

# ETERNAM



INFOGRAMES



# ETE&BNAM

DESCARGADO DE [WWW.AVENTURAYCIA.COM](http://WWW.AVENTURAYCIA.COM)



© INFOGRAMES 1992

# INDICE

## LA HISTORIA

Parte I .....	4
Parte II .....	10

## MANUAL DE USO

I - Configuración necesaria para jugar Eternam .....	15
II - Instrucciones de carga y de protección .....	16
III - El objetivo del juego .....	17
IV - Moviéndote en el entorno del juego y usando la barra de mandatos.....	17
V - Diálogo .....	22
VI - Combate .....	22
VII - Pantalla de personajes.....	23
VIII - Problemas .....	23
IX - Piratería de software.....	25
X - Pistas .....	25



# ETERNAM



La Historia...



Por **Hubert CHARDOT**,  
concebido a partir de una idea original de **Xavier FOURNIER**.

## PRIMERA PARTE: LOS CONOCIMIENTOS DE JONZ



### ES EVIDENTE QUE JONZ NO SOLO TIENE AMIGOS

"¡Yo soy el que da las órdenes aquí! ¿Vale?" Gary Cooper, **SOLO ANTE AL PELIGRO**. Toma 27, después del intermedio.

Hola. Me llamo DON JONZ, pero me puedes llamar MARSHALL.



Algunos dicen que es una alegría volver a casa tras un largo viaje. ¡Es evidente que esas personas no tienen buzones de correo! Lo más peligroso de mis misiones viene a la hora de abrir mi buzón; una avalancha de facturas puede llegar a atemorizar incluso al hombre más duro y confiado.

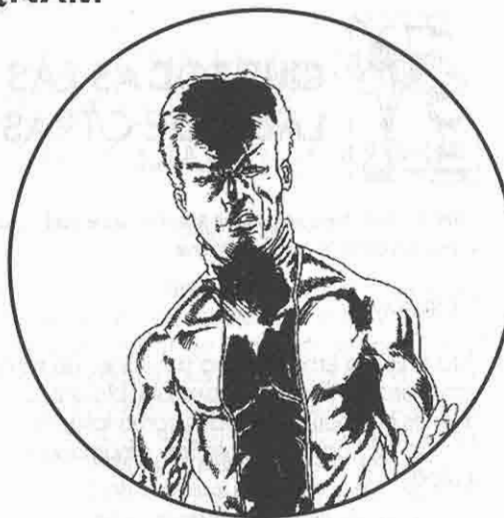
Me dedico a seguir la pista y cazar indeseables. Si un mutante se despista, saliendo de las zonas de seguridad, aparece pocos días después con sus tentáculos cortados como si de un pulpo a la gallega se tratase. ¿Algún loco destripador está infundiendo el pánico en los centros comerciales Moneycard de tu vecindario? No te desesperes: ¡Aquí llega DON JONZ en su turboreactor espacial! Es cierto que pueden llegar a rodar algunas cabezas, pero en mi profesión, o disparas a matar o acabas hecho trizas en la cuneta galáctica más remota.

Soy todo músculo, un hombre duro, y he pagado mis deudas a la sociedad: 254 condecoraciones y medallas y más de 500 cicatrices por los servicios que he prestado a O.V.N.I. (por si aún no has despertado de tu sueño crionizado, te diré que estas siglas significan Organización Versátil de las Naciones Intergalácticas). Hace tiempo que no recibo un aumento de sueldo, y creo saber por qué. ¿Habéis oído hablar de Nuke?

Seguramente te encuentres ya en prisión o a dos metros bajo tierra si has caído en la desgracia de conocer a Mikhal NUKE. Mikhal tie-

ne una forma un tanto peculiar de hacer las cosas y siempre involucra a sus amigos y conocidos. Lo normal es ir al banco provisto de un bolígrafo para firmar cheques. ¿verdad? pues NUKE suele llevar su 753 Magnoláser. ¿Quieres vengarte de tu vecino por no haberte ayudado cuando más le necesitabas? Pues apunta esta monada por ejemplo al dedo meñique de su pie izquierdo y pulsa el gatillo: le volarás ambos pies y todo lo demás, convirtiéndole en polvo cósmico.

Llevo dos años tras la pista de NUKE. Seguirle es fácil: no tienes más que guiarte por los cadáveres. Lo difícil es alcanzarle y detenerlo. Mi único consuelo es tenerle siempre a la defensiva. Algún día se cansará y cometerá un error garrafal.



## LA RAZON POR LA QUE RECOMIENDO QUE COMPREIS ACCIONES

*"Ya me estás dando el dinero, monada." Humphrey Bogart, EL SUEÑO ETERNO. Escena 14, primera bobina después de los dibujos animados.*

Como os iba diciendo, odio mi buzón de correo. En parte es debido a que tengo que examinar un montón de facturas que me amenazan con destinos peores que la muerte; sólo lo miro para ver si por casualidad se ha infiltrado un sobre que me dé alegrías. Esta vez encontré dicho sobre: un fluodisco que inserté en la máquina a toda prisa. Una rubia pero que muy neumática con unos dientes resplandecientes (donde se echaba en falta un cartel que pusiese: "Peligro de insolación"), me sonreía desde el otro lado de la pantalla.

¡Me explicaba que acababa de ganar unas vacaciones gratuitas durante una semana, un VAS (un Simulador de Realidad Virtual) en ETERNAM! ¡Impresionante! Di un par de saltos mortales, lo cual es más difícil de lo que parece con tal barbaridad observándote al otro lado de la pantalla.

Si eres de los que se acaban de despertar de una jarra de crionización, quizá aún no estés informado de que el planeta Tierra es un planeta prohibido, a no ser que realices investigaciones de radiación o alguna cosa por el estilo. Hoy por hoy, ETERNAM es lo que más se parece al planeta Tierra. Pertenece a un tipo conocido como FUNI, presidente y dueño de FAKE (que significa Funi Artefactos de Cinética y Entretenimiento). FAKE es líder en la creciente industria de los parques de atracciones planetarios. Una acción de FAKE cuesta 16 glorias, y sigue en alza. Es toda una ganga, ¡créeme!

## QUE TODAS LAS RAZAS VIVAN UNAS AL LADO DE OTRAS Y EN ARMONIA



*"Rostro pálido tiene lengua tan afilada que se está cortando las encías." Jack Palance, FLECHA ROTA. Toma 65, lo que queda de la segunda bobina.*

El espacio...

Esta palabra emocionaba a millones de niños del planeta Tierra, dispuestos a explorar la estratosfera de la galaxia, bla, bla, bla etc. Jamás hubiesen imaginado que todos sus descendientes acabarían apilados como latas de sardinas aquí en Orión; yo, por ejemplo, he compartido mi cuarto durante tres emocionantes años de Go-Go con una extensa orquesta de rumba.

Por ello, al conocer las gratas noticias del parque de atracciones planetario me llevé una alegría: ¡Todos llegaríamos a estirar las piernas y a divertirnos un buen rato! Cuando el gobierno concedió la primera tanda de 45 proyectos de parques de atracciones, la oposición no dijo ni "mu" (los políticos no suelen ser maniáticos suicidas después de todo).

ETERNAM era un caso especial. Un planeta similar al planeta Tierra con una belleza sin igual. Lo malo es que ya poseía habitantes. Bueno, más bien se trataban de reptiles. Dragons, como se les conoce. Su raza está en fase de extinción, lo cual explica su obsesión por la genética. Los dragons ocupaban la sexta parte del espacio disponible en el planeta. ¿Permitirían que FAKE instalase un parque de atracciones?

Esto no presentaba mayor problema. FAKE organizó la fiesta más espectacular jamás presenciada por estos lagartos, con sustanciosas cantidades de alcohol, suficiente como para dormir a un león y sin lugar a dudas suficiente para dejar sus escamas suspendidas en alcohol hasta el día del juicio final. ODONAI I, príncipe de Zordai, Comandante de la Orden Sagrada de los Godzilla, firmó el tratado. A cambio de información en lo referente a la ingeniería genética y una cassette de Joan Fondo, incluyendo su éxito "Mantente joven y sexy como yo de por vida", los Dragons cedieron su planeta a FAKE, y se constituyó el parque de atracciones más divertido y emocionante y de mayor envergadura de la historia de la humanidad.







## CUANDO LOS DRAGOONS SE DAN CUENTA DE LO QUE REALMENTE SIGNIFICA "ME HAN TOMADO EL PELO"

"Dinero y cadáveres. Para eso sirven los buitres". John Wayne, RIO BRAVO. Toma 69, Bobina 4.

Los Dragoons se despertaron al día siguiente con un dolor de cabeza agudo. Tampoco ayudaba mucho el ruido de las palas excavadoras. Levantaron el campamento y pusieron rumbo hacia la isla que se les concedió en el tratado. En vez de compartir sus problemas con una botella de alcohol, los Dragoons decidieron que se les había engañado, por lo que empezaron a idear su venganza. Y a eso se dedican en la actualidad. Las personas que visitan el parque de atracciones y deciden ver a los simpáticos lagartitos de la isla vuelven en un estado de locura total, eso sí es que vuelven, porque si no, suelen acabar investigando a los lagartos de cerca, es decir, desde dentro de sus babosos estómagos. Es aquí donde Mikhal NUKE toma un papel importante. Bajo la imagen del "terrorista interactivo", NUKE se presentó a los Dragoons con promesas de poder y de gloria. Por votación, le eligieron Dios de la década.



## LO QUE SUELE OCURRIR CUANDO NO VES NADA DE NADA

¡"Qué raro, no veo nada de nada"! Audrey Hepburn, SOLA EN LA OSCURIDAD. Toma 69 - Bobina 4.

Es debido a que no queda más por ver.





## HE AQUÍ EL PORQUE VIENE BIEN IR DE COPAS

*"¡Vamos, sólo una! ¿No ves que me tiemblan las manos?", ¿No fue Dean Martin el que dijo esta frase en una película de vaqueros?*

Mi vista penetraba dentro de la imagen pausada de la azafata de ETERNAM, en el instante en que se inclinaba hacia mí para desearme buen viaje, cuando Jed interrumpió de golpe.

Jed es un espía y un borrachín, y parece ambas cosas.

Traía noticias frescas: Había visto a Mikhal NUKE en el bar Betelgeuse hablando con un tipo llamado MACGORKY, quien por casualidad es dueño de 62 parques de atracciones planetarios (el parque de atracciones "triple menú" es su posesión más importante).



Jed vio como MACGORKY entregaba a NUKE un maletín repleto de créditos, prometiéndole más si cumplía con su objetivo.

Jed no pudo oír toda la conversación, pero oyó cómo se mencionaba constantemente el nombre de Funi. Funi es el único estorbo entre MACGORKY y el dominio de la industria de los parques de atracciones.

Jed también me dijo que NUKE me había mencionado varias veces, y pudo observar cómo MACGORKY se reía con disimulo y brindaba por mi muerte.

Me dirigí al Betelgeuse a toda prisa, pero llegué demasiado tarde. Odio cuando me ocurren estas cosas, por lo que saqué mi lanzallamas sin vacilar. Podía haberme divertido aún más, sólo que el barman es un buen amigo mío.

A veces me da rabia ser un buenazo.



## LA RAZON POR LA QUE MERECE LA PENA TOMARSE UNAS BUENAS VACACIONES

"Tenemos que derrocar un imperio y tú te dedicas a tomar el sol" Kirk Douglas, ESPARTACO. Escena 12, Toma 31.



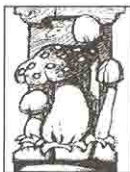
Me di cuenta de que el folleto no era tan exagerado como parecía en un primer instante cuando puse pie en tierra firme: ETERNAM era en sí un oasis de paz y cultura en un desierto de violencia y superpoblación. Los niños se dedicaban a tomar fotografías a los pies del faraón, a pocos metros combatían dos caballeros con relucientes armaduras con la elegancia de los mismos dioses, lo cual era prueba fehaciente de que sólo se trataba de imágenes.

"Bienvenido a ETERNAM, Sr. JONZ", susurraba una azafata con una figura 10 vestida con una falda al más puro estilo egipcio, pelo castaño, altura media y muy bien proporcionada en todos los sentidos. Como siempre, ya tenía a punto una de mis frases de chico duro, pero no por ello sexy: "¡Nam, ñam, estás para comerte!".

Me dirigí al vestuario, donde procedí con lo mío, arroparme con un traje "bárbaro en cueros sediento de sangre", todo un éxito. La verdad es que aportaba algo a mi look. Mis músculos se hacían notar con personalidad propia. Mi cerebro estaba en estado de caos: parecía estar diciendo "¡NUKE!". Decidí que mi imaginación se estaba pasando un poco de la raya: éstas serán las vacaciones perfectas para relajarme y debía aprovecharlas al máximo.

Salí del vestuario y, la verdad sea dicha, esperaba miradas de admiración de las preciosas mujeres y miradas de envidia de los hombres. Pero no obtuve ni unas ni otras: no había ni mujeres, ni hombres, ni niños, ni faraones, ni caballeros... no había nada. La zona estaba desértica.

## PARTE II: LO QUE JONZ SABIA



### SIEMPRE VIENE BIEN ESTAR ATENTO

*"Ha ido a un sitio mejor". Lee Marvin, DOCE DEL PATIBULO. Parte II, Toma 312.*

La competencia era de primera, pero supo salir a flote. TRACY, una persona muy amigable, comprensiva y con unas piernas sin igual, se había convertido en la operadora más rápida de procesadores de texto de todo el centro de coordinación de ETERNAM. Era incluso mejor que el repulsivo Harold, el gerente de la zona de Alta Tecnología y había ganado su premio, un período de descanso adicional. Esta noticia tan grata fue una sorpresa tal, que cometió un error en un decimal en el nivel de energía de la mazmorra medieval. ¡Una pena!

Harold sonreía con sarcasmo, cómo no. En menos de nada recurrió a un inspector para que verificase todos los archivos milímetro a milímetro, y tras descubrir el error, la envió al departamento de re-evaluación. Obviamente, Harold se las ingenió para sobornar al técnico de electrónica, el cual encontró un error en su red de inercia estática. Seis meses de grandes esfuerzos tirados por la borda. Sin contar las bonificaciones que le correspondían. Destrozada, tomó asiento en la sala de espera del departamento de re-evaluación. Tras pasar treinta minutos, pensó que habían llegado a olvidarse de ella. Decidió volver al trabajo haciéndose pasar por una persona redefinida, recién salida del departamento de re-evaluación. Y eso fue exactamente lo que hizo.

Sólo que la esperaba una gran sorpresa.





## VISITAS INESPERADAS

*"Oyeme bien, Cindy, mantén a tu madre bien lejos". Spencer Tracy, EL PADRE DE LA NOVIA. Toma 415.*

TRACY abrió la puerta de su oficina y sintió cómo el pánico se hacía notar en sus neuronas. ¡La zona se encontraba bajo control de los Dragoons! El repulsivo Harold se encontraba teclando como un poseso, y los demás estaban en tal estado de shock que apenas la notaron. No era el momento más oportuno para entrar en sociedad, y se deslizó por donde había entrado, dirigiéndose a la sala de codificación.

Colocando el casco ultraligero sobre su adorable cabeza, TRACY activó un procedimiento. Su cuerpo se volvió transparente y desapareció: ahora formaba parte del sistema Cyber-Red, que controlaba todo el parque de atracciones.

"Impresionante", dijo TRACY, quien aún no sabía exactamente lo que era de esperar, "con que esto es lo que pasa cuando te conviertes en una inteligencia corporal traducida. ¡Cómo me lo voy a pasar cuando se entere Harold!". Se deslizó en un tampón y decidió idear un plan.



## A VECES VIENE BIEN SER UN DIOS

*"Ya te he dicho que te largues" Clint Eastwood, HARRY EL SUCIO. Escena 32, después del intermedio.*

En el instante en que aterrizó el interceptor de NUKE, los Dragoons se arrodillaron ante su nuevo maestro y salvador. ¿Acaso no había dicho la verdad al prometerles que el centro de coordinación caería en su poder en 15 minutos? Atemorizado y lloriqueando, Harold introdujo el virus en la computadora central. ¡ETERNAM caería en manos de NUKE en pocos segundos! El planeta quedaría extinto de "pieles lisas", exceptuando a NUKE y a su archienemigo, ¡el temido y odiado JONZ! NUKE se encontraba en el mejor de sus momentos. Había logrado pasar entre las filas de las multitudes de lagartos serviles sin que se le arrugase su despampanante capa de "Maestro y Controlador de los Universos", y estaba a punto de hacerse con gran cantidad de dinero borrando a ETERNAM de la faz del universo, eliminando a JONZ en el complot, quien ahora se encontraba completamente solo bajo vigilancia videoláser.



## A VECES TIENES QUE GRITAR PARA CONSEGUIR LO QUE QUIERES

*"Verá Teniente, estaba gritando. Tuve que matarla" Jack Lemmon, en JFK.*



"¡Maestro NUKE, Maestro NUKE!",  
El joven Dragoon cayó a los pies de su maestro.  
"Maestro, ¡JONZ ha escapado!".

Esta nueva amenaza no entraba dentro de los cálculos de Mikhal NUKE. El planeta estaba totalmente bajo su control y nadie podía escapar. JONZ no tenía dónde huir, pero aún así no había rastro de él sobre las pantallas de control:

"¡Encontradle!", resonaba la orden de NUKE a través de la sala, produciendo escalofríos a través de los cuerpos de los Dragoons. Recordaron la profecía: "Dos pieles lisas se pelearán, y los Dragoons escupirán: Adiós Dragoons".

Era más bien una promesa de extinción para los Dragoons (lee el capítulo titulado "Lo que suele ocurrir cuando no ves nada de nada"). Decidieron buscar a JONZ a toda prisa.



## LA MUJER NO PIERDE SUS PAPELES

*"¿Y bien, encanto?, pensaste que podías llegar a timar a Capone, ¿eh?" Jason Robards, encontrado en una sala de montaje en algún lugar.*

Los bytes pasaban a la velocidad de la luz, reflejados en la profunda mirada de TRACY; JONZ... JONZ...

El nombre saturaba todos los circuitos. Se mantenía inmune al virus, cuya faz devoradora había absorbido suficientes parámetros de datos como para darle una buena indigestión a mil Harolds durante un mes.

TRACY empezaba a entender que, si alguien habría de salvar ETERNAM, tendría que ser este tal JONZ. Pero ¿y si fuese otro turista despistado, elegido por accidente o por alguna identidad errónea, metiéndose así en un tema demasiado complejo para él? La mejor solución sería que fuese conociendo los acontecimientos de forma gradual. Permitirle explorar los alrededores y, una vez que estuviese preparado y fuese apto para este trabajo, explicarle el lío en el que se había metido.

TRACY se fusionó con el sistema de vigilancia en busca de su héroe. Encontró a un hombre joven, de cabello claro, con las proporciones justas de puro músculo arropado con un traje de bárbaro. "Ñam, ñam", pensaron ambos, mirándose por primera vez.

"Hola", murmuró TRACY con una voz encantadora, "me llamo TRACY".

Antes de que JONZ pudiese responder con una frase suave y varonil, se desvaneció la imagen, que fue reemplazada con el furioso rostro de NUKE:

"¡Te voy a arrancar los intestinos, JONZ! ¿Me oyes?".

"¡Oh, no!", pensó TRACY, "Este tipo: NUKE, nos va dar un montón de problemas; JONZ va a necesitar toda la ayuda que le pueda dar".



## REFERENTE A LOS JUEGOS DE AVENTURA EN GENERAL Y A ETERNAM EN PARTICULAR

*"¡Ya está bien de tonterías!" Jimmy Cagney, EL ENEMIGO PUBLICO NUMERO UNO. Bobina 3.*

¡Es aquí donde desempeñas tu papel! ¿Estás listo?

# MANUAL DE USO ETERNAM



## CONFIGURACION NECESARIA PARA JUGAR ETERNAM

- ♦ Tu ordenador tiene que ser 100% compatible IBM PC AT.
- ♦ Se recomienda AT 16 Mhz o más.
- ♦ 640K RAM. Se requieren más de 560.000 bytes de memoria libre.
- ♦ Gráficos VGA o MCGA de 256 colores.
- ♦ DOS 3.10 a 5.00
- ♦ Se requiere Disco Duro (5 Megas necesarios).
- ♦ Unidades de Disco Floppy de Alta Densidad de 3.5" o 5.25".





# INSTRUCCIONES DE CARGA Y PROTECCION

## 1 - INSTALACION Y CARGA

\* Enciende el ordenador y carga el DOS.

\* Inserta el disco 1 en la unidad de disco A: (o B:). Teclea A: (o B:), y seguidamente pulsa RETURN (ENTER).

Sigue las instrucciones de pantalla en lo referente a las tarjetas gráficas y de sonido instaladas en el ordenador. Seguidamente elige "Instalación en el disco duro (Hard Disk Installation)".

El programa de Instalación creará un directorio ETERNAM y copiará los archivos de los discos en tu disco duro. Se te indicará que cambies de discos.

Una vez que hayas completado la Instalación, elige la opción "INTRODUCCION Y JUEGO (Introduction and game)". Seguidamente podrás ponerte a jugar.

## 2 - AVISO DE VIRUS

Garantizamos que ETERNAM no lleva ningún tipo de virus.

Asegúrate de proteger contra escritura en tus discos.

La carga de ETERNAM se interrumpirá de forma automática en caso de que localice algún virus dentro de tu máquina. En tal caso, aparecerá un mensaje sobre la pantalla. El detector de virus ETERNAM es eficaz contra todos los virus, ya sean virus conocidos o virus del futuro.

## 3 - PROTECCION

Al inicio del juego se te pedirá que insertes un código para así entrar al asombroso mundo de ETERNAM.

Tendrás que usar la hoja de protección incluida en el juego para dar la respuesta correcta, introduciendo el código que aparece en el punto donde se cruzan la línea y columna apropiadas.

**Por ejemplo:** Referencia requerida: 11 JAN

Teclea el código 423.

**¡Sólo dispondrás de una oportunidad!**



## EL OBJETIVO DEL JUEGO

Por fin dispones de una semana de vacaciones. Tú, DON JONZ, acabas de ganarte unas vacaciones gratuitas en VAS (Virtual Adventure Simulation - Simulación de Realidad Virtual) en ETERNAM, ¡el parque de atracciones planetario más impresionante y divertido de la galaxia!

Un parque de atracciones planetario es una recreación a tamaño real de diversos períodos de la historia humana, repleto de androides bio-tech, ¡los cuales aportan ese realismo a tus sueños! Un ambiente al estilo más auténtico y una decoración sin igual, garantizan una experiencia de relax en otra vida y época, ¡todo ello presentado sin esos detalles que le sacan a uno de quicio!

Pero hay un problema... están en juego grandes intereses financieros y un tipo de la peor calaña quiere tu sangre. Se llama Mikhal NUKE y se ha propuesto arruinar tus vacaciones sea como sea.

Seamos francos, estás metido en un buen lío, pero aún así tienes una salida apenas apreciable sobre esa nube oscura que te amenaza sobre la cabeza: TRACY, una preciosa técnica del equipo de coordinación de ETERNAM. Está ahí para ayudarte en todos los sentidos. Desafortunadamente, para poder escapar de las malvadas garras de NUKE, TRACY ha tenido que desmaterializarse y fundirse con la red de ordenadores del parque de atracciones. Por lo tanto, no podrá estar contigo físicamente. Tendrás que comunicarte con ella por medio de un monitor.

Tendrás que adaptarte a los diversos períodos de tiempo que te ofrece el parque de atracciones, y ¡tendrás que demostrar ser más listo que NUKE!

Eres el único que puede salvar ETERNAM (y tu propia piel). Por tanto, ¡disfruta de tus vacaciones Sr. JONZ!



## MOVIENDOTE EN EL ENTORNO DEL JUEGO Y USANDO LA BARRA DE MANDATOS

### 1 - MOVIENDOTE

Podrás mover a tu personaje en cualquier dirección.

El movimiento está controlado por los cursores del teclado. Simplemente pulsa la flecha correspondiente a la dirección que desees tomar.

## 2 - LA BARRA DE MANDATOS

Hay varios iconos agrupados en una barra en la parte inferior de tu pantalla.



Esta es la Barra de Mandatos. Usa los iconos de mandato para realizar tus elecciones durante el juego.

Podrás activar un icono de la barra de mandatos usando cualquiera de estos métodos:

- \* Pulsa la tecla TAB. Aparecerá un dedo sobre la pantalla. Mueve el dedo con los cursores de flecha. Una vez que el dedo esté sobre el icono que hayas elegido, pulsa RETURN (ENTER) para confirmar tu decisión.
- \* O bien, podrás activar un icono pulsando el equivalente del teclado que corresponda al icono que desees activar.

### Icono de ALERTA:



Una vez activado este icono, resaltará la palabra "Alert". ¡Tendrás que prepararte para luchar, ya que se aproxima un enemigo! Esta señal de aviso es particularmente importante dentro de los castillos, ya que si no se activa, no podrás usar tu "hechizo" (ver combate).

**Coger un artículo:** Equivalente del teclado: Tecla "T".



Este mandato te permite coger cualquier artículo que sea transportable. Aparecerá un mensaje sobre la pantalla en cuanto tu personaje vea un artículo tal; en caso de que quieras el artículo, pulsa la tecla "T" para cogerlo.

**Usar un Artículo:** Equivalente de Teclado: Tecla "U".



Si has seleccionado un artículo que ya posees (VER PANTALLA DE PERSONAJE), podrás usar dicho artículo pulsando la tecla "U".

**Mirar:** Equivalente de teclado: Tecla "L".



Para estudiar un artículo detalladamente, o para obtener más información sobre un artículo en particular o para leer un documento, pulsa la tecla "L".

**Hablar:** Equivalente de teclado "S".



Si deseas hablar, gritar o iniciar una conversación, pulsa la tecla "S".  
(VER DIÁLOGO).

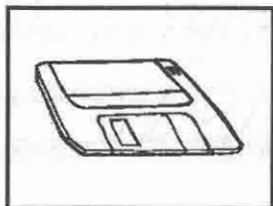
**Pantalla de Personaje:** Equivalente de Teclado: Tecla "I".



Este icono te dará acceso a la pantalla de personajes, la cual contiene todo tipo de información sobre el estado físico y la habilidad de combate de tu personaje. Saldrán listados todos los artículos que hayas podido obtener, y podrás seleccionarlos en esta pantalla. Pulsa la tecla "I" para acceder a esta pantalla.

Para más información, lee el capítulo PANTALLA DE PERSONAJES.

**Acceder al Menú del Sistema:** Equivalente del Teclado: Tecla "D".



Al pulsar este icono, aparecerá la barra de mandatos que contiene las opciones para el nivel de sonido, para salvar el juego y la modalidad de Ventana (Window).

(VER MANDATOS DEL SISTEMA.)

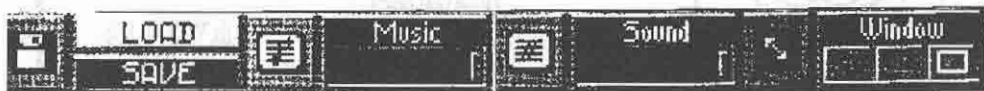
**Puntuación de daños:**



Este icono mostrará tu nivel de puntuación de daños. Al inicio del juego, estarás en condiciones óptimas.

Si tu puntuación de daños alcanzase cero, ¡te convertirás en un héroe muerto!

### 3 - MANDATOS DEL SISTEMA



**Podrás acceder a este icono pulsando la tecla "D":**

Mueve el cursor a la opción deseada usando los cursores de flecha izquierda/derecha (cargar o salvar) y pulsa RETURN (ENTER).



- **SALVAR (SAVE).** Posiciona el cursor sobre la línea que hayas elegido usando las flechas de cursor arriba/abajo. Inserta el nombre del juego a salvar, y seguidamente pulsa RETURN (ENTER).

- **CARGAR (Load).** Usa las teclas de flecha para posicionar el cursor sobre el archivo de carga deseado, y seguidamente pulsa RETURN (ENTER).

**IMPORTANTE:** La línea "0" sobre la opción CARGAR te permitirá iniciar el juego desde el principio.



Podrás subir o bajar el nivel de sonido de la música y de los efectos sonoros de tu tablero Adlib o Soundblaster.

Usa los cursores izquierda/derecha para mover el cursor a SOUND (SONIDO) o MUSIC (MUSICA), y ajusta el nivel de volumen usando las teclas de cursor arriba/abajo.



**ICONO VENTANA (Window):** Esta opción te permite reducir el tamaño de la pantalla durante el juego siempre y cuando no estés dentro de un castillo. Una pantalla más pequeña acelerará los movimientos.

Posiciona tu cursor sobre Window (ventana) y fija el nivel de zoom requerido usando los cursores (arriba/abajo).

Esta opción es recomendable en los ordenadores más lentos.

## 4 – OTRAS TECLAS

- ♦ **ESC:** Genera un mensaje en pantalla, el cual te permitirá abandonar el juego y volver al DOS.
- ♦ **P:** Pausa el juego.
- ♦ **MOVIENDOTE EN LAS ZONAS EXTERIORES:**
  - Pulsa RETURN (ENTER) para girar 180 grados.
  - **DIALOGO:** Pulsa RETURN (ENTER) para reducir el tiempo de visualización de los mensajes de diálogo.



## DIALOGO

Los mensajes del héroe siempre aparecerán en un color rosa claro.

Todos los diálogos del juego cumplen el siguiente sistema:

- Si el héroe sólo dispone de una frase, a la hora de diálogo, aparecerá en la pantalla.
- Si aparecen varias frases, tendrás que seleccionar la frase que quieras usar. Para seleccionar una frase, usa las teclas de cursor arriba/abajo y pulsa RETURN (ENTER).

**IMPORTANTE:** Asegúrate de estar cerca del personaje con el que desees hablar.



## COMBATE

Controlas un potente hechizo, el cual lanza una bola de fuego. Podrás usarlo a distancia o en combates cuerpo a cuerpo.

Se trata de un hechizo inteligente, por lo que si no aciertas a tu enemigo, ¡no se activará contra otros objetos!

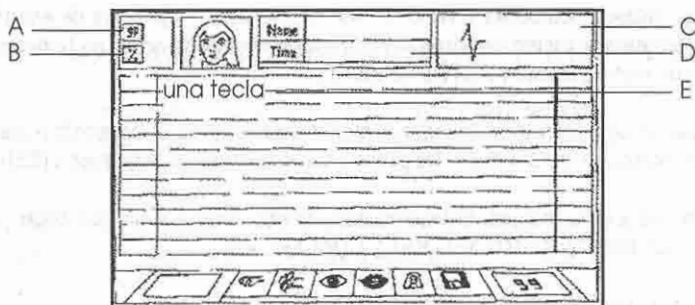
Únicamente podrás usar el hechizo dentro de los castillos si está activado el icono ALERT (INTERMITENTE).

Pulsa la Barra Espaciadora para lanzar la bola de fuego.





## PANTALLA DE PERSONAJES



**A:** Cantidades de GP (Piezas de oro) que posees.

**B:** Porcentaje de la aventura ya realizada.

**C:** Latido de corazón.

**D:** Tiempo desde el inicio de tu juego (en unidades de tiempo ETERNAM).

**E:** Artículos en tu posesión.

Siempre que cojas un objeto durante el juego, saldrá listado en esta pantalla. Si aparece GRIS, significa que lo posees. Si verificas tus artículos (usando las teclas de cursor arriba/abajo), aparecerá el artículo listado en BLANCO.

Al pulsar Return (Enter) para confirmar la selección de un artículo en particular, el mismo aparecerá en AMARILLO.



## PROBLEMAS

### PROBLEMA: EL PROGRAMA NO CARGA CORRECTAMENTE

- ▲ ¿Has instalado ETERNAM en tu disco duro?  
(Ver INSTRUCCIONES DE CARGA)
- ▲ ¿Estás seguro de que estás usando la configuración mínima requerida de tu ordenador?  
(Ver CONFIGURACIÓN DE ORDENADOR NECESARIA)
- ▲ ¿Has encendido todos los componentes de tu ordenador (ordenador, pantalla, etc....)?
- ▲ ¿Has seguido correctamente las instrucciones de carga y de instalación?
- ▲ ¿Estás equipado con periféricos especiales? Intenta desconectarlos antes de encender tu ordenador...

**PROBLEMA: APARECE EL MENSAJE "NO HAY MEMORIA LIBRE (NO MEMORY FREE)" EN PANTALLA**

▲ ¿Tienes programas residentes en tu RAM?

Calculadoras, relojes, notebooks y Windows (de Microsoft) son ejemplos de ese tipo de programas. Tales programas suelen cargarse automáticamente cuando arrancas tu ordenador. Se cargan usando un archivo llamado AUTOEXEC.BAT.

Si éste fuese el caso con tu ordenador, simplemente arranca el ordenador usando un disco floppy que contenga el DOS, o borra los programas residentes en la memoria (TSR).

No te olvides de leer tu manual de usuario para obtener más información sobre los programas residentes, y los ficheros AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS.

▲ ¿Tienes más de 560.000 bytes de memoria libre?

Ejecuta la utilidad RAMFREE, teclea el mandato CHKDSK o el mandato MEM (DOS 4.0 o superior). Cualquiera de estos programas te indicará los bytes libres disponibles en tu RAM.

**PROBLEMA: LOS COLORES NO SE VISUALIZAN CORRECTAMENTE**

▲ ¿Has ajustado correctamente el contraste, brillo y color de tu monitor?

▲ ¿Están correctamente enchufados los cables de tu monitor?

Si has probado todas las sugerencias incluidas en este capítulo y aún no logras resolver el problema, ponte en contacto con nuestro servicio de atención al cliente, relatando en tu carta los problemas que tienes y la configuración de tu ordenador.

**Erbe Software**  
**Atención: AYUDA TECNICA ETERNAM**  
Serrano, 240  
MADRID 28016



## PIRATERIA DE SOFTWARE

*POR FAVOR, NO REALICES COPIAS ILEGALES DE ESTE SOFTWARE.*

Este software ha sido posible gracias a los esfuerzos realizados por muchas personas dedicadas: diseñadores, programadores, artistas y músicos. Los distribuidores y comercios también han contribuido a la hora de ofrecerte este producto.

Recuperamos nuestra inversión realizada a la hora de desarrollar ese producto de software a través de las ventas. La copia no autorizada de software para PC incrementa los precios pagados por el usuario legítimo.

Si has comprado ese producto, te damos las gracias desde INFOGRAMES, y te recordamos que realices una copia de seguridad para tu archivo particular. Cualquier otra copia, incluyendo copias ofrecidas como regalos, préstamos o para alquiler, constituyen una violación de la ley.



## PISTAS DEL JUEGO

El mundo de ETERNAM es inmenso y está lleno de sorpresas, que esperamos te sorprendan y a la vez sean de tu agrado. ¡Pero obviamente, cuantas más piezas haya en un puzzle, más tardarás en resolverlo! Tendrás que tener mucha paciencia y concentración para salir victorioso de tu aventura.

No olvides anotar todo lo que te digan los personajes. Te podría ayudar a la hora de dibujar un mapa de los lugares que visites: ¡así te asegurarás una vía de escape segura!

No te salgas de los caminos al estar a las afueras de los castillos: esos caminos suelen dar a algún lugar! Si tienes la mala suerte de caer en el agua, pulsa repetidamente la tecla de cursor "↓" hasta llegar a tierra firme.

Si estas a las afueras de un castillo y parpadea el icono "ALERT", date la vuelta para localizar al enemigo y dispara usando la barra espaciadora. El blanco vertical se fijará automáticamente.

Aprende a usar tu personaje y los artículos que vayas recogiendo; ¡así estarás preparado para defenderte contra tus enemigos!

INFOGRAMES



AVENTURA

