sur le bouton **GAUCHE** de la souris pour savoir si le personnage, l'objet ou l'endroit où vous vous trouvez sont photogéniques. Dans ce cas, l'appareil prendra une photo.

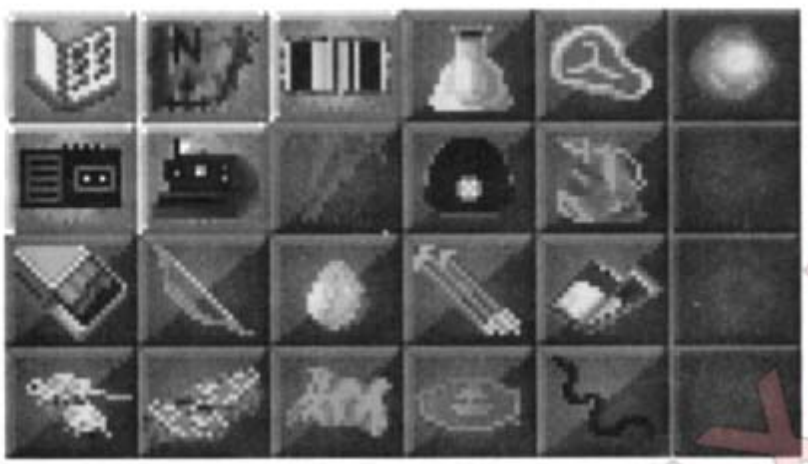
Le vieux Manuel



Album Photo: Permet de conserver toutes les photographies prises au cours de votre aventure.



Magnétophone: Permet d'écouter (avance rapide, rembobinage, et lecture) les conversations qui sont automatiquement enregistrées pendant votre voyage. Le bouton situé en haut à droite permet de faire défiler les différents personnages enregistrés.



Vous trouverez de nombreux objets que vous pourrez récupérer et stocker dans votre inventaire. Pour placer un objet dans votre inventaire, cliquez sur le bouton **DROIT** de la souris pour ouvrir l'inventaire, puis placez le pointeur sur un emplacement vide, et cliquez sur le bouton **GAUCHE** de la souris.

Si vous perdez un objet, ne vous en faites pas! Dans la plupart des cas, vous trouverez cet objet là où il doit logiquement se trouver après l'action que vous venez d'effectuer. Mais certaines actions sont irréversibles. Dans ce cas, vous pourrez effectivement vous lamenter...

Interaction entre les objets de votre inventaire

Vous pouvez utiliser un objet de votre inventaire avec un autre objet pour obtenir des interactions intéressantes. N'oubliez pas: les combinaisons inhabituelles d'objets peuvent parfois donner des résultats surprenants.

Le Vieux Manuel

1. Cliquez sur le bouton **DROIT** de la souris pour voir le contenu de votre inventaire.
2. Choisissez un objet et cliquez avec le bouton **GAUCHE** en haut du carré où est affiché l'objet (par exemple les allumettes).
3. Cliquez sur le bouton **DROIT** de la souris pour afficher à nouveau votre inventaire.
4. Placez le pointeur de la souris en bas d'un autre objet (par exemple les tickets). La phrase "Utiliser les allumettes avec les tickets" sera affichée en haut de l'inventaire.
5. Cliquez sur le bouton **GAUCHE** de la souris pour voir toutes les interactions possibles avec les objets.

Utiliser les allumettes avec les tickets



Brûler les tickets



Interface d'action

Lorsque vous visiterez les différents lieux, le pointeur prendra la forme d'une flèche de direction, d'une main ou de l'objet que vous transportez. Si vous cliquez sur un objet ou un personnage avec qui une interaction est possible,
le nom de l'objet ou du personnage apparaîtra au-dessus du pointeur.

Interaction avec un objet

Vos voyages vous emmèneront à travers des lieux pleins d'aventure, où vous trouverez de nombreux objets intéressants et utilisables. Cliquez sur le bouton

Le Vieux Manuel

GAUCHE de la souris pour faire apparaitre les options disponibles en fonction de l'objet que vous avez choisi.

Les icônes d'animations seront activées en fonction des interactions possibles avec l'objet sélectionné. Déplacez le pointeur sur chaque icône pour voir la description de l'action qu'elle représente. Cliquez avec le bouton **GAUCHE** de la souris sur l'icône de l'action choisie. Si aucune des actions possibles ne vous intéresse, cliquez simplement avec le bouton **GAUCHE** de la souris au centre du losange, ou sur un autre endroit de l'écran, en dehors de l'interface.

Interaction avec les objets transportés

Vous pouvez utiliser un objet seul, par exemple pour le poser, le manger, etc... Dans ce cas, cliquez sur un des points de l'écran où aucune interaction ou déplacement ne sont possibles. En d'autres termes, si le pointeur a la forme de l'objet et qu'aucun texte n'indique une interaction possible avec un personnage ou un autre objet, vous pouvez cliquez à cet endroit pour voir les actions possibles avec l'objet.

Interaction avec les personnages



Une interaction est possible avec la plupart des personnages (ceux qui veulent bien vous parler). Cette interaction peut se faire de deux manières. La première consiste à engager la conversation, la seconde à poser des questions pour obtenir des réponses.

Conversations

Les conversations avec les personnages du jeu vous permettront de récolter des indices qui vous aideront (ou ne vous aideront pas) pour votre aventure dans

Le vieux Manuel







l'Empire Souterrain. Pour dialoguer avec un personnage, choisissez l'icône **"Parler"** de l'interface des actions possibles (voir plus haut).

Une fois cette icône sélectionnée, la conversation sera engagée, et une rangée d'icônes sera affichée sur un des côtés de l'écran.








Cliquez sur ces icônes avec le bouton **GAUCHE** de la souris pour donner un ton différent à la conversation, selon l'expression choisie. Déplacez le pointeur sur ces icônes pour faire apparaître la description de chaque attitude. Vous vous apercevrez qu'il est plus facile d'énerver certains personnages...

Questions & Réponses

Après une conversation avec un personnage ou lorsque vous sélectionnez l'icône **"Demander"**, une rangée d'icônes est affichée sur un des côtés de l'écran. Ces icônes vous permettent de poser plusieurs types de questions. Vous pouvez questionner un personnage au sujet d'un objet de votre inventaire, d'un endroit de la carte, des clichés de votre album photo, et des enregistrements vocaux des autres personnages.

Utilisation du menu de Zork

Vous pouvez accéder à tout moment au menu de Zork en plaçant le pointeur dans le coin supérieur droit de l'écran. Une icône en forme de disquette apparaîtra alors. Cliquez avec le bouton **GAUCHE** de la souris pour activer le menu des options de jeu.

Le vieux Manuel

Cliquez sur l'option **SAUVEGARDER** du menu pour sauvegarder la partie en cours. Vous pourrez ensuite reprendre cette partie à tout moment. Vous pouvez ensuite cliquer n'importe où en dehors du menu pour revenir au jeu, ou sur l'option **"Quitter"** pour quitter le jeu. Nous vous conseillons de sauvegarder fréquemment la partie en cours. Ne vous faites pas avoir bêtement sans avoir sauvegardé votre aventure!

Le menu de Zork vous permet également d'abandonner (si jamais vous tournez en rond dans Shanbar Ouest) et de reprendre une partie depuis le début: cliquez simplement sur l'option **RECOMMENCER**.

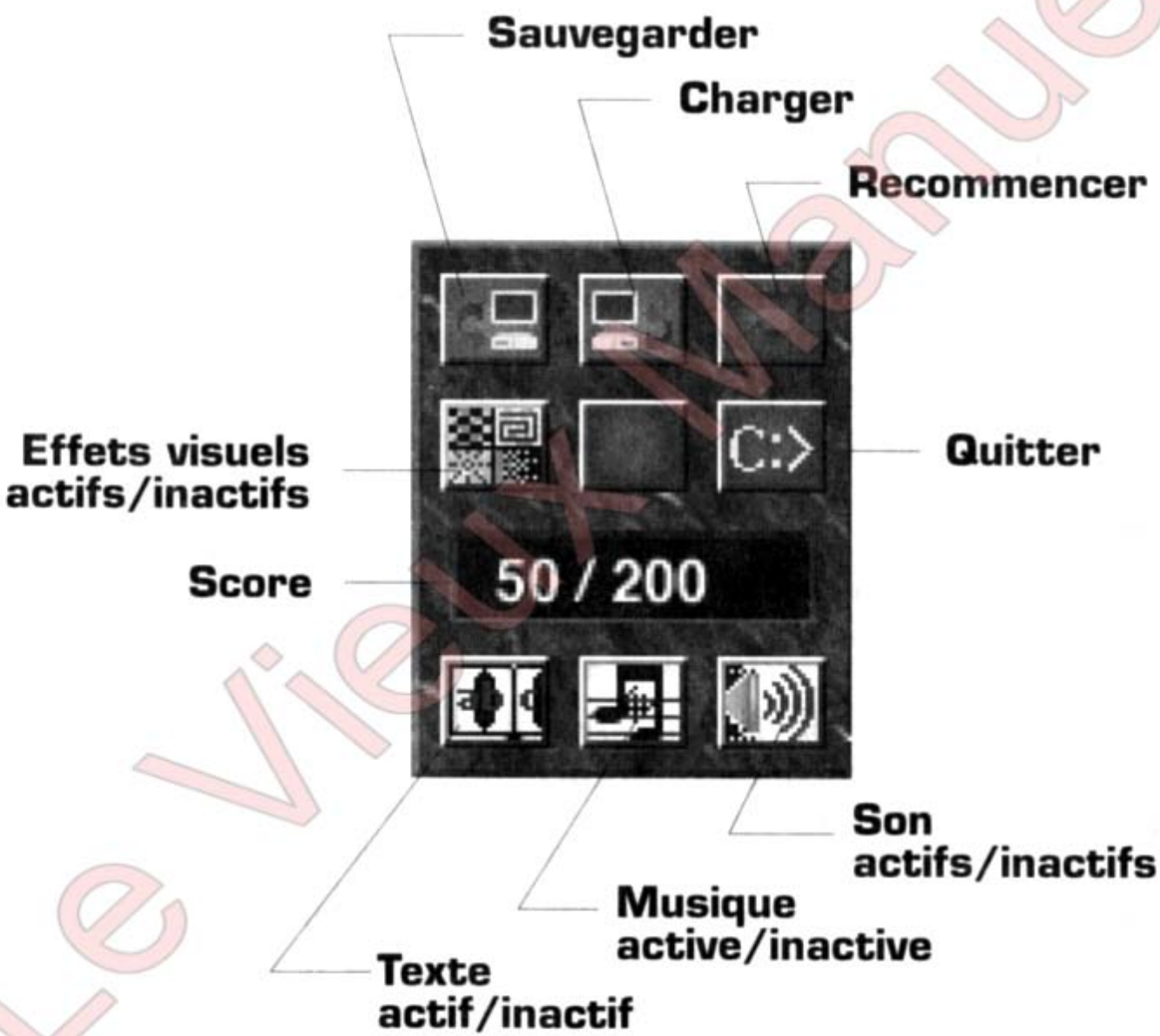
Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 99 parties. Vous pouvez également renommer vos sauvegardes, ou sauvegarder une partie en utilisant le même nom qu'un fichier déjà sauvegardé. Une fois la partie sauvegardée, vous pouvez cliquer sur l'option **CHARGER** pour la reprendre à tout moment. Vous pourrez ainsi essayer toutes les idées qui vous passent par la tête, et vous éviterez d'avoir à résoudre à nouveau certaines enigmes. Pour charger une partie sauvegardée, cliquez sur le nom du fichier, puis sur le bouton **CHARGER**.



Ecran de chargement

Le vieux Manuel

Menu de Zork



Le vieux manuel

Vous pouvez également cliquer sur les options **SON**, **EFFETS**, **TEXTE** ou **MUSIQUE** pour les activer ou les désactiver.



Séquences activées



Séquences désactivées

Si vous utilisez la version CD ROM de Return to Zork, le menu comporte une option supplémentaire pour les effets disponibles sur CD ROM. Vous remarquerez que vos déplacements sont parfois interrompus par des séquences de transition animées. Vous pouvez activer ou désactiver ces séquences. Pour modifier cette option, cliquez sur le bouton **Séquences de transition** du menu.

Ce menu vous permet également de connaître votre score. Celui-ci affiche le nombre total de points possibles. Des points sont ajoutés lorsque vous effectuez une action qui vous permet de progresser dans l'aventure, mais il n'est pas nécessaire de faire le score maximum pour réussir à terminer le jeu.

Raccourcis clavier

Vous pouvez utiliser les touches de fonction pour progresser plus rapidement dans le Grand Empire Souterrain de Zork.

Remarque: Les raccourcis clavier suivants concernent uniquement la version IBM du jeu. Consultez la carte de référence pour de plus amples renseignements sur les autres versions du jeu.

F1: Cette touche permet d'appeler le menu pour voir votre score, recommencer une nouvelle partie, quitter le jeu, charger ou sauvegarder une partie, ou modifier les paramètres du jeu.

Le vieux Manuel

F2: Cette touche de fonction permet de sauvegarder rapidement la partie en cours si vous craignez une mort soudaine. Appuyez sur la touche F2 pour faire apparaître le menu des sauvegardes.

F3: Utilisez cette touche pour recharger instantanément une partie sauvegardée! Appuyez sur la touche **F3** lorsque la séquence d'introduction Infocom est affichée sur votre écran pour appeler le menu des sauvegardes et reprendre immédiatement la partie sauvegardée.

F4: Vous n'êtes pas très en forme et vous n'avez plus l'oeil vif du véritable aventurier? Appuyez sur la touche **F4** pour revoir le dernier message affiché sur votre écran.

Guide pour les aventuriers en herbe

Les jeux d'aventure font partie des plus anciens et des plus populaires des jeux sur micro-ordinateur. Pour apprécier pleinement un jeu d'aventure, vous devez tout d'abord en comprendre les concepts de base: exploration, rencontre avec des personnages intéressants, fouilles et examens minutieux, énigmes à résoudre, et la révélation progressive d'une histoire passionnante dont vous êtes le personnage principal. Si chaque jeu d'aventure vous raconte une histoire différente et vous permet d'incarner un personnage spécifique, ils ont tous en commun des principes simples qui vous permettront de devenir très rapidement un véritable aventurier!

Le Vieux Manuel

Explorez le monde! Parcourez chaque pouce de ces vastes territoires inconnus. Examinez tous les endroits, écoutez tout ce qui se dit, lisez tout ce que vous pourrez trouver. Mais ne vous arrêtez pas là: ce qui vous paraît évident ne l'est peut être pas du tout. Examinez tout! Il y a de fortes chances pour que vous trouviez un indice ou un message caché dans tout ce que vous voyez et lisez sur votre écran, et peut-être même dans la documentation fournie avec le jeu! Ne vous perdez pas dans des territoires lointains si vous ne savez pas exactement où vous allez, ou comment vous y êtes arrivés. Tracez une carte pendant vos voyages et notez tout ce qui peut être important. Si le jeu ne trace pas automatiquement une carte pour vous, il est préférable d'en faire une vous-même.

Soyez prêts à mourir à chaque instant! La peur de la mort est souvent un facteur de motivation dans de nombreux jeux d'aventure. Vous pouvez mourir ou être tué à la suite d'un faux pas, en perdant un combat ou une bataille, ou en pénétrant mal préparé dans un territoire inconnu. C'est pour cette raison que les jeux d'aventure vous permettent de sauvegarder ou de recharger des parties. Nous vous conseillons de sauvegarder souvent votre aventure, si jamais vous veniez à mourir (ou si vous décidez de faire une pause café, un soir d'orage à minuit, et que le compteur saute). Vous pouvez aussi utiliser cette technique, si vous manquez d'un peu de courage lorsque vous voulez explorer des endroits inconnus ou affronter un adversaire impressionnant: sauvegardez la partie et essayez plusieurs tactiques. Si elles échouent, rechargez la partie sauvegardée et essayez autre chose.

Résolvez les énigmes. Pour votre plaisir et pour le suspense, la plupart des jeux d'aventure comportent des énigmes que vous devrez résoudre pour atteindre votre objectif. Ces énigmes sont souvent liées, et vous pourrez parfois trouver la solution d'une énigme alors que vous essayez d'en résoudre une autre. Vous devrez parfois résoudre une seconde énigme avant de pouvoir comprendre la

Le vieux Manuel

première. Le niveau de difficulté des énigmes des jeux d'aventure est très variable, et peut aller de la simple clef nécessaire pour ouvrir une porte à des énigmes complexes aux solutions multiples, qui peuvent nécessiter l'emploi de certains objets ou un apprentissage spécifique pour réussir. De temps en temps, vous serez très certainement bloqués par une énigme spécifique. Dans ce cas, il vaut mieux vous concentrer sur les autres énigmes.

Que dois-je faire? Presque tous les jeux d'aventure vous permettent de voir quelle est votre progression de deux manières: (1) en révélant peu à peu l'histoire, pour vous aider progressivement à comprendre quelle est votre mission, et vous indiquer ce que vous devez faire pour la réussir. (2) en vous attribuant des points dès que vous trouvez la réponse à une énigme (ces points sont généralement déterminés par le niveau de difficulté de l'énigme).

A vous de jouer! Un des principes de base des jeux d'aventure est d'amasser un maximum de richesses pendant votre exploration. Nous vous conseillons vivement d'acquérir tout ce qui vous est offert! Si vous voyez un objet, prenez-le. Les objets les plus étranges seront utiles à un moment donné. Bien sûr, le vol est considéré dans certains jeux comme une atteinte à la morale, et il faudra parfois payer ou proposer un échange pour obtenir un objet (ou du moins la permission de le prendre). Tous les objets que vous possédez sont stockés dans un endroit magique appelé "Inventaire". Dans la plupart des jeux, vous pourrez stocker un assez grand nombre d'objets, même ceux qui sont gros et lourds, mais certains jeux limitent la taille de l'inventaire pour garder une dimension réaliste.

Montrez tout ce que vous avez, et parlez-en. Lorsque vous aurez récupéré un vaste choix d'objets, il faudra découvrir à quoi ils servent. Si un objet n'est pas

Le Vieux Manuel

nécessaire pour résoudre une énigme difficile, vous pourrez souvent comprendre pourquoi les concepteurs du jeu l'ont inclus dans l'aventure en suivant ces principes: (1) examinez attentivement l'objet, (2) montrez le aux personnages que vous rencontrerez, (3) posez des questions à son sujet, (4) essayez de l'utiliser logiquement avec d'autres objets de votre inventaire, (5) essayez de faire quelque chose d'incongru avec cet objet.

Vous avez compris? Même si vos tentatives avec les choses les plus simples ne servent apparemment à rien, lisez attentivement les messages que vous recevez. Ces messages apparaissent sur votre écran et contiennent souvent des indices subtils et de mauvais jeux de mots.

La conclusion est logique. En découvrant progressivement le monde de votre aventure, vous comprendrez mieux la logique qui a été développée pour créer les énigmes. Vous remarquerez peut-être également des indices qui vous permettront de mieux comprendre cette logique. Il peut s'agir de quelques vers, de mythologie grecque, de numérologie, d'évènements culturels récents, etc... Si vous avez du mal à résoudre une énigme, il est souvent utile de faire appel à votre imagination et de réfléchir à tous les liens logiques qui pourraient vous donner la solution. N'oubliez pas que certaines associations inhabituelles peuvent être parfaitement logiques!

Faites appel à vos amis. Les jeux d'aventure peuvent être encore plus amusants et passionnants si vous jouez avec un ami ou un groupe d'amis! Racontez votre aventure à vos amis, la mise en commun de vos logiques et de vos découvertes pourra peut-être vous aider à résoudre une énigme. Comme dit le proverbe: "Deux aventuriers valent mieux qu'un"!

Le Vieux Manuel

EXTRAITS DE

ENCYCLOPEDIE FROBOZZICA

Code Postal, Section 115: Le Services des Postes GUE doit préserver et assurer la sécurité du courrier, pour éviter son ouverture, son inspection ou sa lecture par des tiers non concernés. Toute personne commettant un des ces actes interdits sera passible de pénalités. Les atteintes volontaires ou flagrantes à la vie privée d'autrui seront punies par le Gardien, au moment qu'il jugera opportun dans le jeu, et pourront mener à la confiscation de tous les objets en possession du contrevenant. Si vous lisez ceci, nous espérons sincèrement que vous avez pensé à sauvegarder la partie en cours.

Le Calendrier

Une année dans le monde du Grand Empire Souterrain de Zork comprend 365 jours. Cette période est divisée en 12 mois. Chaque mois est composé d'un certain nombre de jours, et porte deux noms différents, comme l'indique la liste ci-dessous:

Estuary	Janvier	31	Jelly	Juillet	31
Frobuary	Février	28	Augur	Août	31
Arch	Mars	31	Suspendur	Septembre	30
Oracle	Avril	30	Ottobur	Octobre	31
Mage	Mai	31	Mumberbur	Novembre	30
Jam	Juin	30	Dismembur	Décembre	31

Le Vieux Manuel

On pense que les divisions temporelles de ce calendrier auraient un vague rapport avec les phases de la lune. Mais comme la taille, la forme et la position de la lune sont très variables, il est inutile de spéculer sur ce sujet. Néanmoins, nous pouvons affirmer (mais juste un tout petit peu) que les noms de gauche viennent d'un dialecte Quendoran spécial, alors que les noms de droite sont ceux qui sont couramment utilisés par la population. Les noms en dialecte, d'Estuary à Dismembur, apparaissent uniquement dans les publications royales, comme le "Calendrier des Têtes Plates", alors que le calendrier des gens moins nobles portent les noms des mois courants, de Janvier à Décembre.

Dans tous les cas, un mois comprend un peu plus de quatre semaines. Chaque semaine compte 7 jours:

Sand Day
Mud Day
Grues Day
Wands Day
Birthday
Frob Day
Star Day

Le Vieux Manuel

INSTALLATION DE LA VERSION CD-ROM

1. Placez le CD-ROM Return to Zork dans votre lecteur (dans les instructions ci-dessous, le lecteur par défaut est le lecteur D:).

2. Au message d'attente du DOS, entrez:

   D:INSTALL <ENTER>

3. Suivez attentivement les instructions affichées sur votre écran. Le programme d'installation décompressera tout d'abord Return to Zork sur votre disque dur, puis vous posera quelques questions au sujet de votre système.

   - Le programme d'installation vous proposera une option permettant de copier le fichier du jeu sur votre disque dur. Les performances du programme s'en ressentiront. Vous devez disposer de 42 Mo d'espace disponible sur votre disque dur pour pouvoir activer cette option.

   - Le programme d'installation tentera automatiquement de détecter le type de carte sonore installée sur votre système. Il reconnaîtra automatiquement les cartes sonores SoundBlaster et compatibles avec les paramètres courants. Il est impossible de détecter automatiquement les autres cartes sonores digitales.Si vous avez modifié les paramètres par défaut de votre carte sonore, vous devrez préciser quels sont ces nouveaux paramètres.

   - Votre système peut comporter plusieurs configurations pour la restitution des effets sonores. Le programme d'installation vous permet dans ce cas de choisir les options correspondantes. Si votre carte sonore peut être émulée en mode MT32, nous vous conseillons d'utiliser ce mode pour jouer à Return to Zork.

   - Le programme vous demandera si vous voulez activer l'option de lissage du son. Nous vous conseillons d'activer cette option avec la plupart des cartes sonores, sauf les cartes Disney SoundSource et AdLib Gold. Si vous utilisez un "LifeSize Sound Enhancer", cette option risque de ralentir le jeu.

   - Le programme d'installation vous demandera si vous voulez utiliser la mémoire XMS/EMS. L'activation de cette option peut fortement améliorer les performances du programme.

   - Si vous disposez de la mémoire XMS/EMS, le programme vous demandera si vous voulez charger le gestionnaire de sons digitalisés en mémoire haute. Cette option permet d'améliorer les performances du programme et de réduire la taille de la mémoire conventionnelle nécessaire pour lancer Return To Zork.

Le vieux Manuel

- Enfin, le programme d'installation vous demandera si vous voulez lancer Return To Zork à partir de Windows. Nous vous conseillons de ne pas activer cette option, sauf si vous utilisez une carte sonore SoundBlaster, SoundBlaster Pro, Pro Audio Spectrum, ou un autre modèle de carte sonore supportant le transfert DMA.

- Même si l'installation ne dure pas longtemps, profitez-en pour lire la lettre fournie avec le jeu et pour vous familiariser avec le manuel. Si vous êtes un aventurier novice, lisez le Guide des aventuriers en herbe.

- Si vous voulez écouter les musiques de Return To Zork, placez votre CD de Return To Zork dans n'importe quel lecteur de CD, et choisissez les plages 2 à 26.

4. Lorsque l'installation sera terminée, vous vous retrouverez dans le répertoire où vous avez installé Return to Zork. Pour vous lancer dans l'aventure, entrez:

   RTZ <ENTER>

NOTE: Cette version de Return to Zork ne peut fonctionner qu'avec un CD-ROM.

- Vous pouvez lancer Return to Zork à partir de n'importe quel répertoire. Par exemple, si vous avez installé Return to Zork sur le lecteur C: et dans le répertoire \RTZ, entrez simplement:

  C:\RTZ\RTZ <ENTER>

- Si vous devez reconfigurer Return to Zork en fonction de votre système, lancez le programme INSTALL qui se trouve sur votre disque dur. Par exemple, si vous installez Return to Zork sur le lecteur C: et dans le répertoire \RTZ, entrez:

  C: <ENTER>
  CD \RTZ <ENTER>
  INSTALL <ENTER>

  Si vous avez déjà joué et sauvegardé des parties, la reconfiguration n'affectera pas les sauvegardes.

- Nous avons inclus dans ce manuel un paragraphe pour les utilisateurs expérimentés, ainsi qu'un guide de référence en cas de problèmes.

Le vieux Manuel

INSTRUCTIONS POUR UTILISATEURS EXPERIMENTES

Le fichier RTZ.BAT

- Un fichier RTZ.BAT typique contient les commandes suivantes:

```
@echo off
C:
CD \RTZ
LOADHIGH DRIVERS\sblaster
made RTZ. -M:DRIVERS\sblaster -O -X
DRIVERS\sblaster u
```

- Tous les gestionnaires de périphériques pour la musique et les effets sonores sont stockés dans le sous-répertoire **DRIVERS**. Dans la quatrième ligne de ce fichier batch, le programme résident **SBLASTER** charge le gestionnaire de sons digitalisés spécifié au cours de l'installation.

- La dernière ligne du fichier batch

```
DRIVERS\sblaster u
```

  Supprime le programme résident (TSR) SBLASTER de la mémoire.

  Pour identifier toutes les cartes sonores reconnues par Return To Zork, entrez:

```
DIR DRIVERS\*.COM
```

  Return To Zork supporte le système DigPak™ Si vous êtes équipé d'une carte sonore non reconnue par Return To Zork, contactez le constructeur ou le distributeur de votre carte sonore pour obtenir éventuellement un gestionnaire compatible DigPak.

- L'avant-dernière ligne du fichier batch

```
made RTZ -M:DRIVERS\sblaster -O -X
```

  appelle le "Multimedia Applications Development Environment" (MADE) d'Activision/Infocom. Le moteur de ce jeu d'aventure a été développé par Activision/Infocom pour produire des jeux aux nombreuses possibilités, avec une grande flexibilité et une qualité optimale.

Le vieux Manuel

- Les paramètres de la ligne de commande MADE sont les suivants:

MADE[CD] <nom du fichier> [-X] [-O] [-M:<nom du fichier - gestionnaire sonore>] [-P:<lecteur de CD-ROM>:\] [-F]

où:

<nom du fichier> est le nom du fichier script RTZ.

-X active l'utilisation de la mémoire XMS/EMS. MADE essaie d'abord d'utiliser la mémoire étendue (XMS). Si aucun gestionnaire de mémoire étendue n'est installé, MADE tentera alors d'utiliser la mémoire paginée (EMS). Return To Zork fonctionnera mieux avec de la mémoire étendue (XMS). Nous vous conseillons donc de reconfigurer votre système pour libérer un maximum de mémoire étendue.

-O active l'option de lissage du son basée sur la technique du "suréchantillonnage". Cette option permet d'améliorer la qualité des voix digitalisées et des effets sonores avec la plupart des cartes sonores. Elle ne doit pas être utilisée avec les cartes sonores Disney SoundSource ou AdLib Gold.

-M:<nom de fichier - gestionnaire sonore> active les musiques et spécifie le type de carte sonore à utiliser. Pour voir la liste des cartes sonores reconnues par le programme dans le sous-répertoire RTZ, entrez:

DIR DRIVERS*.ADV

Si votre carte sonore figure dans la liste, utilisez le nom du fichier sans l'extension **.ADV** après la commande **-M**. Si votre carte sonore ne figure pas dans la liste, vous devrez peut-être la reconfigurer en mode MT32 ou en émulation AdLib, puis utiliser la commande

-M:DRIVERS\MT32MPU ou **-M:DRIVERS\ADLIB**.

Return To Zork supporte le système Miles AIL Music Driver. Si votre carte sonore n'est pas reconnue par Return To Zork, contactez votre revendeur pour obtenir un gestionnaire compatible AIL.

-P indique à MADECD le lecteur correspondant au lecteur de CD-ROM.

-F est utilisé pour signaler que le fichier principal a été copié dans le répertoire Return To Zork. Cette option nécessite 42 Mo d'espace disponible sur votre disque dur, et améliore considérablement les performances du programme.

Le vieux Manuel

EN CAS DE PROBLEMES

Optimisation des performances:

- Configurez votre système pour disposer d'un maximum de mémoire conventionnelle.
- Utilisez l'option XMS/EMS. Si vous disposez de mémoire étendue, définissez un maximum de mémoire possible.
- SmartDrive et d'autres programmes de cache pour disque dur peuvent améliorer les performances du programme.
- Pour les utilisateurs de CD-ROM, l'utilisation d'un programme de cache est fortement recommandée.
- Pour les utilisateurs de CD-ROM disposant de beaucoup d'espace disponible sur leur disque dur, il est conseillé de choisir l'option permettant de copier le fichier principal sur le disque dur.
- Si vous pensez vous équiper prochainement d'un lecteur de CD-ROM, nous vous conseillons d'acheter un lecteur à double vitesse, capable de supporter des transferts de 300 Ko/seconde. Consultez votre revendeur pour de plus amples informations.
- Nous vous déconseillons de lancer Return To Zork à partir de Windows, car la qualité sonore risque d'être affectée. Mais les cartes SoundBlaster, SoundBlaster Pro, Pro Audio Spectrum, et autres cartes supportant le transfert DMA, devraient fonctionner correctement si le programme est lancé à partir de Windows.
- Nous vous déconseillons l'utilisation de programmes de compression avec Return To Zork. Ces programmes peuvent être incompatibles avec le jeu, et les performances du programme peuvent être variables.

Symptôme	Cause possible	Solution
Pas assez d'espace pour l'installation	Return to Zork est déjà installé	Effacez les copies déjà installées de Return to Zork. Ou, si vous désirez installer à nouveau le jeu dans le même répertoire, choisissez l'option "Installer quand même" pour écrire par dessus l'ancienne copie du jeu.
Le programme d'installation ne dispose pas de suffisamment d'espace sur le disque dur	Installation sur un disque dur compressé	Les programmes de compression de disques durs ne peuvent pas prévoir exactement l'espace disponible. Il ne s'agit que d'une estimation. Le taux de compression des fichiers de Return to Zork sera peut-être différent de l'estimation du programme de compression. Nous vous conseillons de ne pas utiliser de tels programmes.

Le Vieux Manuel

Le jeu ne démarre pas	Pas assez de mémoire disponible	Vous devez disposer de 580 à 600 Ko de mémoire conventionnelle. Si vous ne disposez pas de suffisamment de mémoire, Return To Zork vous indiquera la mémoire qui lui manque. N'oubliez pas que les programmes résidents qui ne sont pas chargés en mémoire haute occupent la mémoire conventionnelle. Ces programmes sont généralement lancés par les fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT, qui sont lus à chaque initialisation de votre ordinateur. Consultez votre manuel du MS-DOS pour savoir comment charger des programmes en mémoire haute. Une manière très simple de libérer de la mémoire consiste à créer une disquette de boot. Placez une disquette dans le lecteur A. Au message d'attente du DOS,entrez: **FORMAT A: /S <ENTER>** Puis créez un fichier CONFIG.SYS en entrant: **EDIT A:CONFIG.SYS <ENTER>** Cette commande lancera l'éditeur du DOS. Entrez les lignes suivantes: **DEVICE = C:\DOS\HIMEM.SYS** **DEVICE = C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS** **DOS = HIGH,UMB** **FILES = 10** **BUFFERS = 10** **DEVICEHIGH = C:\MOUSE\MOUSE.SYS** Lorsque vous avez terminé, appuyez sur les touches ALT et F pour ouvrir le menu des fichiers. Appuyez sur la touche X pour sortir. Appuyez sur la touche ENTER pour sauvegarder le fichier et revenir au message d'attente du DOS. Au message d'attente, entrez: **EDIT A:AUTOEXEC.BAT <ENTER>**

Le Vieux Manuel

		Cette commande lancera l'éditeur du DOS. Entrez les lignes suivantes: **@ECHO OFF** **PATH = C:\DOS** **PROMPT pg** **C:** **CD \RTZ** Lorsque vous avez terminé, appuyez sur les touches ALT et F pour ouvrir le menu des fichiers. Appuyez sur la touche X pour sortir. Appuyez sur la touche ENTER pour sauvegarder le fichier et revenir au message d'attente du DOS. Laissez la disquette dans le lecteur A et rallumez votre ordinateur.
Toujours pas assez de mémoire	Certaines combinaisons de musiques, d'effets sonores et de matériel peuvent mobiliser plus de mémoire conventionnelle.	Si la méthode de la disquette de boot ne fonctionne pas, vous devrez peut-être désactiver les musiques du jeu. Lancez à nouveau le programme d'installation et choisissez l'option AUCUNE dans la liste des options des cartes sonores.
Pas de sons digitalisés	Pas de carte sonore	Pour jouer à Return to Zork, vous devez disposer d'une carte sonore installée sur votre système. Achetez et installez une des cartes sonores reconnues par le programme (liste de matériel nécessaire en bas sur le devant de l'emballage du jeu).
	Paramètres de la carte sonore incorrects	Si vous avez modifié les paramètres de votre carte sonore, l'option de détection automatique ne fonctionnera peut-être pas. Déterminez quels sont les paramètres de votre carte sonore (adresse I/O, numéro d'interruption/IRQ, et canal DMA si nécessaire) et relancez le programme INSTALL.
	Mauvaise installation de la carte sonore	Certaines cartes sonores nécessitent le lancement de gestionnaires par l'intermédiaire du fichier CONFIG.SYS ou AUTOEXEC.BAT. Consultez le manuel de votre carte sonore pour déterminer si vous devez ou non installer ces gestionnaires.

Le vieux Manuel

Qualité sonore médiocre	L'option lissage du son n'a pas été activée ou ne fonctionne pas avec votre carte sonore.	Choisissez l'option lissage du son dans le programme d'installation. Si vous avez sélectionné cette option et que la qualité sonore ne s'améliore pas, désactivez-la. Si vous utilisez une carte ProAudio Spectrum, assurez-vous que le programme PAS.EXE est accessible (soit dans le chemin d'accès initial, soit dans le répertoire où est installé Return to Zork), et que le fichier RTZ.BAT comporte la commande de contrôle de volume suivante : pas set vol to 60.
	AdLib Gold	Contactez AdLib pour tout renseignement technique.
	Pro Audio Spectrum	Certaines cartes sonores Pro Audio supportent des canaux DMA supérieurs à 3. Return To Zork reconnaît les canaux DMA inférieurs à 4. Consultez votre manuel MediaVision pour savoir comment assigner le canal DMA 3 (ou moins) à la carte sonore. Return To Zork supporte directement les cartes sonores Pro Audio Spectrum. Si vous avez choisi l'émulation SoundBlaster, nous vous conseillons d'utiliser les gestionnaires Pro Audio fournis avec le jeu, plutôt que l'émulation SoundBlaster.
Pas de musique (uniquement les effets sonores)	Paramètres de la carte sonore non reconnus	Si votre carte sonore ne figure pas dans la liste du programme d'installation, vous devez émuler votre carte en mode Roland MT32 (MPU) ou AdLib et relancer le programme d'installation.
Message clignotant: "Erreur disque, nouvel essai..." ou "Disk Error Has Occured, Retrying..."	Vous avez éjecté votre CD-ROM, ou votre disque dur \génère des erreurs	Si vous avez éjecté le CD, replacez-le simplement dans le lecteur. Si vous avez des problèmes de disque dur, rallumez votre ordinateur et lancez un programme de diagnostic pour tester votre disque dur. Si vous constatez un problème, vous devrez peut-être réinstaller Return To Zork.
Le curseur se déplace de manière inhabituelle	Problèmes de joystick	Si vous n'avez pas installé correctement la souris et le gestionnaire de souris, Return To Zork essaiera de détecter votre joystick (le jeu fonctionne avec la plupart des interfaces pour joysticks). Si ça ne marche toujours pas, essayez d'installer une souris et les logiciels correspondants. Si vous n'avez pas de souris, déconnectez votre joystick et utilisez le clavier pour déplacer le curseur sur l'écran.

Le vieux Manuel

Le volume des musiques est trop faible	Le contrôle de volume du logiciel de gestion de CD-ROM est trop faible	Consultez le manuel de votre carte sonore. De nombreux lecteurs de CD-ROM sont fournis avec des programmes vous permettant de définir le volume sonore. Dans ce cas-là, paramétrez le volume à 80/90%.
Sortie audio CD non connectée		Si votre lecteur de CD-ROM n'est pas connecté à l'intérieur du système à votre carte sonore, vous devrez connecter des haut-parleurs sur le jack situé sur la face avant de votre lecteur de CD-ROM.
Les séquences animées du CD-ROM sont très lentes	Processeur ou lecteur de CD-ROM trop lents	Return To Zork affichera les séquences animées à la vitesse maximum supportée par votre ordinateur. Si certaines séquences animées sont trop lentes, lisez le paragraphe concernant l'optimisation des performances (voir plus haut). Si vous avez toujours des problèmes, désactivez les séquences animées dans le menu système.
Le son des séquences vidéo est doublé ou interrompu	Lecteur de CD-ROM trop lent.	Consultez le paragraphe sur l'optimisation des performances (voir plus haut). Si vous avez toujours des problèmes, votre lecteur de CD-ROM n'est pas capable de supporter une vitesse de transfert régulière de 150 Ko/seconde. Cette vitesse est nécessaire pour que le programme fonctionne normalement.
Flashes sur l'écran au cours de certaines séquences	Carte VGA trop lente	Désactivez les effets dans le menu système. Ceci est très utile, notamment pour traverser les Mines des Nains. Désactivez les effets avant de rentrer dans les mines, puis réactivez-les lorsque vous serez arrivé à destination.

Le vieux Manuel

LifeSize Sound Enhancer est une marque déposée d'Activision, MS-DOS est une marque déposée de Microsoft Inc., Pro Audio Spectrum est une marque déposée de MediaVision, AdLib Gold est une marque déposée de AdLib, SoundBlaster et SoundBlaster Pro sont des marques déposées de Creative Labs, SoundSource est une marque déposée de Disney Software, DigPak est une marque déposée de The Audio Solution.

Service à la clientèle

- Pour le service technique et le service clientèle en France:

  Veuillez vous adresser à:

  Ubi Soft S.A.
  28, rue Armand Carrel
  93108 Montreuil sous Bois Cedex
  France
  (Phone (1) 48 18 50 00)

- Vous pouvez également accéder aux services techniques en ligne suivants (services en anglais seulement):

  CompuServe : 76004,2122 ou [GO GAMEPUB] dans le Game Publishers du forum B

  Internet : support@activision.com ou http://www.activision.com

Pour plus d'informations sur la façon d'utiliser notre serveur de listes, veuillez adresser un courrier électronique à **CSbulletins@activision.com** en indiquant le mot help à la ligne subject. Si vous avez l'habitude des serveurs de listes, transmettez votre courrier électronique à la même adresse avec la mention index à la ligne subject de votre message; vous obtiendrez une liste des fichiers disponibles.

Le Vieux Manuel

Garantie de 90 jours d'ACTIVISION.

Activision garantit, au premier acheteur, le support d'enregistrement de ce produit logiciel contre tout vice de matière et de fabrication, pendant une durée de 90 jours à compter de la date d'achat. Si le support d'enregistrement s'avère défectueux endéans les 90 jours de la date d'achat, ACTIVISION s'engage à remplacer gratuitement le produit logiciel dès réception de ce dernier en son Service de production central, port payé, avec preuve de la date d'achat, aussi longtemps que le produit est fabriqué par Activision. Au cas où le produit ne serait plus disponible, ACTIVISION se réserve le droit de le remplacer par un produit équivalent de valeur égale ou supérieure.

Cette garantie est limitée au support d'enregistrement sur lequel se trouve le logiciel fourni par ACTIVISION et ne s'applique pas à l'usure due à un usage normal. Cette garantie ne s'applique pas et est annulée si le défaut résulte d'un mauvais traitement ou d'une négligence. Toutes les garanties implicites applicables à ce produit sont limitées à la période de 90 jours décrite plus haut.

Pour obtenir le remplacement, vous devez glisser les disques originaux seulement dans une enveloppe de protection et joindre :

- une description succincte du défaut,
- votre nom et l'adresse d'expédition, et
- une photocopie de votre bon d'achat daté.

Pour plus d'informations, veuillez consulter les instructions de "RENVOI". Pour toute question, appelez le Service clientèle d'Activision à l'un des numéros indiqués plus bas.

A L'EXCEPTION DE CELLE CITEE CI-DESSUS, CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTES AUTRES GARANTIES, TANT VERBALES QU'ECRITES, EXPLICITES OU IMPLICITES, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE DE VALEUR COMMERCIALE OU DE CONFORMITE A UN USAGE PARTICULIER, ET AUCUNE AUTRE INTERPRETATION OU RECLAMATIONS DE QUELQUE NATURE QU'ELLES SOIENT N'OBLIGERONT ACTIVISION. EN AUCUN CAS, ACTIVISION NE SERA TENUE POUR RESPONSABLE DE TOUT DOMMAGE DIRECT OU INDIRECT RESULTANT DE LA POSSESSION, DE L'USAGE OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT, INCLUANT LES DOMMAGES A LA PROPRIETE ET, DANS LES LIMITES AUTORISEES PAR LA LOI, LES PREJUDICES AUX PERSONNES, MEME SI ACTIVISION A ETE PREVENUE DE LA POSSIBILITE DE TELS PREJUDICES. CERTAINS ETATS NE PERMETTENT PAS LES LIMITATIONS DE DUREE DES GARANTIES IMPLICITES ET/OU L'EXCLUSION DES DOMMAGES DIRECTS OU INDIRECTS, DE SORTE QUE LES LIMITATIONS PRECITEES ET/OU L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DE RESPONSABILITE PEUT NE PAS S'APPLIQUER DANS VOTRE CAS. CETTE GARANTIE VOUS DONNE DES DROITS LEGAUX SPECIFIQUES. VOUS POUVEZ EGALEMENT AVOIR D'AUTRES DROITS QUI PEUVENT VARIER D'UN ETAT A UN AUTRE.

Après la période de garantie, vous pouvez renvoyer un CD défectueux ou une disquette abîmée à Activision en y joignant un chèque ou ordre de paiement de $7 U.S. (AUD$12.00 pour l'Australie, ou £7.00 pour l'Europe) par CD ou disquette à remplacer (dans une période d'un an à partir de la date d'achat).

RENVOI :

Nous vous conseillons d'effectuer vos renvois par courrier recommandé. Pour nous permettre de vous fournir le meilleur service, veuillez :

1. N'envoyer que les disques originaux, dans leur emballage de protection.
2. Joindre une photocopie de votre bon d'achat daté.
3. Joindre votre nom et l'adresse d'expédition écrits ou imprimés clairement.
4. Joindre une note décrivant de façon succincte le(s) problème(s) rencontrés avec le logiciel, le nom du logiciel, la marque et le modèle de votre ordinateur.

En Europe adressez-vous à :

WARRANTY REPLACEMENTS
ACTIVISION
Long Island House, 3A
1/4 Warple Way
London, W3 0RQ
Royaume Uni
Remplacement de disques : 0181 742 9400

COPYRIGHT :

Ce produit logiciel est protégé par la loi du copyright et tous les droits sont réservés à Activision, Inc. Il est publié exclusivement par Activision, Inc. Sa distribution est destinée à l'usage exclusif de l'acheteur et seulement sur le système informatique indiqué. La licence accordée aux utilisateurs légaux leur permet de charger le programme dans la mémoire de leur ordinateur dans le seul but d'exécuter ce dernier. La copie (à l'exception d'une copie de sauvegarde sur les systèmes qui le permettent), la reproduction, la vente ou toute autre forme de distribution de ce produit constitue une infraction à la loi. Ce manuel et toute autre documentation faisant partie du produit sont soumis au copyright et tous les droits sont réservés à Activision. Ces documents, en tout ou en partie, ne peuvent pas être copiés, photocopiés, reproduits, traduits, ou réduits sur un support électronique ou sous une forme exploitable par une machine sans l'accord préalable écrit d'Activision, Inc.

Aux Etats Unis, les infractions volontaires à la loi du copyright peuvent aboutir à des dommages-intérêts civils pouvant atteindre $50.000 en plus des dommages-intérêts réels, sans compter les peines criminelles allant jusqu'à un an d'emprisonnement et/ou une amende de $10.000. En outre, les infractions à la loi du copyright dans d'autres juridictions peuvent également faire l'objet de dommages-intérêts civils et dans certains cas de peines criminelles.

© 1995 Activision, Inc.

Imprimé aux U.S.A.

On pensait autrefois que la magic Noire avait été vaincue et bannie à jamais du pays . . . que l'ancien Empire Souterrain s'était écroulé, pour ne jamais renaître. Une idée stupide . . . l'espoir aveugle d'innocents et de naïfs prenant leurs désirs pour des réalités.

La Magie Noire ne peut pas mourir . . . elle attend. Elle guette le moment précis où elle se renforcera et reviendra pour dominer le monde.

Dans le moindre recoin sombre . . .

Au coeur de chaque cauchemar terrifiant . . .

Dans l'écho de chaque cri de douleur . . .

Ainsi se manifestent les éléments de l'ombre!

Et aujourd'hui, ils ont décidé de revenir...

RETURN TO ZORK®

INFOCOM®
An Activision® Company

CDD-3034-02-3