

# ETERNAM



INFOGRAMES



Français/Deutsch



# ETERNAM



© INFOGRAMES 1992

# TABLE DES MATIERES

## VERSION FRANÇAISE

### L'HISTOIRE

Partie I .....	4
Partie II .....	10

### MODE D'EMPLOI

I - Configuration nécessaire .....	15
II - Instructions de chargement et protection .....	16
III - But du jeu .....	17
IV - Déplacements et barre de commandes .....	17
V - Les dialogues .....	22
VI - Les combats .....	22
VII - La feuille de personnage .....	23
VIII - Guide de dépannage .....	23
IX - La piraterie informatique .....	25
X - Crédits .....	25

## DEUTSCHE VERSION

### DIE GESCHICHTE

1. Teil .....	28
2. Teil .....	34

### ANLEITUNG

I - Erforderliche Ausrüstung .....	38
II - Ladeanweisungen und Kopierschutz .....	39
III - Ziel des Spieles .....	40
IV - Fortbewegung und Menüleiste .....	40
V - Die Dialogue .....	45
VI - Die Kämpfe .....	45
VII - Merkblatt .....	46
VIII - Aufhebung von Störfällen .....	46
IX - Raubkopien .....	48
X - Einige Tips .....	48

# ETE & RNAM

L'Histoire ...



De Hubert CHARDOT,  
d'après une idée originale de Xavier FOURNIER.

## PARTIE I : CE QUE SAVAIT JONZ



### OU L'ON APPREND QUE DON JONZ N'A PAS QUE DES AMIS

*"Je t'apprendrai qui fait la loi ici !" Gary Cooper - LE TRAIN SIFFLERA TROIS FOIS - Plan 27, 1ère bobine après l'entracte.*

"SALUT ! Je m'présente : DON JONZ, ou bien Marshall, comme vous voudrez...



Des demeures affirment qu'il est bon de retrouver son foyer après un long voyage. Ces ploucs n'ont sûrement pas de boîte aux lettres. En général, une demi tonne de factures me dégringole sur les pieds quand je rentre de mission...

Mon job ? Facile... Dès qu'un mutant pointe ses tentacules hors des zones de sécurité, je le coince. On braque le centre créditcards ? DON JONZ et son Space Turbo courent les pires malfrats... En général ces sauteriers finissent à la morgue... Pour eux !

Et puis bon, j'ai beau être baraqué, il n'y a plus de place pour une médaille sur mon torse puissant. Et pour cause : je totalise 254 citations à l'ordre du jour des U.F.O (United Forces of Orion), et pas la moindre augmentation de salaire... C'est peut-être à cause de NUKE ?

Si vous connaissez MIKHAL NUKE vous êtes en taule ou à la morgue. Ce n'est pas le genre à polir les formules. De temps en temps, il entre dans une banque. D'habitude on amène un stylo, lui il pointe un 753 magnum.



Redoutable ! Le genre marteau pilon qui arrache le guichet et efface le sourire du caissier... C'est vous dire si NUKE a peu d'intimes. Son carnet d'adresse ? La rubrique décès violents. Voilà 2 ans que je le traque aux 4 coins de la galaxie (encore que l'espace autour d'Orion soit courbe, alors pour les coins vous repasserez) il a toujours réussi à se glisser entre les mailles du filet. Heureusement, j'ai un truc qui me fait chaud au coeur. Si moi je ne l'aime pas, lui me hait carrément... Et c'est très bien comme ça !



## DE L'ART DES PLACEMENTS

*"T'as intérêt à cracher le fric, bébé !" Humphrey Bogart - LE GRAND SOMMEIL - Séquence 14, 1ère bobine après le cartoon.*

Donc, Je vous parlais de ma boîte aux lettres : au milieu d'un tas de papiers rouges (des factures qui finissent à l'incinérateur) mes pupilles scannent une enveloppe dorée contenant une disquette fluo. Je l'introduis dans mon viséo-converse.... Whaaaaam !!! Sur l'écran, en scope, une créature blonde et bronzée me sourit. Je ramasse ma langue qui traîne sur la moquette et tente d'ouïr... D'écouter quoi !

J'ai gagné un séjour V.A.S (Virtual Adventure Simulation) sur ETERNAM. Ma première réaction est de brancher à fond mon groupe favori, Babel's Rebel Label, ce qui m'a déjà valu 6 expulsions. Mais là : une semaine sur ETERNAM, tous frais payés... Avouez qu'on frise le nirvana !

Pour tout vous dire, la Vieille Planète (la Terre) n'est plus accessible qu'à des équipes spécialisées dans le déchiffrement des manuscrits Michelin ou dans la reconstitution de l' ancestrale recette des oeufs au bacon. ETERNAM est le seul endroit où l'on puisse encore apprécier les richesses de la vieille planète. ETERNAM appartient à un certain FUNI, PDG de la F.A.K.E (Funi Artifacts Kinetic Entertainment), leader incontesté des happy trusts (industries spécialisées dans la tension arrière des zygomatiques) qui ont construit les planétoparks. Un conseil en passant, l'action F.A.K.E cote 16 glorijs sur le marché nanoseconde, et à ce prix, croyez-moi c'est un cadeau.



## DE LA PAIX DES PEUPLES

*"Visage pâle, langue fourchue." Jack Palance - LA FLECHE BRISEE - Plan 65, fragments de la 2ème bobine.*

L'espace...

Autrefois, ce mot résonnait comme un gong aux oreilles d'un boxeur sonné. L'espace... Les descendants des habitants de la Vieille Planète s'entassaient sur ORION.

J'ai moi-même partagé longtemps mon T1 avec un orchestre de rumba. Lorsque le gouvernement a appuyé en conseil des justes la création des 45 premiers planétoparks, la première question soulevée par l'opposition a été: "Oui, mais où ?" (la seconde question fut "combien on touche ?") Un futé avança que la race reptilienne des dragoons n'occupait qu'un sixième de sa planète. Obsédée de recherches génétiques, cette peuplade en déclin fut fêtée par tout ce qui avait 2 jambes (excepté les autruches qui malgré de nombreux efforts n'arrivent toujours pas à taper dans leurs mains).

Une méga party sponsorisée par les happy trusts fut organisée. Les habitants d'Orion étaient en transe. Dans la rue, on enlaçait les Dragoons (N'embrassez jamais de reptile, me conseillait récemment un avocat spécialiste des affaires de divorce).

Après plusieurs décalitres d'herpétos, une boisson alcoolisée à peine euphorisante aux effets secondaires quasi-nuls (si l'on excepte un besoin irrésistible de réciter la constitution du Massachusetts), ODONAI 1<sup>er</sup>, roi des Dragoons, Prince de Zordai, Commandeur des Tentacules promit tout ce que l'on voulut. En échange de matières premières génétiques et du volume sacré: "les secrets du lifting" de Zika Rarai, ODONAI céda sa planète.

Les crânes d'oeuf de la Havard Business School appellent ce genre de deal "une sacrée bonne affaire". C'est aussi mon avis !





## DE LA DESILLUSION

*"L'argent attire les charognards. Yep !" John Wayne - RIO BRAVO - Plan 69, 4ème bobine.*

Le réveil des Dragoons fut douloureux. Chassés au petit jour par une armada de bulldozers qui posaient les fondations d'ETERNAM, ils se replièrent sur une île où, ruminant leur vengeance, ils détroussent les imprudents qui s'y aventurent sans votre serviteur. NUKE saisit immédiatement cette opportunité. Il se baptisa "terroriste interactif" et s'aventura au cœur de l'île. En échange de promesses de puissance et de gloire, ainsi que des photos de la playmate de l'année, NUKE fut considéré par les Dragoons comme l'égal d'un dieu...



## DU NEANT DANS SON ENSEMBLE

*"C'est curieux, mais je ne vois rien" Audrey Hepburn - SEULE DANS LA NUIT - Plan 69, 4ème bobine.*

Néant dans son ensemble...





## DE L'INTERET DE FREQUENTER LES DEBITS DE BOISSONS

*"Pitié, juste une gorgée... Vous voyez pas que j'veais crever ?" Attribué à Dean Martin - 5 CARTES A ABATTRE -*

J'en étais à mon 3ème arrêt sur image (vous savez, l'extrait où l'hôtesse d'ETERNAM se penche pour vous souhaiter bonne route) lorsque JED, un indic, pénétra comme une bombe dans mon T1. Il m'apportait des nouvelles explosives.

NUKE avait été repéré au Beltegeuse Saloon en grande discussion avec MACGORKY, propriétaire de 62 planétoparks dont le célèbre DOUBLE MEAT n° 1 au top des gastro-attraction parks.



Il avait remis une valise bourrée de crédits à l'infâme NUKE et lui en avait promis d'autres. JED n'avait pu saisir la totalité de la conversation (essayez donc de "saisir" quelques mots et vous verrez...), mais il avait été question de Monsieur FUNI, la bête noire de MACGORKY.

Il ne fallait pas être bien malin pour sentir qu'un coup fourré se préparait entre ces deux requins.

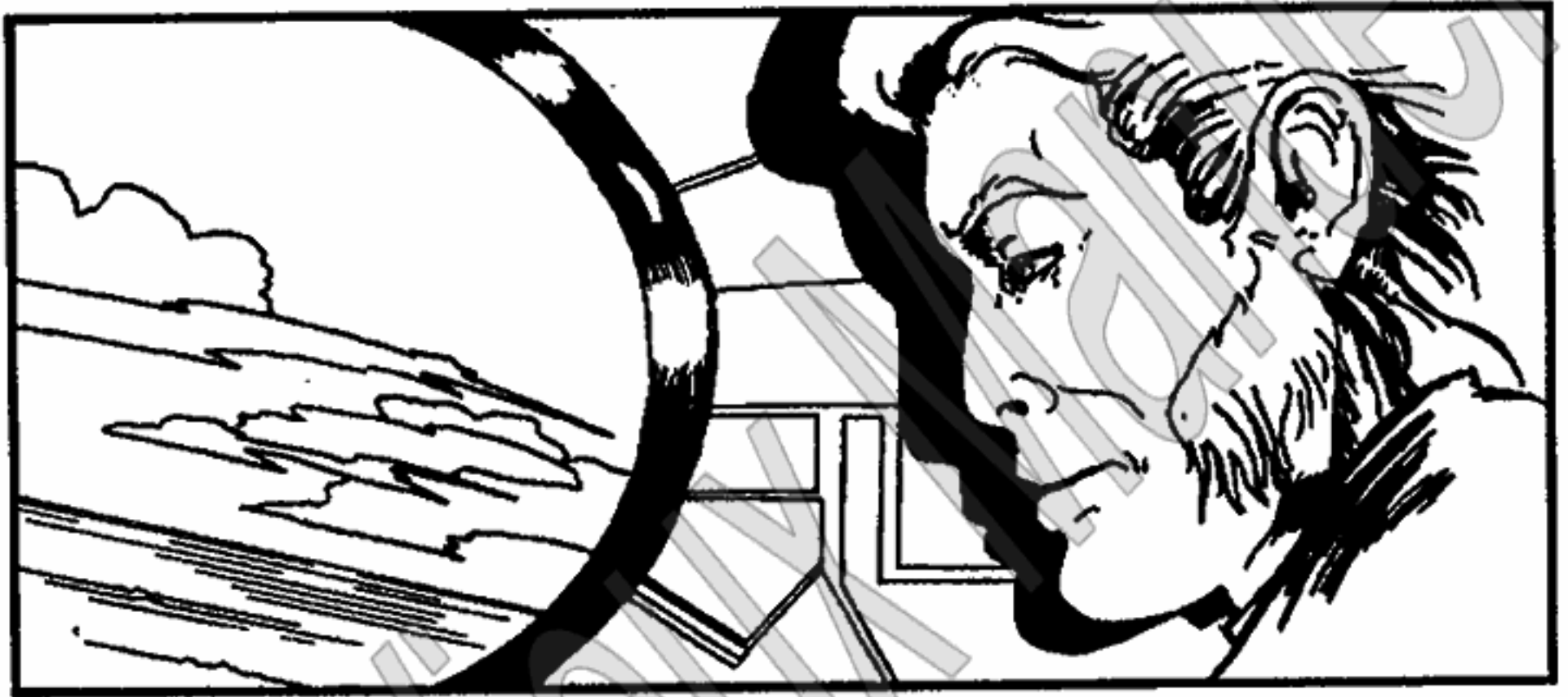
A la fin, NUKE avait mentionné mon nom et articulé ces quelques mots (c'est un garçon au vocabulaire assez restreint) : "J'aurais tapeau, JONZ"... Ce qui, de sa part, peut être considéré comme une marque de chaleureuse amitié !

Je me précipitais au Saloon, mais l'oiseau s'était envolé. Comme le patron est un ami, bien qu'il accueille des criminels notoires et recherchés je me suis contenté de passer le comptoir au lance-flammes. Pour rire !



## DE L'INTERET DE PRENDRE DES VACANCES

*"Mais, ma parole, tu ne penses qu'à bronzer ?" Kirk Douglas - SPARTACUS - Séquence 12, plan 31.*



A ma descente de la passerelle, je sus que le prospectus n'avait pas menti. ETERNAM était bien cet oasis de culture et de paix, dans un monde de violence. Des enfants se faisaient photographier sur les genoux d'un pharaon, tandis que 2 chevaliers en armure se tapaient sur la tête.

"Bienvenue sur ETERNAM, Monsieur JONZ" me lança une charmante hôtesse drapée d'une courte jupe égyptienne. Brune, 1,70m, des courbes harmonieuses... Du tac au tac, sourire aux lèvres, je rétorquais :  
"Ghaaaaaa".

Dans la cabine d'essayage j'optais pour le costume de fringant barbare, très chic par cette matinée ensoleillée. Soudain, la vieille blessure que m'avait infligé NUKE me laboura le cortex... Le changement d'atmosphère, sans doute. J'avais hâte de respirer un peu l'air dépollué d'ETERNAM.

Dès la sortie de la cabine, un profond silence me surpris. Touristes, pharaons, navettes spatiales et chevaliers... Tout avait disparu !



## PARTIE II : CE QUE JONZ NE SAVAIT PAS



### DE L'INATTENTION

*"Bon dieu... John est mort" Lee Marvin - LES 12 SALOPARDS - 2ème partie, plan 312.*

La compétition avait été rude, mais elle avait gagné ! TRACY, qui alliait charme, savoir vivre, efficacité, le tout ajouté à de longues jambes fuselées... TRACY, la meilleure opératrice de saisie du centre de coordination du planétopark ETERNAM... TRACY avait battu sur le fil ce balourd de HAROLD, le gérant de la zone HIGH TECH. En conséquence, La FAKE lui accordait une période de détente. Déconcentrée par ce nouveau bonheur, elle intervertit deux décimales dans le niveau énergétique du donjon médiéval. La tuile !

HAROLD ne l'épargnerait pas. Déjà un inspecteur listait son dossier pendant qu'elle se dirigeait vers la salle de réévaluation. Un électronicien devait sans doute vérifier l'état du réseau d'inertie statique. Six mois d'assiduité réduits à néant... Sans compter les primes... TRACY frissonna en s'asseyant dans la salle d'attente réservée aux réévalués. Au bout d'une demi heure, pensant qu'on l'avait oubliée, elle retourna, soulagée, à son poste de travail. Une nouvelle surprise l'attendait.





## DES VISITES SURPRISES

*"Ecoute Cindy, je ne veux plus voir ta mère ici !" Spencer Tracy - LE PERE DE LA MARIEE - plan 415.*

Lorsque TRACY poussa la porte du bureau, elle sentit la panique geler ses gracieux neurones. La place était aux griffes des DRAGOONS. HAROLD pianotait sur une console sous les regards terrifiés des autres opérateurs prisonniers de ces infâmes créatures... Que faire ? Nul n'avait remarqué la présence de TRACY qui n'osait pas renouveler son fameux gag : hurler " PICKABOO " ! Elle referma doucement la porte et se dirigea vers la salle de transcodage.

Ajustant le casque sur ses tempes merveilleusement dessinées, elle enclencha une procédure. Son corps devint translucide (ce qui constitue en temps normal un léger handicap) et disparut. Elle avait intégré le système CYBER-NET qui régissait le parc. "Ma fille, se dit-elle (Tracy s'appelle elle-même "ma fille", ce qui est plus juste que ma vieille) tu es devenue une Translated Corporeal Intelligence, ça fera extra dans ton C.V."

Elle se replia dans une mémoire tampon pour y élaborer un plan d'action, car à long terme la vie de T.C.I. n'est guère enthousiasmante.



## DES RENCONTRES ESTIVALES

*"Je croyais te l'avoir déjà dit... Dégage" Clint Eastwood : L'HOMME DES HAUTES PLAINES - Plan 32 après l'entracte.*

Dès l'arrivée de l'interceptor de NUKE, les DRAGOONS se prosternèrent (ce qui pour des reptiles constitue un tour de force). Ainsi, l'homme avait dit vrai... Ils avaient envahi le centre de coordination en 15 minutes. Pétrifiés par la peur, HAROLD et ses sbires avaient introduit dans le computer central un virus qui allait soumettre ETERNAM aux volontés de NUKE... Ils activeraient le champ magnétique et s'échapperaient laissant seuls les deux "sans-écailles" (quoi que JONZ développe une certaine tendance à l'acné).

NUKE jubilait, non seulement il avait réussi à traverser cette foule en adoration sans se prendre les pieds dans sa longue cape noire, mais il allait détruire ETERNAM, donc ruiner la F.A.K.E et se débarrasser à jamais de son ennemi mortel, JONZ, désormais prisonnier du planétopark mis sous haute surveillance en circuit viséo-laser...





## DE L'IMPORTANCE DES CRIS

*"Vous comprenez, Inspecteur, elle criait alors je l'ai étranglée" Jack Lemmon - Extrait de J.F.K.*



"Maître NUKE, Maître NUKE..."

Le jeune DRAGOON essoufflé tomba aux pieds de son maître...

"Maître NUKE... JONZ s'est échappé !".

Impossible, pensa NUKE, nous avons bouclé ETERNAM, nul ne peut entrer ni sortir, JONZ est fait comme un rat. Pourtant les écrans de contrôle n'affichaient aucune présence humaine dans le planétopark et tous les opérateurs étaient là, prisonniers...

"Impossible... A moins qu'un opérateur n'ait caché ce satané JONZ à nos sensors...". Un ordre se répercuta dans les moindres recoins du centre de contrôle : "Trouvez JONZ, trouvez JONZ...".

Les DRAGOONS se rappellèrent alors la terrible prophétie de ODONAI : "Deux sans-écailles viendront, ils combattront et crachera le dragon, et... patapon". "Patapon"... La fin des DRAGOONS, un abîme de néant (voir plus du haut "Du néant dans sons ensemble") dans lequel sombrerait toute la race... Maintenant il fallait vraiment trouver JONZ !



## QUAND LA FEMME S'EN MELE

*"Alors bébé, on croit pouvoir rouler Capone !" Jason Robards - Film inconnu -*

Les octets défilaient sous les yeux de TRACY à une vitesse folle... JONZ, JONZ...

Ce nom envahissait tous les circuits. Déjà le virus introduit par HAROLD s'affairait et de son museau repoussant avalait paramètres et données (un conseil : n'avez jamais de paramètre).

TRACY savait que cet homme pourrait peut-être réussir à sauver ETERNAM... Mais voilà, si ce JONZ était un simple touriste, mieux valait ne pas l'effrayer et lui laisser croire qu'il vivait une aventure traditionnelle avant de lui révéler la vérité. TRACY se connecta directement au monitoring (ce genre de monitoring ne peut rien refuser à une fille comme TRACY). Un homme blond d'une trentaine d'années apparut sur l'écran vêtu d'un costume de fringant barbare mettant en relief de puissants pectoraux. "Gasp" pensa TRACY prise de court. L'homme la regardait étonné (en fait cet étonnement était mêlé à d'autres sentiments plus précis).

"Bonjour, susurra-t-elle... Je m'appelle TRACY."

Avant que JONZ ne put répondre, l'écran se brouilla pour laisser place à l'image de NUKE hurlant :

"J'aurais ta peau JONZ... ta peau."

"Ma vieille, pensa TRACY (qui n'est plus tout à fait la même depuis son transcodage), ce JONZ est fort agréable, il va falloir l'aider au maximum."



## DE L'AVENTURE EN GENERAL ET D'ETERNAM EN PARTICULIER

*"Ne joue plus à ce petit jeu..." James Cagney - LE FAUVE EN LIBERTE - bobine 3.*

Bon, et bien maintenant que vous connaissez le programme des réjouissances, ça va être à vous de prendre le relais...



## NOTICE D'UTILISATION D'ETERNAM



### CONFIGURATION NECESSAIRE

- ◆ Ordinateur IBM PC AT 100% compatible.
- ◆ AT 16 Mhz ou plus recommandé.
- ◆ RAM 640K - Plus de 560 000 octets de mémoire libre requis.
- ◆ Modes graphiques VGA ou MCGA 256 couleurs.
- ◆ DOS 3.10 à 5.00.
- ◆ Disque dur obligatoire (5 Mo libre requis).
- ◆ Lecteur de disquettes haute densité 3"1/2 ou 5"1/4.



# INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT ET PROTECTION

## 1 - INSTALLATION ET CHARGEMENT

- \* Allumez l'ordinateur et chargez le D.O.S.
- \* Insérez dans votre lecteur A: (ou B:) la disquette 1. Tapez A: (ou B:) puis RETURN. Enfin, tapez TATOU suivi de RETURN.

Suivez les indications à l'écran concernant les cartes graphiques et sonores contenues dans votre ordinateur, puis choisissez "INSTALLATION DISQUE DUR".

Le programme d'installation créera alors un répertoire ETERNAM, et copiera les fichiers contenus dans les disquettes sur votre disque dur. Il vous sera demandé à l'écran de changer de disquette.

Lorsque l'installation est terminée, choisissez l'option "Introduction et jeu" pour commencer à jouer.

## 2 - ATTENTION VIRUS

ETERNAM est garanti sans virus.

**Protégez toujours vos disquettes contre l'écriture.**

Le chargement du jeu ETERNAM sera interrompu si un virus est présent sur votre machine. Dans ce cas, un message apparaîtra. Le détecteur de virus inclus dans ETERNAM est efficace contre tous les virus anciens et futurs.

## 3 - PROTECTION

Au début du jeu, il vous sera demandé d'indiquer un code d'entrée, pour pouvoir accéder au monde magique d'ETERNAM.

Pour répondre à cette question, référez-vous à la feuille de protection (à regarder par transparence) fournie avec le jeu et donnez le code se trouvant à l'intersection de la ligne et de la colonne concernées.

**Exemple :** Référence demandée : 11 JAN

Tapez le code : 423

**Attention :** Vous n'avez droit qu'à un seul essai.





## BUT DU JEU

Enfin une semaine de vacances ! Vous, Don JONZ, venez de gagner un séjour V.A.S. (Virtual Adventure Simulation) sur ETERNAM, le plus réussi des Planètoparks de la galaxie.

Un Planètopark est une reconstitution grandeur nature de plusieurs époques terriennes passées. Peuplé de créatures bio-technologiques, ETERNAM offre un dépaysement total en recréant l'atmosphère et les décors originaux d'événements historiques, et cela normalement sans danger pour le visiteur.

Mais d'énormes capitaux financiers en jeu et la haine d'un adversaire corrompu, MIKHAL NUKE, vont vous plonger dans de bien périlleuses aventures sur le monde d'ETERNAM et gâcher quelque peu vos vacances.

Seule la ravissante TRACY peut vous venir en aide. Malheureusement, pour échapper à Mikhal Nuke, elle a dû se dématérialiser sous la forme d'impulsions électroniques et se glisser à l'intérieur du système de gestion informatique du parc d'ETERNAM. Elle ne peut donc vous aider que par l'intermédiaire d'un moniteur.

Vous devrez vous adapter aux différentes époques reconstituées et déjouer les pièges de votre pire ennemi.

De vos réactions dépendent votre vie et l'avenir d'ETERNAM, alors ... BONNES VACANCES MONSIEUR JONZ !!



## DEPLACEMENTS ET BARRE DE COMMANDES

### 1 - DEPLACEMENTS

Votre personnage peut être déplacé dans n'importe quelle direction.

Le déplacement s'effectue uniquement au clavier. Il suffit de se servir des flèches de déplacement en fonction de la direction à prendre.

## 2 - LA BARRE DE COMMANDES

En bas de votre écran apparaît une barre composée de plusieurs icônes :



Cette barre de commande va vous permettre d'opérer des choix et donc des actions au sein de l'aventure.

Il y a deux moyens de l'activer :

- \* En appuyant sur la touche TAB, un doigt apparaîtra à l'écran. Déplacez-le sur les icônes avec les flèches de déplacement, et, lorsqu'il se trouve sur l'icône de votre choix, appuyez sur RETURN pour valider.
- \* Ou alors, appuyez directement sur la touche "raccourci clavier" correspondant à la commande.

**icône d'alerte :**



Lorsque cet icône est activé, c'est-à-dire lorsque le mot "ALERT" clignote, préparez-vous à combattre, car un ennemi s'approche de vous. Ce signal est très important à l'intérieur des donjons, car s'il n'est pas activé, vous ne pouvez pas vous servir de votre sort (voir chapitre LES COMBATS).

**Prendre un objet :** Raccourci clavier : touche "T".



Cette commande vous permet de récupérer un objet transportable. En effet, lorsque le personnage voit un objet, un message apparaît à l'écran. A ce moment-là, si l'objet vous intéresse, appuyez sur la touche T pour le prendre.

**Utiliser un objet : Raccourci clavier : touche "U".**



Lorsque vous avez un objet en votre possession et que vous l'avez sélectionné (voir chapitre LA FEUILLE DE PERSONNAGE), vous pouvez vous en servir. Pour cela, appuyez sur la touche U.

**Examiner quelque chose : Raccourci clavier : touche "L".**



Pour distinguer un détail, savoir exactement ce qu'est tel objet présent dans votre environnement ou pour lire un document, appuyez sur la touche L.

**Parler : Raccourci clavier : touche "S".**



Lorsque vous désirez parler à voix haute, crier ou engager une conversation, appuyez sur la touche S. (Voir chapitre LES DIALOGUES).

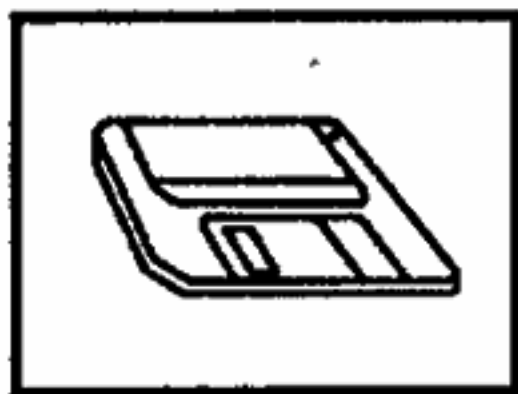
**Feuille de personnage : Raccourci clavier : touche "I".**



Cet icône vous donne accès à la feuille de personnage, où vous aurez de multiples renseignements sur l'état de santé de votre personnage et sur ses capacités à combattre. Chaque objet trouvé lors de votre quête y est répertorié et peut être sélectionné. Pour accéder à ces informations, appuyez sur la touche I. Pour plus de détails, voir le chapitre LA FEUILLE DE PERSONNAGE.



**Accès au Menu Système :** Raccourci clavier : touche "D".



Accès à une nouvelle barre de commandes qui concerne les réglages de niveau sonore, la sauvegarde, le chargement et le mode WINDOW. (voir **Commandes Systèmes**).

**Points de vie :**



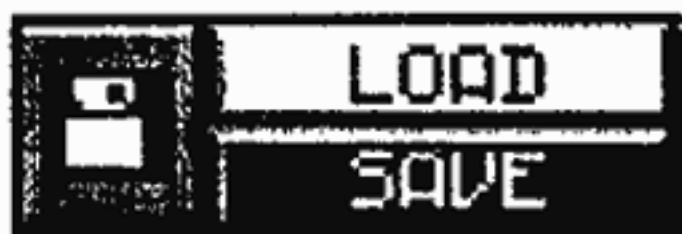
Cet icône vous indique en permanence le nombre de points de vie dont vous disposez. Au départ du jeu, vous êtes en pleine forme et vous avez 99 points. Si, malheureusement vos points de vie sont à 0, vous êtes... mort !!

### 3 - COMMANDES SYSTEMES



**Accès par la touche "D" :**

A l'aide des flèches ← et →, déplacez le curseur sur l'option désirée (LOAD ou SAVE) et validez par RETURN.



- Pour l'option **SAVE** (sauvegarde), positionnez le curseur sur la ligne de votre choix à l'aide des flèches ↑ et ↓, tapez le nom de votre sauvegarde et appuyez sur **RETURN**.

- En ce qui concerne l'option **LOAD** (chargement), amenez le curseur sur la sauvegarde désirée à l'aide des flèches ↑ et ↓ et appuyez sur **RETURN**.

**IMPORTANT** : La ligne "0" dans l'option **LOAD** permet de reprendre le jeu à son commencement.



Vous pouvez modifier le niveau sonore des musiques et des bruitages émis par votre carte Ad-Lib ou Sound Blaster. Pour cela, déplacez le curseur avec les flèches ← et → pour choisir **SOUND** ou **MUSIC** puis, réglez le niveau sonore à l'aide des flèches ↑ et ↓.



**WINDOW** : Lors de la phase en extérieur, cette option permet de réduire la taille de l'écran afin de gagner de la vitesse de déplacement.

Déplacez le curseur sur "**WINDOW**" et déterminez le zoom que vous désirez avec les flèches ↑ et ↓.

Cette option est recommandée aux utilisateurs d'ordinateurs lents.

#### 4 - AUTRES TOUCHES

- ♦ **ESC ou ECHAP** : Génère un message à l'écran vous permettant de quitter le jeu et de retourner au DOS.
- ♦ **P** : Pause.
- ♦ **RETURN** :
  - Déplacements extérieurs : En appuyant sur **RETURN**, vous faites un demi-tour.
  - Dialogues : En appuyant sur **RETURN** lors des dialogues, vous écoutez le temps d'affichage des textes à l'écran.



## LES DIALOGUES

Les phrases prononcées par le héros sont toujours de la même couleur (rose pâle).

Les dialogues sont tous gérés d'après le principe suivant :

- Le héros n'a qu'une phrase à dire ; elle apparaît à l'écran.
- Si plusieurs phrases apparaissent à l'écran, vous devez sélectionner celle que le héros va prononcer à l'aide des flèches ↑ et ↓ et valider avec RETURN.

**Attention** : Approchez-vous suffisamment des personnages avec lesquels vous souhaitez parler.



## LES COMBATS

Pour combattre, vous disposez d'un sort très puissant qui génère une boule de feu. Vous pouvez la propulser loin ou vous en servir à bout portant.

Notez également que la magie de ce sort distingue les cibles de ce qui les entoure. Ainsi, vous ne risquez pas de mettre le feu à une pièce dans laquelle vous avez lancé ce sort sur un adversaire.

A l'extérieur des donjons, vous pouvez tirer quand vous le désirez, ce qui n'est pas une raison pour en user à tort et à travers.

A l'intérieur des donjons, vous ne pouvez vous servir de votre sort que lorsque l'icône ALERT de la barre de commande est activé. S'il ne l'est pas, il vous sera impossible de tirer (On n'est pas des sauvages tout de même...).

Pour lancer le sort, il suffit d'appuyer sur la barre d'espacement.





## LA FEUILLE DE PERSONNAGE

A : Nombre de pièces d'or (en G.P.) en votre possession.  
B : Pourcentage d'aventure effectué.  
C : Rythme cardiaque.  
D : Temps depuis lequel vous jouez (en unité d'ETERNAM).  
E : Objets en votre possession.

A : Nombre de pièces d'or (en G.P.) en votre possession.

B : Pourcentage d'aventure effectué.

C : Rythme cardiaque.

D : Temps depuis lequel vous jouez (en unité d'ETERNAM).

E : Objets en votre possession.

Lorsque vous récupérez un objet en cours de jeu, il s'inscrit sur l'une des lignes de cet écran. Le fait qu'il soit inscrit de couleur grise signifie qu'il est simplement en votre possession. Si vous passez en revue vos objets (à l'aide des flèches ↑ et ↓), celui qui est sélectionné apparaît en blanc.

Lorsque vous validez un objet (en appuyant sur RETURN), il apparaît en jaune.



## GUIDE DE DEPANNAGE

**PROBLEME : LE PROGRAMME NE SE CHARGE PAS CORRECTEMENT.**

- ▲ Avez-vous installé ETERNAM sur votre disque dur ?  
(voir chapitre INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT...).
- ▲ Etes-vous équipé du bon matériel conformément aux instructions du chapitre CONFIGURATION NECESSAIRE ?
- ▲ Chaque élément de votre système est-il bien allumé (ordinateur, écran, etc...)?
- ▲ Avez-vous bien suivi les instructions d'installation et de chargement ?
- ▲ Etes-vous équipé de périphériques spéciaux ? Essayez de déconnecter ces périphériques, de réinitialiser l'ordinateur et de recharger le programme.

## **PROBLEME : LE MESSAGE "NO MEMORY FREE" APPARAÎT A L'ECRAN.**

### **▲ Avez-vous des Programmes Résidants en Mémoire dans votre RAM ?**

Les calculettes, les horloges, les antémémoires et Windows (de Microsoft) sont autant de Programmes Résidants en Mémoire. Ces programmes sont parfois automatiquement chargés quand vous "bootez" votre ordinateur, par le biais du fichier AUTOEXEC.BAT.

Si vous utilisez des Programmes Résidants en Mémoire, vous devrez démarrer votre ordinateur à partir d'une disquette système DOS d'origine, ou bien ôter ces Programmes Résidants de votre fichier AUTOEXEC.BAT.

Veuillez vous reporter au manuel utilisateur de l'ordinateur pour plus de détails sur les Programmes Résidants, sur les fichiers AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS.

### **▲ Avez-vous réellement plus de 560 000 octets de mémoire libre ?**

Pour vérifier, lancez l'utilitaire RAMFREE ou tapez l'instruction CHKDSK. Ces deux petits programmes vous indiqueront le nombre d'octets de RAM libres.

## **PROBLEME : LES COULEURS N'ONT PAS LA QUALITE PREVUE.**

▲ Les réglages de contraste de couleurs et de nuances de votre écran sont-ils correctement effectués ?

▲ Les câbles de raccordement de votre écran sont-ils correctement ajustés ?

Si vous avez essayé toutes les suggestions proposées dans ce chapitre et que vous ne pouvez toujours pas résoudre votre problème, veuillez contacter notre Service Après-Vente pour les logiciels INFOGRAMES :

**INFOGRAMES**  
84 rue du 1er Mars 1943  
69628 VILLEURBANNE CEDEX - FRANCE  
Tél : (33 ou 16) 78 03 18 46



## LA PIRATERIE INFORMATIQUE

**NE FAITES PAS DE COPIES ILLEGALES DE CE LOGICIEL.**

Le logiciel que vous êtes en train d'utiliser a été produit grâce aux efforts d'un ensemble de personnes motivées : concepteurs, graphistes, musiciens, programmeurs, mais aussi distributeurs et revendeurs. Les coûts de développement de ce logiciel, comme des autres programmes informatiques, sont amortis par le biais des ventes de programmes. La duplication non-autorisée des logiciels pour PC augmente le coût pour les utilisateurs légitimes.

Si vous avez acheté ce logiciel, toute l'équipe d'INFOGRAMES vous remercie et vous rappelle que les utilisateurs ayant acheté ce produit sont autorisés à faire une copie de sauvegarde de ce logiciel à des fins de sauvegarde et d'archivage uniquement.

Toute autre duplication de ce logiciel, y compris les copies offertes par voie de prêt, de location, ou de don, constitue une violation de la loi.



## QUELQUES PETITS CONSEILS

Le monde d'ÉTERNAM est gigantesque et recèle une multitude de surprises qui vous fascineront et vous amuseront. Mais plus il y a d'éléments dans un puzzle et plus il est difficile à réaliser. Il vous faudra de la patience et de l'astuce pour parvenir à la fin de votre quête. N'hésitez donc pas à prendre en note ce que déclarent les personnes que vous rencontrez. Pensez également à faire un plan des lieux que vous visitez. Si vous devez vous en échapper rapidement (on ne sait jamais...), vous vous orienterez plus facilement.

En extérieur, évitez de vous éloigner des chemins ; ce sont de bons repères. Si par malheur, vous tombez dans l'eau lors de vos promenades à l'extérieur, appuyez sur la touche ↓ jusqu'à ce que vous retrouviez la terre ferme.

Quand vous vous déplacez à l'extérieur et que l'icône ALERT clignote, tournez sur vous-même pour trouver l'ennemi, puis tirez sur lui (avec la barre d'espace-ment), la visée en hauteur est réglée automatiquement.

Maîtrisez bien votre personnage et les objets que vous aurez en votre possession. Vous serez ainsi plus efficace et saurez vous servir au bon moment du bon objet.



# ETE & R NAM

Die Geschichte...



Von **Hubert CHARDOT**  
nach einem Originalkonzept von **Xavier FOURNIER**

# 1. TEIL: WAS DON JONZ WUSSTE



## PROLOG: AUS DEM HERVORGEHT, DASS DON JONZ NICHT NUR FREUNDE HAT

*"Ich werde dir beibringen, wer hier das Gesetz vertritt!" Gary Cooper - ZWÖLF UHR MITTAGS - 27. Aufnahme, 1. Spule nach der Pause.*

Hallo! Wenn ich mich vorstellen darf: DON JONZ oder auch Marschall, wie Sie wollen...



Manche Hinterwäldler glauben, es tut gut, wenn man von einer langen Reise zum heimatlichen Herd zurückkehrt. Diese Blödköpfe haben wohl nie was von einem Briefkasten gehört. Meistens geht der über mit einem Haufen Rechnungen drin, wenn ich nach einer Mission nach Hause komme. Mein Job? Ganz einfach...

Sobald ein Mutant nur seine Tentakeln über die Sicherheitszone hinaus spreizt, kriegt der eins aufs Dach. In der Kreditkartenzentrale wurde eingebrochen? Kein Problem, DON JONZ und sein Raumburbo machen sich auf die Fersen der ärgsten Bösewichte... Meistens enden solche Extratouren im Leichenschauhaus... mit ein paar neuen Mietern! Na ja, was gibt's noch zu erzählen? Meine Brust kann noch so umwerfend sein, aber da gibt's keinen Platz mehr für Orden und solchen Krimskrams. Immerhin hab' ich 254 Auszeichnungen von der UFO (United Forces of Orion) eingeheimst, aber nicht die geringste Gehaltserhöhung... Da steckt mit Sicherheit NUKE dahinter.

Wenn Sie Mikhael Nuke kennen, sitzen Sie im Knast, oder er hat Sie ausgelöscht. Nicht gerade der Typ mit feinen Manieren. Manchmal geht auch er wie jeder Sterbliche auf eine Bank.

Normalerweise nimmt man da seinen Kuli mit, er dagegen hält dem Bankbeamten seine 734er Magnum unter die Nase. Netter Kerl! So eine Art Bulldozer, der den Schalter einreißt und dem Kassier das Lächeln ausmerzt. Kein Wunder, daß der wenig Kumpel hat. Sein Adreßbuch, eine einzige Sammlung von Todesanzeigen. Seit zwei Jahren schon jage ich ihm in allen Ecken und Enden nach (wohlgemerkt der Raum um Orion ist krumm, also wegen der Ecken müssen Sie schon ein Auge zudrücken). Immer ist er mir entwischt. Gott sei



Dank habe ich ein Mittel, das mir die Ohren steif hält. Wenn ich ihn schon nicht leiden kann, er haßt mich ganz und gar... Und das ist gut so!



## DAS GEHEIMNIS DER KAPITALSANLAGEN

*"Rück' die Kohlen raus, Baby!" Humphrey Bogart - TOTEN SCHLAFEN FEST - 14. Sequenz, 1. Spule nach dem Zeichentrickfilm.*

Ach ja, von wegen Briefkasten: diesmal erscannen meine optischen Sensoren inmitten eines Haufens roter Zettel (Rechnungen, die im Verbrennungsofen landen) einen goldverbrämten Umschlag mit einer fluoreszenten Diskette drin, die ich sofort in meinen Viseokonversator einlege... Mich trifft der Schlag! Auf dem Bildschirm lächelt mich ein blondes Wunderwesen an. Ich stopfe meine schlabbernde Zunge zurück ins Maul und spitze meine Lauscher... Ich kann's einfach nicht fassen! Ich habe einen VAS-Aufenthalt (Virtual Adventure Simulation) auf ETERNAM gewonnen. Als erstes lege ich meine Lieblingsband auf, die Babel's Rebel Label, die mich schon 6 Hausverweise gekostet hat. Aber mir ist alles schnurpiepegal: eine Woche auf ETERNAM, alles inbegriffen... Das grenzt ja ans Nirwana! Damit Sie im Bilde sind, der Alte Planet (die Erde) ist nur mehr einigen wenigen Wissenschaftlern zugänglich, die sich auf das Entziffern von Baedekers Manuskripten oder die Rekonstruktion des Rezepts für Sauerbraten versteift haben. ETERNAM ist der einzige Ort, wo man noch die Reichtümer des Alten Planeten besichtigen kann. ETERNAM gehört einem gewissen FUNI, dem Generaldirektor der F.A.K.E. (Funi Artifacts Kinetic Entertainment), dem unbestrittenen Leader der Happy Trusts (das ist die Branche, die auf das Training der Lachmuskeln spezialisiert ist), die die Planetoparks errichtet haben. Nur so ein Tip nebenbei, eine F.A.K.E.-Aktion kostet 16 Glorius auf dem Nanosekundenmarkt, das ist ein wahrer Schleuderpreis.





## UND FRIEDE DEN MENSCHEN

*"Bleichgesicht sprechen mit gespaltener Zunge." Jack Palance - DER GEBROCHENE PFEIL - 65.  
Aufnahme, Fragmente der 2. Spule.*

Der Weltraum...

Früher hatte dieses Wort dieselbe Wirkung wie der Gong auf einen angeschlagenen Boxer. Der Weltraum... Die Nachkommen der Erdlinge stauen sich auf ORION. Ich selbst habe schon meine ZKK-Wohnung mit einem Rumbaorchester geteilt. Als die Regierung in einer Plenarsitzung den Bau der ersten 45 Planetoparks durchbringen wollte, war die erste Frage der Opposition: "Ja gut, aber wo?" (die zweite Frage: "Wieviel kriegen wir von dem Kuchen ab?") Ein Schlaumeier meinte, daß die Dragoons, eine Reptilienrasse, nur das Sechstel ihres Planeten bewohnte. Dieser dekadente, von genetischen Forschungen besessene Stamm wurde von allem gefeiert, was laufen konnte (mit Ausnahme der Sträube, die trotz aller Anstrengungen noch immer nicht klatschen können).

Eine Riesenfete wurde organisiert (Anm: von den Happy Trusts gesponsert). Die Orioner flippten total aus. Auf der Straße wurden die Dragoons stürmisch umarmt (ein Scheidungsanwalt riet mir übrigens kürzlich, nie ein Reptil zu küssen).

Nach zig Litern Herpetos, einem kaum euphorisierenden Alkoholgetränk quasi ohne Nebenwirkungen (mit Ausnahme des Drangs, die Verfassung des Massachusetts zu rezitieren) versprach ODONAI I, König der Dragoons, Prinz von Zordai und Commander der Tentakler, alles, was man nur wünschte. So verkaufte ODONAI gegen Lieferung genetischen Rohmaterials und des heiligen Buches "Die Geheimnisse des Silikons" von Schehr seinen Planeten. Die Eierköpfe der Harvard Business School nennen eine solche Transaktion "einen verdammt guten Reinleger". Das will ich wohl meinen!





## DER KATZENJAMMER

*"Geld lockt die Aasgeier an, yeah!" John Wayne - RIO BRAVO - 69. Aufnahme, 4. Spule.*

Das Erwachen der Dragoons war schmerzhaft. Nachdem sie bei Morgen-  
grauen von einer Armada Planiertraupen verjagt wurden, die die Grundfeste  
von ETERNAM legten, zogen sie sich auf eine Insel zurück, wo sie aus Rache-  
durst alle Unvorsichtigen rupften, die sich ohne Begleitung dorthin wagten.  
NUKE ergriff unverzüglich die Gelegenheit. Er ernannte sich zum "interaktiven  
Terroristen" und machte sich zum Zentrum der Insel auf. Er versprach ihnen  
Macht und Ruhm sowie Fotos aus Schundblättern. Das genügte den Dra-  
goons, um ihn zu vergöttern...



## DAS NICHTS IM ALLGEMEINEN

*"Seltsam, aber ich kann nichts sehen" Audrey Hepburn - WARTE BIS ES DUNKEL WIRD - 69.  
Aufnahme, 4. Spule.*

Kein Kommentar...



## DIE VORTEILE EINES KNEIPENBESUCHES

*"Bitte, nur einen Tropfen... Sehen Sie nicht, daß ich am Abkratzen bin?" Angeblich Dean Martin - TODFEINDE*

Ich war gerade bei meinem 3. Stopptrick (Sie wissen schon, der Ausschnitt, wo sich die Hosteß von ETERNAM sich vorbeugt, um Ihnen gute Reise zu wünschen), als JED, mein Spitzel, wie eine Rakete hereinstürmt. Er brachte mir heiße Neuigkeiten.

Man hatte NUKE in einer Bar gesehen, als er mit MACGORKY, dem Besitzer von 62 Planetoparks (darunter der Geheimtip der Feinschmecker DOUBLE SOLE) heftig diskutierte.



Er hatte dem abscheulichen NUKE einen dicken Koffer von Credits übergeben und ihm noch weitere versprochen. JED konnte nicht alles von dem Gespräch erfassen (am liebsten hätte er nach etwas anderem gefaßt), aber soviel er verstanden hatte, war von Herrn FUNI die Rede, der für MACGORKY ein rotes Tuch war.

Man braucht keinen Universitätsabschluß, um zu erraten, daß die beiden Gauner was ausheckten. Zum Schluß soll NUKE auch noch meinen Namen erwähnt haben und so etwas wie: "Dich krieg ich noch, JONZ" gesagt haben, was bei NUKE als wärmstes Kompliment gilt! Ich eilte in die Bar, aber der Vogel war schon fortgeflogen.

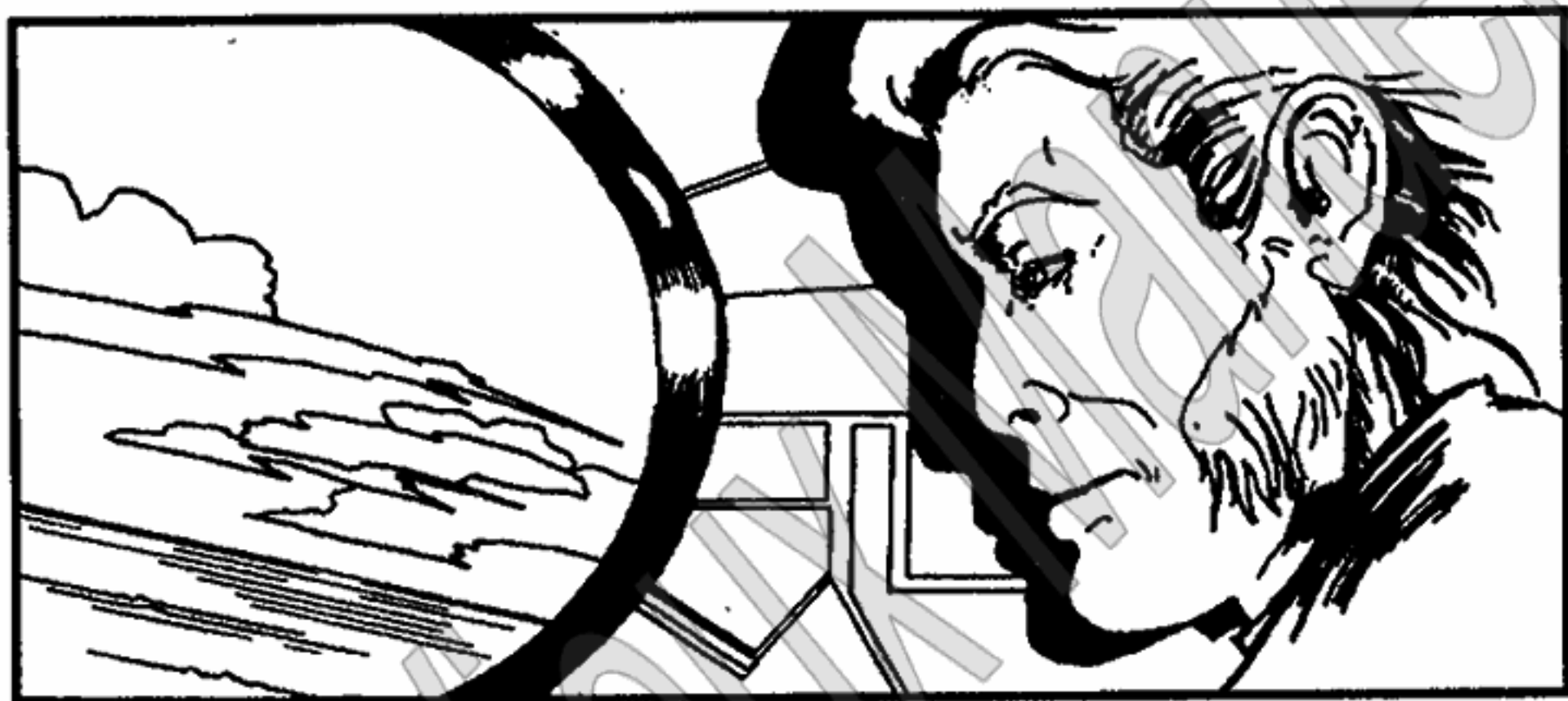
Nachdem der Wirt ein guter Freund ist, wenn er auch die eingefleischten und gesuchten Verbrecher einläßt, habe ich mich begnügt, dem Tresen eins mit dem Flammenwerfer zu verpassen, nur so zum Spaß!





## DIE FREUDEN DES URLAUBS

*"Mensch, du hast wohl nichts anderes vor, als in der Sonne zu braten?" Kirk Douglas - SPARTACUS  
- 12. Sequenz, 31. Aufnahme.*



Als ich von der Gangway herunterstieg, merkte ich, daß der Prospekt nicht übertrieben hatte. ETERNAM war tatsächlich eine Insel des Friedens und der Kultur in einer Welt der Gewalt. Kinder ließen sich auf den Knien eines Pharaos fotografieren, während zwei Ritter sich gegenseitig die Helme einschlugen.

"Willkommen auf ETERNAM, Herr JONZ", begrüßte mich die charmante Hosteß im kurzen ägyptischen Rock. Braunes Haar, 1,70 m, Traumfigur. Schlagfertig, wie ich bin, antwortete ich:  
"Glüps, schluck!"

In der Ankleidekabine entschied ich mich für ein schickes Barbarenmodell, gerade das Richtige für so einen schönen, sonnigen Morgen. Plötzlich durchbohrte ein Schmerz meinen geplagten Schädel, eine unliebsame Erinnerung an eine Auseinandersetzung mit NUKE. Wahrscheinlich der Klimawechsel. Ich konnte es kaum erwarten, die reine Luft ETERNAMS zu schnuppern.

Als ich aus der Kabine trat, empfing mich unheimliche Stille. Die Touristen, Pharaonen, Raumschiffe und Ritter, alles war wie vom Erdboden verschluckt!

## 2. TEIL: WAS JONZ NICHT WUSSTE



### KONZENTRATIONSMANGEL

*"Du liebes bißchen... John ist tot" Lee Marvin - DAS DRECKIGE DUTZEND - 2. Teil, 312. Aufnahme.*

Die Aufnahmeprüfung war hart, aber sie hatte es geschafft! TRACY, die sowohl Charme, Kultur, Intelligenz und darüberhinaus noch ein Paar lange, wohlgeformte Beine besaß... TRACY, die beste Datenerfassungskraft in der Verwaltungszentrale von ETERNAM... TRACY hatte damals HAROLD, diesen Trottel von Abteilungsleiter des High-Tech-Komplexes, haushoch geschlagen. Daraufhin hat die FAKE ihr eine kleine Erholungspause genehmigt. Durch dieses unerwartete Glück völlig durcheinander gebracht, irrte sie sich in der Energiezufuhr für das mittelalterliche Gebiet um zwei Kommastellen. So ein Pech!

HAROLD hat ihr nichts erspart. Schon listete ein Inspektor Ihre Akte auf, als sie sich völlig zerstört in die Abteilung für Wertberichtigung begab. Ein Techniker mußte aller Wahrscheinlichkeit nach den Zustand des Trägheitsnetzwerks untersuchen.

Sechs Monate Fleiß umsonst... von den Sonderprämien ganz zu schweigen... Zitternd setzte sich TRACY in den Wartesaal für Neubewertende. Nach einer guten halben Stunde dachte sie, man habe sie vergessen und kehrte erleichtert an ihren Arbeitsplatz zurück. Dort erwartete sie eine neue Überraschung.





## UNERWARTETER BESUCH

*"Hör mal Cindy, ich will deine Mutter hier nicht mehr sehen, kapiert!" Spencer Tracy - VATER DER BRAUT - 415. Aufnahme.*

Als TRACY die Tür zum Büro aufstieß, fühlte sie die Panik ihre zierlichen Neuronen ergreifen. Ihr Platz war von den DRAGOONS besetzt. HAROLDS Klauen klapperten auf der Tastatur einer Konsole unter den entsetzten Blicken der anderen Datenerfasser, die die Geiseln der Dragoons waren... Kluge Frau, was nun? Niemand hatte TRACYS Eintreten bemerkt, und sie getraute sich nicht, ihren Auftritt in einem Horrorfilm zu wiederholen ("Kreiiiisch")! Leise schloß sie die Tür hinter sich und ging die Abteilung für Transmutation.

Sie richtete den Helm auf ihrem entzückenden Kopf zurecht und leitete die Prozedur ein. Ihr Körper wurde durchsichtig (was gewöhnlich Unannehmlichkeiten bereitet) und verschwand. Sie hatte sich ins CYBER-NET eingeschlichen, das den Park verwaltet. "Mädel, sagte sie sich, (Anm: Tracy nennt sich Mädel, was treffender ist als Alte) du bist jetzt eine Translated Corporal Intelligence. Das macht sich gut aus auf einem Lebenslauf."

Sie zog sich in einen Pufferspeicher zurück, um sich dort ein Programm zurechtzulegen, denn auf die Dauer ist das Leben einer T.C.I. etwas langweilig.



## URLAUBSBEKANNTSCHAFTEN

*"Wie oft soll ich's dir noch sagen... Hau ab!" Clint Eastwood - EIN FREMDER OHNE NAMEN - 32. Aufnahme nach der Pause.*

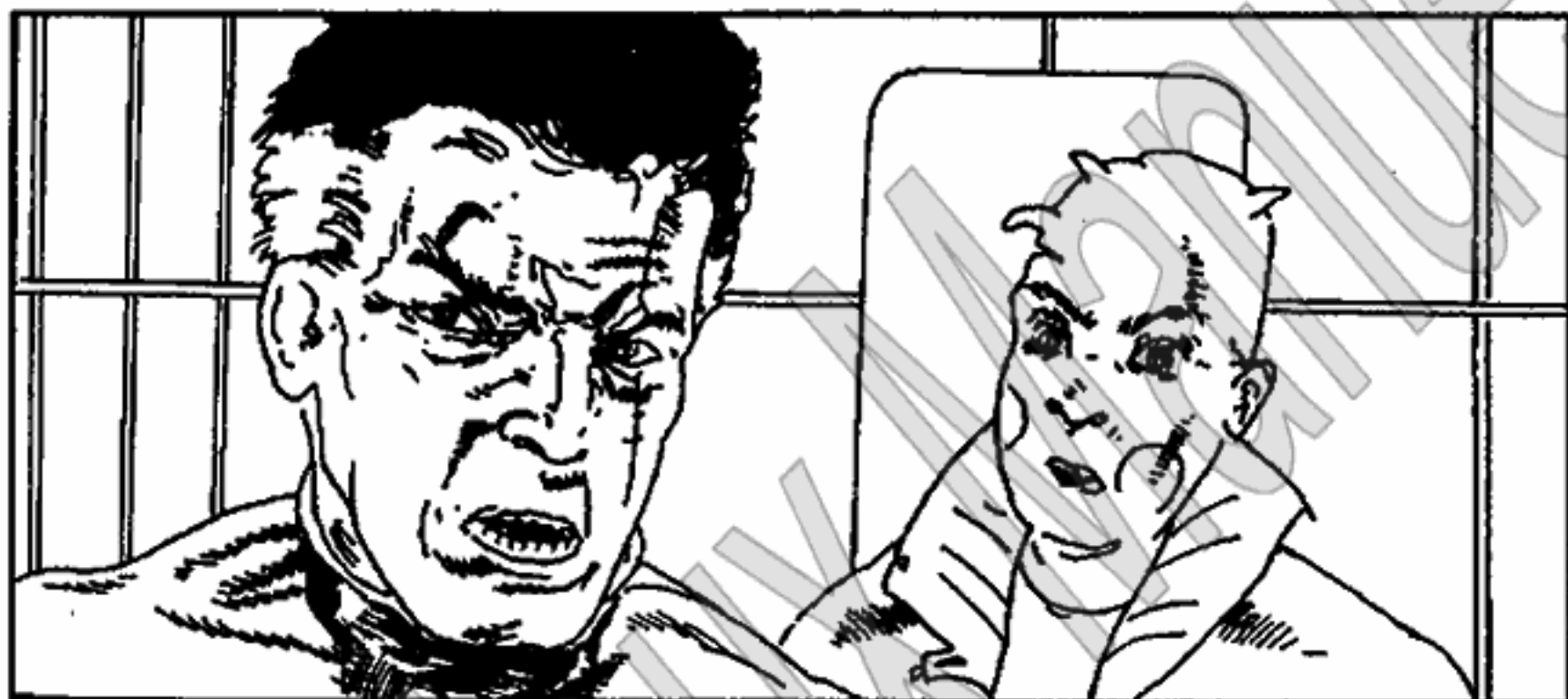
Als NUKE ankam, verbeugten sich die DRAGOONS (was für Reptilien eine artistische Meisterleistung darstellt). Nach dieser rührenden Zeremonie wurde der Plan sofort in die Tat umgesetzt. Binnen 15 Minuten hatten sie das Verwaltungszentrum eingenommen und in den Zentralcomputer einen Virus verpflanzt, der ETERNAM ganz dem Willen NUKES beugen sollte. Die Dragoons beabsichtigten, das Magnetfeld zu aktivieren und sich ohne die beiden Schuppenlosen (allerdings neigt JONZ zu Akne) aus dem Staub zu machen. NUKE frohlockte: es war ihm nicht nur gelungen, durch die begeisterte Menge zu wandeln, ohne über sein langes, schwarzes Cape zu stolpern, sondern er würde auch ETERNAM zerstören; dadurch würde die F.A.K.E. ruiniert, und sein Todfeind JONZ würde endgültig im Planetopark unter der Bewachung des Video-Laser-Systems vermodern...





## WIE WICHTIG ES IST ZU SCHREIEN

*"Verstehen Sie, Inspektor, sie schrie, als ich sie erwürgen wollte" Jack Lemmon - Ausschnitt aus J.F.K.*



"Meister, Meister..."

Der junge, atemlose DRAGOON fiel erschöpft zu NUKES Füßen...

"Meister NUKE... JONZ ist entflohen!"

'Unmöglich', dachte NUKE 'ETERNAM ist ganz unter unserer Kontrolle; nicht die kleinste Laus kann hinein oder hinaus. JONZ hat nicht die geringste Chance.' Die Kontrollmonitore zeigten jedoch keine Spur von menschlicher Gegenwart im Planetopark an, und alle Datenerfasser waren anwesend und gefangen...

'Unmöglich... Es sei denn, so ein Computerheini unsere Sensoren sabotiert...' Sein Befehl hallte in den kleinsten Winkel der Zentrale wieder: "Bringt mir JONZ,... mir JONZ,... JONZ".

Da erinnerten sich die DRAGOONS an die fürchterliche Prophezeiung ODO-NAIS: "Zwei Schuppenlose werden kommen, die da kämpfen, und spielen wird der Drachen, und... badabum." "Badabum"... Das Ende der DRAGOONS, der gähnende Abgrund des Nichts (s. o. DAS NICHTS IM ALLGEMEINEN), in den die ganze Rasse stürzen würde... JONZ mußte aufgestöbert werden. Es war höchste Eisenbahn.



## WENN SICH DAS WEIB EINMISCHT

*"Na Baby, meinst du wirklich, du kannst Capone übers Ohr hauen?" Jason Robards - unbekannter Film*

Die Bytes rollten unter TRACYs Augen mit rasender Geschwindigkeit ab... JONZ, JONZ... Dieser Name belegte alle prioritären Speicherplätze. Schon hatte der von NUKE eingeschleppte Virus sich ans Werk gemacht, und gierig lechzend verschlang er Parameter und Daten (ein Tip: verschlucken Sie niemals Parameter). TRACY wußte, dieser Mann könnte vielleicht ETERNAM retten... Aber so wie die Sache aussah... JONZ war nur als einfacher Tourist gekommen; es wäre klug, ihn nicht vorzeitig abzuschrecken und ihn glauben zu lassen, er erlebte ein herkömmliches Abenteuer, bevor er die Wahrheit erfährt.

TRACY schloß sich direkt an die Überwachungsanlage an (diese Art von System kann einem Girl wie TRACY keine Bitte abschlagen). Ein blonder Mann um die Dreißig erschien auf dem Bildschirm, im topschicken Barbarenmodell, das seine stattlichen Brustmuskeln zur Geltung brachte. 'Hui', dachte TRACY. Auf so etwas war sie nicht vorbereitet. Der Mann schaute sie verwundert an (diese Verwunderung hatte nichts mit hehren Gefühlen zu tun).

"Guten Tag", säuselte sie. "Ich heiße TRACY."

Bevor JONZ die Höflichkeit erwidern konnte, verschwamm das Bild kurzfristig, und stattdessen erschien NUKE:

"Dich krieg ich noch, JONZ... krieg ich noch"

'Meine liebe Alte', dachte TRACY (sie war nicht mehr dieselbe seit der Transmutation), 'dieser JONZ sieht nicht übel aus; dem werd' ich unter die Arme greifen müssen.'



## DAS ABENTEUER IM ALLGEMEINEN - INSBESONDERE ETERNAM

*"Laß das Spielchen..." James Cagney - DEN MORGEN WIRST DU NICHT ERLEBEN - 3. Spule.*

Nun gut, jetzt wo Sie im Bilde sind, werden Sie wohl übernehmen müssen...

## ANLEITUNG ZU ETERNAM



### ERFORDERLICHE AUSRÜSTUNG

- ◆ Computer 100%ig kompatibel mit IBM PC AT
- ◆ AT 16 Mhz oder mehr empfohlen.
- ◆ 640 Kb RAM-Speicher - Mehr als 560 000 Bytes freier Speicher erforderlich.
- ◆ Grafikkarte VGA oder MCGA 256 Farben.
- ◆ DOS 3.10 bis 5.00
- ◆ Festplatte erforderlich (5 MB freier Speicher)
- ◆ High-Density-Diskettenlaufwerk (3"1/2 oder 5"1/4).





# LADEANWEISUNGEN UND KOPIERSCHUTZ

## 1 - INSTALLIEREN UND LADEN

\* Booten Sie den Computer unter DOS.

\* Legen Sie Diskette 1 ein (Laufwerk A oder B). Geben Sie **A:** (bzw. **B:**) ein. Tippen Sie **TATOU**, und drücken Sie die Eingabetaste.

Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen bezüglich der Grafik- und Soundkarten. Wenn Sie zum ersten Mal spielen, wählen Sie dann "Installation auf Festplatte".

Dadurch wird ein Verzeichnis namens **ETERNAM** angelegt, in das die Dateien von den Disketten auf die Festplatte kopiert werden. Auf dem Bildschirm wird mitgeteilt, wann die Disketten zu wechseln sind.

Nach beendeter Installation wählen Sie die Option "Einleitung und Spiel", um das Spiel zu starten.

## 2 - VIRUSGEFAHR

**ETERNAM** ist garantiert frei von jeglichem Virus.

**Schützen Sie immer Ihre Disketten gegen Beschreiben.**

Sollte sich ein Virus in Ihren Rechner eingeschlichen haben, wird der Ladevorgang unterbrochen und eine Meldung angezeigt. Der in **ETERNAM** eingebaute Virusdetektor entdeckt alle bekannten und unbekannten Viren.

## 3 - KOPIERSCHUTZ

Eingangs werden Sie aufgefordert, einen Code einzugeben, um Zugang in die zauberhafte Welt von **ETERNAM** zu erhalten.

Um die Frage zu beantworten, nehmen Sie den beigelegten Kopierschutzzettel zu Hilfe (gegen das Licht halten) und geben Sie den Code ein, der sich am Schnittpunkt von der angegebenen Zeile und Spalte befindet.

**Beispiel:** Verlangte Referenz: 11 JAN  
Tippen Sie den Code: 423

**Vorsicht:** Sie haben nur einen Versuch.



## ZIEL DES SPIELES

Endlich mal eine Woche Urlaub! Sie, DON JONZ, haben soeben bei einem Preisausschreiben einen VAS-Aufenthalt (Virtual Adventure Simulation) auf ETERNAM, dem beliebtesten Planetopark der Galaxis gewonnen.

Ein Planetopark ist eine lebensgroße Nachbildung vergangener Epochen der Erde. ETERNAM, der von bio-technologischen Kreaturen bevölkert wird, bildet den idealen Tapetenwechsel, indem er die Stimmung und die Originalkulissen historischer Ereignisse rekonstruiert ohne das geringste Risiko für den Besucher.

Aber auf Grund enormer Investitionen (Geld macht nicht glücklich) und des Hasses eines gemeinen Gegners, Mikhael NUKE, werden Ihnen die Ferien ein wenig versalzen, und Sie stürzen in ein nicht ganz ungefährliches Abenteuer.

Nur die reizende TRACY wird Ihnen zur Seite stehen. Leider mußte sie sich, um NUKES Klauen zu enttrinnen, in Form von elektronischen Impulsen ins Computerverwaltungssystem des Parks einschleusen. Sie kann Ihnen nur über den Monitor helfen.

Sie werden sich den verschiedenen Epochen anpassen und den teuflischen Plan Ihres Erzfeindes vereiteln müssen.

Von Ihren Heldentaten hängt die Zukunft ETERNAMS ab... Na dann, SCHÖNEN URLAUB, HERR JONZ!!



## FORTBEWEGUNG UND MENÜLEISTE

### 1 - FORTBEWEGUNG

Die Figur können Sie in jede beliebige Richtung steuern.

Die Steuerung erfolgt ausschließlich über die Tastatur. Sie brauchen nur die entsprechenden Cursortasten verwenden.

## 2 - DIE MENÜLEISTE

Unten am Bildschirm erscheint eine Leiste mit diversen Icons:



Diese Menüleiste ermöglicht, gewisse Befehle zu erteilen, d.h. Handlungen auszuführen.

- \* Wenn Sie die Tabulatortaste drücken, erscheint ein Finger am Bildschirm, mit dem Sie das gewünschte Icon anwählen können. Drücken Sie zur Bestätigung die Eingabetaste.
- \* Sie können aber auch die entsprechende Abkürzungstaste verwenden.

**Alarm-Icon:**



Wenn dieses Icon aktiv ist (ALERT blinkt am Bildschirm), bereiten Sie sich auf einen Kampf vor, da sich ein Feind nähert. Dieses Signal ist sehr wichtig in den Innenräumen, denn wenn es nicht aktiv ist, können Sie nicht kämpfen (s. DIE KÄMPFE)

**Etwas nehmen: Taste T.**



Dieser Befehl ermöglicht, einen tragbaren Gegenstand zu nehmen. Wenn der Held ein Ding sieht, erscheint eine Meldung am Bildschirm. Sofern Sie daran interessiert sind, können Sie sodann Taste T drücken, um es zu nehmen.



**Etwas verwenden: Taste U.**



Wenn Sie einen Gegenstand besitzen, den Sie ausgewählt haben (s. Merkblatt), können Sie ihn anwenden, indem Sie Taste U drücken.

**Etwas ansehen: Taste L.**



Um ein Detail näher anzusehen, um etwas Genaueres über den Gegenstand zu erfahren oder etwa ein Dokument zu lesen, drücken Sie Taste L.

**Reden: Taste S.**



Um zu reden, zu schreien oder ein Gespräch einzufädeln, drücken Sie Taste S (s. DIALOGUE).

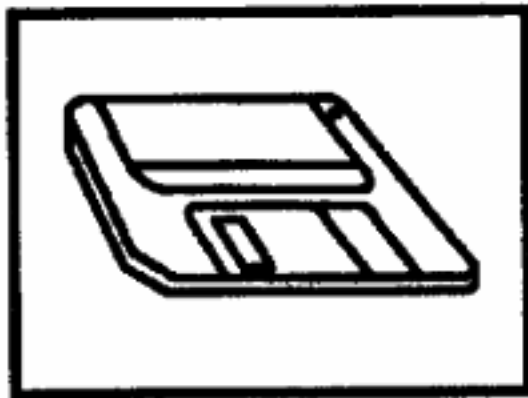
**Merkblatt: Taste I.**



Mit diesem Icon rufen Sie ein Merkblatt auf, das diverse Informationen wie etwas den Gesundheitszustand des Helden und seine kämpferischen Fähigkeiten enthalten. Jeder Gegenstand, den Sie gefunden und genommen haben, ist aufgelistet und kann ausgewählt werden.

Um diese Informationen zu erhalten, drücken Sie die Taste I. Zwecks genauerer Auskünfte sehen Sie unter MERKBLATT nach.

## Zugriff auf das Systemmenü: Taste D



Es erscheint eine neue Menüleiste, die die Sound-Parameter, das Abspeichern, das Laden und den WINDOW-Modus betreffen (s. **C. Systembefehle**).

## Lebenspunkte:



Dieses Icon zeigt ständig an, wieviele Lebenspunkte verbleiben. Zu Beginn sind Sie topfit und verfügen über 99 Punkte. Sollte dieser Stand auf Null sinken, sind Sie... mausestot!

## 3 - SYSTEMBEFEHLE



### Zugriff mit der Taste D:

Mit Hilfe der Pfeile ← und →, bringen Sie den Cursor auf die gewünschte Option (LOAD bzw. SAVE). Bestätigen Sie mit der Eingabetaste.



- **SAVE (Abspeichern):** führen Sie den Cursor auf die Zeile Ihrer Wahl mit Hilfe der Tasten ↑ und ↓, und geben Sie einen Namen ein (RETURN).

- **LOAD:** bringen Sie den Cursor auf den Namen der gewünschten Abspeicherung mit Hilfe der Tasten ↑ und ↓, und drücken Sie die Eingabetaste.

**WICHTIG:** Zeile 0 in Option LOAD ermöglicht, das Spiel wieder von vorne anzufangen.



Sie können die Lautstärke von Musik und Geräuscheffekten von der Soundkarte (Ad-Lib oder Sound Blaster) ändern.

**MUSIC:** Verwenden Sie die Pfeile ← und →, um zwischen SOUND und MUSIC zu wählen, dann regeln Sie die Lautstärke mit Hilfe der Pfeile ↑ und ↓.



**WINDOW:** Während Sie sich im Freien befinden, ermöglicht diese Option die Bildschirmgröße zu verringern, um somit die Geschwindigkeit der Fortbewegung zu erhöhen.

Führen Sie den Cursor auf WINDOW, und bestimmen Sie den Zoom mit Hilfe der Pfeile ↑ und ↓.

Diese Option ist besonders bei langsamen Geräten empfehlenswert.

#### 4 - ANDERE TASTEN

- ♦ **ESC:** Ermöglicht, das Spiel zu beenden und zum DOS zurückzukehren.
- ♦ **P:** Pause
- ♦ **EINGABE/RETURN:**
  - Im Freien: Wenn Sie auf RETURN drücken, vollziehen Sie eine halbe Drehung.
  - In den Dialogen: Mit einem Druck auf RETURN bewirken Sie die Verkürzung der Anzeigedauer von Bildschirmtexten.





## DIE DIALOGE

Der vom Helden gesprochene Text erscheint immer in derselben Farbe (hellrosa).

Die Dialoge sind nach folgendem Prinzip gestaltet:

- Der Held sagt nur einen Satz (ein Rahmen); dieser erscheint am Bildschirm.
- Erscheinen mehrere Sätze (Rahmen), so müssen Sie eine Wahl mit Hilfe der Pfeile ↑ und ↓ treffen und mit der Eingabetaste bestätigen.

**Hinweis:** Sie müssen sich in unmittelbarer Nähe der Personen befinden, mit denen Sie sprechen wollen.



## DIE KÄMPFE

Um zu kämpfen, verfügen Sie über äußerst wirkungsvolle Feuerbälle. Sie können sie sowohl für kurze wie für weite Entfernungen verwenden.

Dieser mächtige Zauber kann sehr wohl das Ziel von seiner Umgebung unterscheiden. Deshalb setzen Sie nicht den Raum in Brand, in dem Sie gerade einen Gegner beschießen.

Im Freien können Sie jederzeit schießen, das heißt aber nicht, daß Sie den "Revolverhelden" spielen müssen...

In den Innenräumen können Sie nur dann schießen, wenn das Alarm-Icon der Menüleiste aktiv ist, (immerhin sind wir hier nicht bei den Wilden).

Zum Schießen drücken Sie einfach die Leertaste.



## MERKBLATT

The screenshot shows the game's main menu. At the top left, a box contains '99' and '1/4' (labeled A and B). Next to it is a character portrait. To the right are fields for 'Name' and 'Time' (labeled C and D). Below these is a heart icon (labeled E). The main area is titled 'ein Schlüssel' and contains a list of items. At the bottom is a toolbar with various icons and a '99' button.

A: Menge der Goldmünzen (GP) in Ihrem Besitz

B: Fortschritte im Abenteuer in Prozenten.

C: Herzschlag

D: Verstrichene Spielzeit

E: Gesammelte Gegenstände

Wenn Sie im Lauf des Spiels einen Gegenstand nehmen, erscheint er in der Liste dieses Bildes. Wenn er in Grau erscheint, bedeutet dies nichts anderes, als daß er in Ihrem Besitz ist. Wenn Sie Liste der Gegenstände durchgehen (Pfeile ↑ und ↓), erscheint der angepeilte Gegenstand in Weiß.

Wenn Sie einen Gegenstand wählen (Eingabe/RETURN), erscheint er in Gelb.



## AUFHEBUNG VON STÖRFÄLLEN

### PROBLEM: DAS PROGRAMM LÄDT NICHT RICHTIG

- ▲ Haben Sie ETERNAM auf die Festplatte installiert (s. Ladeanweisungen)?
- ▲ Verfügen Sie über die notwendigen Geräte wie im Kapitel über erforderliche Ausrüstung beschrieben?
- ▲ Sind alle Geräte eingeschaltet (Zentraleinheit, Monitor, usw)?
- ▲ Haben Sie alle Installations- und Ladeanweisungen befolgt?
- ▲ Sind besondere Peripheriegeräte angeschlossen? Entfernen Sie die unnötigen Geräte, reinitialisieren Sie Ihren Computer, und laden Sie erneut das Programm.

## **PROBLEM: DIE MELDUNG "NO MEMORY FREE" ERSCHEINT**

### **▲ Haben Sie speicherresidente Programme im RAM-Speicher?**

Derartige Programme (wie etwa Rechner, Uhren, Cache-Speicher und Windows (von Microsoft)) werden meist automatisch beim Booten durch die AUTOEXEC.BAT-Datei geladen.

Wenn Sie speicherresidente Programme verwenden, müssen Sie entweder den Computer mit einer Original-DOS-Diskette laden oder diese Programme aus der AUTOEXEC.BAT-Datei entfernen.

Näheres zu speicherresidenten Programmen und AUTOEXEC.BAT-Dateien entnehmen Sie Ihrem Computerhandbuch.

## **PROBLEM: DIE FARBEN SIND ANDERS ALS ERWARTET**

### **▲ Sind Kontrast, Farbe und Helligkeit an Ihrem Monitor richtig eingestellt?**

### **▲ Sitzen die Kabel an Ihrem Monitor gut fest?**

Wenn Sie alle Ratschläge zur Behebung von Störungen durchprobiert haben und immer noch nicht klarkommen, wenden Sie sich an die INFOGRAMES-Kundendienstabteilung:

#### **INFOGRAMES**

84, rue du 1er Mars 1943

F-69 100 VILLEURBANNE CEDEX - FRANKREICH

Tel: (33) 78 03 18 46





## RAUBKOPIEN

**LEGEN SIE BITTE KEINE ILLEGALEN KOPIEN VON DIESER SOFTWARE AN.**

Die Software, die Sie benutzen, wurde durch die Zusammenarbeit vieler Beteiligter hergestellt: Autoren, Grafiker, Programmierer, Musiker, Übersetzer, Vertreiber, Händler, usw. Die Entwicklungskosten für dieses und andere Softwareprogramme werden durch den Softwareverkauf gedeckt. Die unerlaubte Vervielfältigung von PC-Software erhöht die Kosten für alle berechtigten Benutzer. Sollten Sie dieses Spiel gekauft haben, bedankt sich das gesamte Team von INFOGRAMES bei Ihnen auf das Herzlichste. Als rechtmäßiger Benutzer ist es Ihnen gestattet, für Aufbewahrungszwecke Sicherungsdisketten anzulegen.

Jegliche andere Vervielfältigung dieses Softwareprogramms - dazu gehören die Weitergabe, der Verleih (auch der kostenlose) und das Schenken von Kopien - stellt ein Delikt dar.



## EINIGE TIPS

Die Welt von ETERNAM ist gigantisch und hat eine Menge Überraschungen auf Lager, die Sie faszinieren und unterhalten werden. Aber je mehr Teile ein Puzzle enthält, desto schwieriger ist es zusammenzubauen. Sie werden viel Geduld und Spitzfindigkeit brauchen, um das Happy End zu erleben.

Es ist also ratsam, sich Notizen anzulegen über das, was Ihnen die Gestalten, denen Sie begegnen, erzählen. Denken Sie auch daran, Pläne und Karten über die Orte zu erarbeiten, die Sie besuchen. Im Notfall können Sie schneller flüchten (man kann ja nie wissen), da Sie sich besser orientieren können.

Im Freien, weichen Sie am besten nicht von den Wegen ab; dadurch werden Sie sich besser zurechtfinden. Sollten Sie auf Ihrer Wanderung unglücklicherweise ins Wasser fallen, drücken Sie die Taste ↓, bis Sie wieder trockenen Boden unter den Füßen haben.

Wenn Sie im Freien herumgehen und das Alarm-Icon blinkt, drehen Sie sich um. Sie werden Ihrem Feind ins Auge blicken, und ihn mit einem netten Feuerball begrüßen (Leertaste drücken). Die Zielhöhe ist automatisch eingestellt.

Lernen Sie, mit Ihrer Figur und den Gegenständen richtig umzugehen. So kommen Sie am schnellsten ans Ziel und wissen, wann man am besten einen Gegenstand anwendet.

## **CREDITS / CREDITS**

**Production / Produzione:**

INFOGRAMES

**Executive production / Produzione esecutiva :**

Michel ROYER

**Realization / Realizzazione :**

Laurent SALMERON

**Scenario realization / Realizzazione sceneggiatura :**

Norbert CELLIER

**Scenario / Sceneggiatura :**

Xavier FOURNIER

Olivier ROGER

**Graphics / Grafica :**

Yael BARROZ

Frédéric BASCOU

Laurent CHAIX

Patrick CHARPENET

Jérôme GUERRY

Jean Marc TORROELLA

**Music / Musica :**

Frédéric MENTZEN

**Edition / Edizione :**

Véronique SALMERON

Olivier ROBIN

**Tests / Prove :**

Eric CHULOT-LAPRES

Lionel TONA

Christophe PARRA

Pierre CHARPENET

An Trong N'GUYEN

Stéphane PETER

© INFOGRAMES 1992

Printed on recycled paper

Stampato su carta riciclabile



ETERN0202