

PRÉFACE



par
Ian Livingstone

C'était un problème intéressant ! Concevoir un jeu d'arcade en 3 tableaux, lié à 5 jeux d'aventures, y ajouter un fascicule avec des indices cachés dans des poèmes et des illustrations, faire le voyage en Hongrie pour faire réaliser le programme dans le plus grand secret, et enfin offrir un prix de 250.000 francs ! Enfin, c'est maintenant chose faite et la course peut commencer. Quand Archimède a poussé son fameux cri, 300 ans avant J.C., il ne se doutait pas que, des siècles plus tard, des milliers de gens pourraient désirer aussi ardemment prononcer ce mot triomphal de la découverte. Si de nouveau quelqu'un crie aujourd'hui "J'ai trouvé !", la récompense sera plus motivante qu'un bain chaud. Je vous souhaite bonne chance dans votre poursuite du Talisman.

L'HISTOIRE D' *Eureka!*

Le Talisman Temporel est un objet ramené de la Lune par la mission APOLLO XVII, mais dont l'existence a été soigneusement tenue secrète. Le Talisman, un cube de 40 cm environ d'arête, a résisté à toutes les tentatives d'analyse. On a alors essayé le Laser Shiva Fusion Project : le Talisman s'est mis à vibrer sous les rayons puis ses coins ont disparu !

3 des coins manquants ont été retrouvés plusieurs années plus tard, l'un en Australie, l'un au Groenland et l'autre en Mongolie extrériorie. Dans chacun des cas, les morceaux ont été localisés grâce à des ondes radio particulières qu'ils émettent, mais il en manque toujours cinq. Au même moment, une série de violents tremblements de lune ont secoué la surface de notre satellite.

Un physicien renommé, le Dr. Abdul Majid est persuadé que ses séismes sont dûs à l'altération du Talisman, et que, sous peu, la lune va se désintégrer. envoyant des milliers de météores gigantesques s'écraser sur la surface de la terre. D'après ses calculs il ne reste que quelques mois avant cette catastrophe, donc avant la destruction de notre planète.

Le Dr. Majid a convaincu la NASA de sa théorie, et il prétend savoir où se trouvent les autres morceaux du Talisman : chaque pièce aurait été projetée dans l'**Espace-temps** et devrait se trouver :

- * l'une en Europe préhistorique
- * l'une en Italie du temps de la Rome Antique
- * l'une en Angleterre du temps du Roi Arthur
- * l'une pendant la dernière guerre mondiale
- * la dernière enfin de nos jours, quelque part dans les Caraïbes.

A l'aide d'un dispositif expérimental, le Chronotron, la NASA vous renvoie dans le temps à la recherche du premier morceau perdu. Quand vous l'aurez retrouvé, le cristal sera "rapatrié" au 20^e siècle sous l'effet des champs de force, alors que vous vous redéplacerez dans le vide de l'Espace-temps à la recherche du morceau suivant.

Si vous ne trouvez pas le Talisman, vous resterez à jamais dans l'époque où vous vous trouvez!

Pour compliquer la chose, le morceau se trouvant dans les Caraïbes a cessé d'émettre ! Le secrétaire général de l'ONU a reçu une lettre de rançon d'un certain Hugo Von Berg qui détient le dernier morceau, et ne le rendra que s'il reçoit le pouvoir absolu sur le monde. Vous devrez l'arrêter, retrouver le dernier morceau du Talisman, et télégraphier le message secret au Secrétaire général de l'ONU, pour lui confirmer que vous venez de sauver le monde !

POUR DÉBUTER...

LES JEUX D'ARCADE

Avant chaque Aventure, vous devez passer par un jeu d'Arcade dont la règle est simple : en évitant vos ennemis, récoltez tous les objets clignotants et ramenez-les à votre base. Vous

ramassez et déposez les objets en appuyant sur le bouton de feu du joystick ou sur le clavier (voir notice spéciale pour les correspondances).

Chaque fois que vous avez pris un objet, un point clignotant apparaît sur le labyrinthe. Si vous appuyez sur le bouton de feu, vous continuerez dans le jeu d'Arcade et d'autres objets (2, puis 4, puis 8 etc.) vous seront proposés. Si vous vous rendez au point clignotant **sans appuyer sur le bouton de feu**, vous passerez au jeu d'Aventures.

Le jeu d'Arcade est utile pour accumuler des points de VIGUEUR pour le jeu d'Aventures. Chaque tranche de 1000 points au-dessus de 50000 vous donne 1 point de VIGUEUR supplémentaire dans l'Aventure. Si vous quittez le jeu d'Arcade avec un score inférieur à 50000 points, vous débutez le jeu d'Aventures avec une VIGUEUR de 50 points, la VIGUEUR maximum possible étant de 100 points. Évitez de rencontrer vos ennemis de face, cela vous coûtera des points. Si par contre vous les attaquez par derrière (en les rattrapant), vous gagnerez de la VIGUEUR.

LES JEUX D'AVENTURES

Il y a 5 jeux d'Aventures en tout. Les 4 premiers peuvent être abordés séparément. Vous n'accéderez au 5^e qu'en répondant correctement à des questions posées sur les Aventures précédentes. Chaque chapitre comporte une illustration et un poème correspondant à chaque aventure.

1 - L'ère Préhistorique, où vous devrez traverser la jungle, des marais, un désert, des montagnes, affronter des monstres, traiter avec des hommes de Néanderthal pour enfin découvrir le Talisman (le morceau perdu du cristal).

2 - La Rome Antique, où vous serez vendu comme esclave aux galères, vous échapperez à une colonie de lépreux, participerez à une orgie romaine et, si vous en avez encore le temps, vous déroberez le Talisman.

3 - Le Moyen Age, où vous essaierez de déjouer les pièges des enchanteurs, d'éviter de vous battre trop souvent en duel, deviendrez Chevalier de la Table Ronde et aiderez le roi Arthur dans sa quête du saint Graal, qui vous révélera également le Talisman.

4 - Colditz, la tristement célèbre prison allemande pendant la dernière guerre, d'où vous devrez vous échapper plusieurs fois pour trouver et voler le Talisman.

5 - Aventures aux Caraïbes, où vous retrouverez votre ennemi de toujours, le Comte Hugo Von Berg qui menace le monde. Pourrez-vous lui reprendre le dernier morceau du Talisman et sauver la Terre ?

COMMENT JOUER AUX JEUX D'AVENTURES

Votre niveau de VIGUEUR à tout moment décidera s'il est sage ou non d'attaquer un adversaire. Dans les Aventures, vous aurez souvent à combattre. Parfois, vous serez attaqué et devrez vous battre ou fuir. D'autres fois, si vous vous sentez en forme, vous devrez engager le combat et taper au clavier "ATTAQUER" ou "TUER" ou "T" (ou un autre synonyme). Pour la VIGUEUR de votre adversaire, il faudra la deviner - et là est le risque du combat.

Si vraiment vous tournez en rond, tapez AI ou AIDE, cela pourra être parfois utile (parfois pas du tout!).

Surtout, rappelez vous les règles d'or du jeu d'Aventures :

*** DRESSEZ TOUJOURS UNE CARTE**

*** REPÉREZ TOUJOURS SUR LA CARTE OU VOUS ÊTES.**

*** SOUVENEZ-VOUS A CHAQUE ENDROIT, D'OÙ VOUS VENEZ.**

AU BESOIN, NOTEZ TOUT.

*** VISITEZ CHAQUE ENDROIT, ET PASSEZ PARTOUT.**

*** NE NÉGLIGEZ AUCUN DÉTAIL !**

LES POÈMES ET LES ILLUSTRATIONS

Le fascicule contient 5 chapitres correspondant à une aventure et un sixième qui vous permet de déchiffrer le code secret.

Chaque chapitre comporte un **poème** et une **illustration**. L'indice qui se trouve parfois dans l'illustration ne peut être localisé qu'à l'aide du poème ou de l'Aventure. Les poèmes et les illustrations vous donneront des indications utiles pour aller au bout de l'Aventure.

Dans chaque chapitre se trouvent des indices qui permettent, à l'aide du sixième poème, de reconstituer le message secret d'Eureka. Quelques conseils vous seront utiles :

* Étudiez soigneusement **chaque** chapitre du fascicule **avant** d'attaquer l'aventure, car les 3 éléments sont "étroitement liés.

* Ne négligez rien dans les illustrations ou les poèmes, mais attention aux attrapenigauds !

* Vous n'avez pas besoin d'être un génie pour arriver au bout d'Eureka. Rappelez-vous seulement de :

- * Bien comprendre ce que vous lisez.
- * Bien regarder partout.
- * Se souvenir de tout ce qui s'est passé.

Bonne chance !

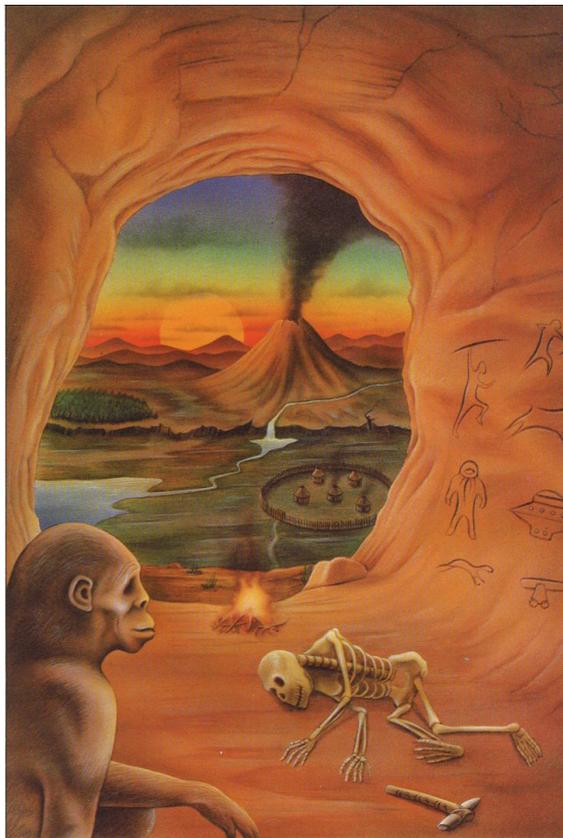
CHAPITRE UN

L'ÈRE PRÉHISTORIQUE

D'un nœud attacheras ce qui repose à terre,
Entre l'homme d'aujourd'hui et sa race d'hier.
Pour pouvoir échapper à une mort horrible,
Éviteras dans un trou les grands lézards terribles.

Tu chercheras lequel dans les jours du passé,
Fut la terreur des routes et des ravins profonds,
Des marais bouillonnants, des plaines desséchées,
Son cri redouteras mais compteras sur son nom.

Tu auras à te battre, chaque fibre tendue,
Bien que vérité semble tout sens avoir perdu,
Lorsque les créatures de la vingtième sorte,
Créeront le lien entre la lettre surlignée,
Et le symbole simple par cela désigné
qui t'importe.



CHAPITRE DEUX

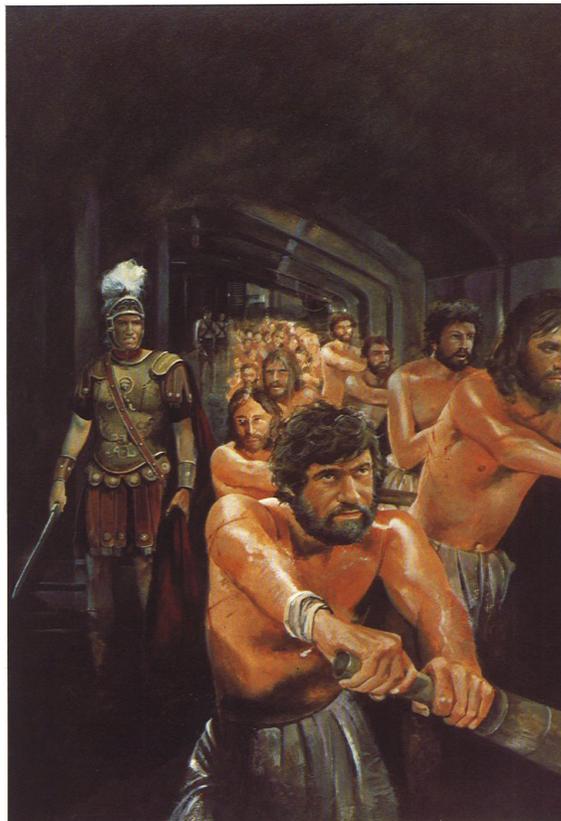
LA ROME ANTIQUE

De deux vieux chars tirés par 2 chevaux poussifs,
Huit sandales d'un sac il faudra retirer,
Ainsi que 2 poulets que tu garderas vifs,
Du reste latin verras ce que tu peux tirer.

Ainsi te parlera la très vieille sorcière,
Remuant le breuvage terrible dont l'arome,
Empuante le taudis dont elle fit sa chaumière,
Au fond des bidonvilles dans les faubourgs de Rome.

Une autre voix t'appelle, dont le timbre se casse,
"Fais attention aux Ides - prends garde aux Ides de Mars",
Par trois fois tu entends son jugement prononcé,
C'est gagné si tu vois Rome par son œil glacé.

Tu devras rechercher - cherche pour trouver le joint,
Qui marque aussi la fin, et qui forme le lien
Avec la simple ligne que l'on vient de passer
Et la présente dont il restera le dernier.



CHAPITRE TROIS

LE MOYEN-ÂGE

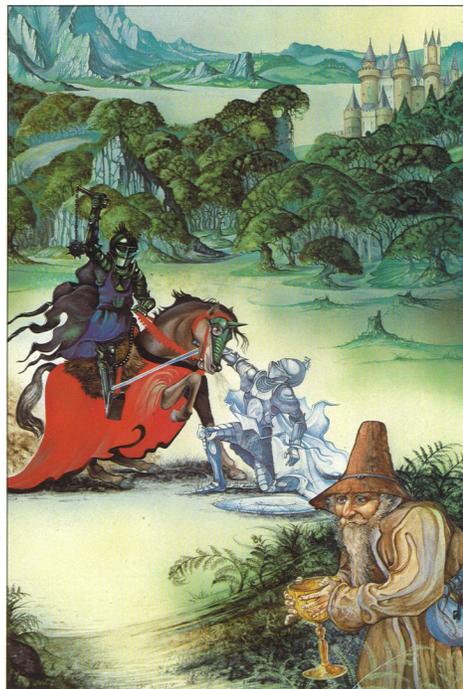
Ne laisse rien dans ce labyrinthe enchanté,
Plein de héros fameux portant haut leurs couleurs,
T'empêcher d'entrevoir en faisant ton malheur,
Sous quel déguisement se cache la bonté!

Pour faire clip ou faire clop, il te faudra trouver,
Dans un arbre bizarre ce qui pourrait tomber,
Les versions adéquates des onomatopées,
D'un bruitage tiendront les voleurs éloignés.

Tu pourra remarquer, bien sur tu vas le faire,
Une chaîne de montagnes dans un lointain paisible,
Sous un ciel bleu d'azur sans rien de bien visible,
Qui semble destinée à mourir en poussière.

Comme ce vieillard au long chapeau tremblant,
Qui regarde fixement, et c'est la son désir,
Le silence qui viendra, favorisera le blanc,
Brisant le mauvais sort de la nuit à venir.

Un génie solitaire, sans doute un vieux sorcier,
Protecteur de l'épée magique du banquet,
Qui tient la clé secrète, ou premier et dernier,
Comme dans le testament peuvent parfois s'inverser,
Quand les simples s'attardent aux fastes du passé.



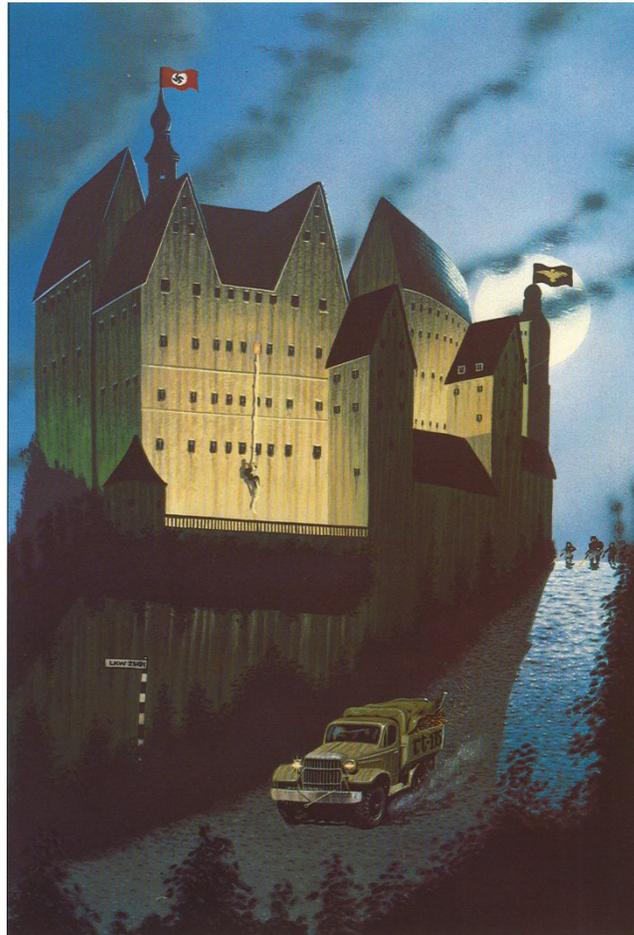
CHAPITRE QUATRE

COLDITZ

Dans ce pays que les bottes emplissent de leur bruit,
Dans cette Europe en guerre qu'enserme une main de fer,
Des prisons de Colditz pour t'échapper de nuit,
Sous ton déguisement prendras la voie des airs.

Juste près du portrait d'un homme patibulaire,
Portrait qui, on s'en doute, cache le talisman,
Tu penseras au nom entendu au bunker,
Et te rapprocheras du tout commencement.

Chante "UBER ALLES" que 2 pays commencent,
Sûr que la quatrième est celle qui te convient,
A travers une bâche tu passeras facilement,
Avant de t'arrêter car la peur te retient.



CHAPITRE CINQ

AVENTURES AUX CARAÏBES

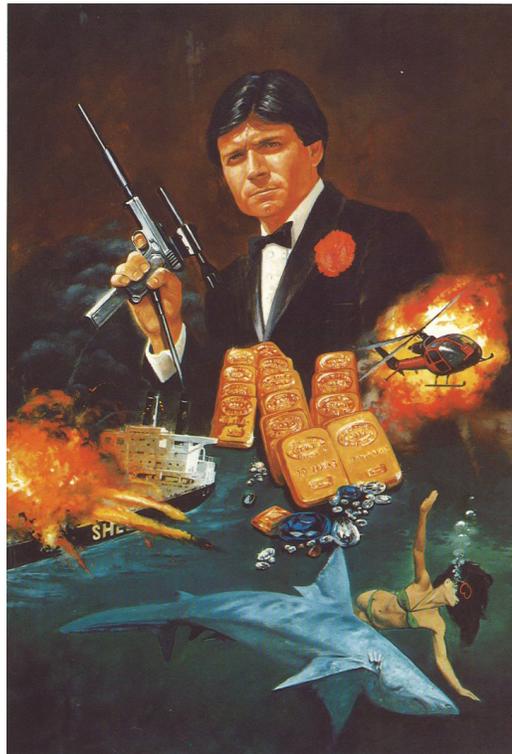
Tu le cherches par-ci, tu le cherches par là,
Von Berg, le docteur fou est partout à la fois,
Jusqu'à ce qu'à la fin tu découvres la place,
Ou tu pourras enfin l'affronter face à face.

Tu devras arracher à ses griffes avides,
Le dernier morceau qui manque au talisman,
Pour reconstituer le cristal manquant,
Et empêcher la lune d'exploser dans le vide.

Caché sous les palmiers Von Berg va t'attendre,
Il a pointé vers toi l'arme qui t'appartient,
Sachant très bien qu'il peut encore marquer le point,
Dans le dos, pas devant, dans la tête ou les membres.

Glacé par la terreur, tu chercheras à la ronde,
Des pièces d'or enveloppées dans des tapis d'orient,
Tu trouveras pour les perles un étui rayonnant,
La première de l'emblème pourra sauver le monde.

Jusqu'à ce que, pas hasard, tu trouves le Métachron,
Si tu oublies de prendre ta monture d'argent,
La dernière bombe de Von Berg, quel affront,
T'enverra en enfer, adieu le Talisman!



CHAPITRE SIX

Eureka!

Combine les indices que tu viens de trouver,
Et place les en rangs de telle sorte qu'à la ronde,
Rangeant les cinq du haut, tu cries à tout le monde.
"C'est ça, c'est bien delà qu'il fallait essayer!"

Il te faut remonter pour continuer la course,
Jusqu'au texte en anglais qui constitue la source,
Tu le replaceras dans la base qui convient,
Le code d'Eureka en cet endroit revient.

Ce dont tu as besoin, pour décoder la clé,
Et libérer les nombres et leur donner bon air,
C'est de trouver ceux qui sont trois fois répétés,
Pour ceux qui le sont quatre, ignore la dernière.

Trouves le poids des lettres et mets-le sur les rangs,
Pour qu'à un simple chiffre leur somme soit réduite,
Remets-les à leur place dans la base déduite,
Et, partant de la fin, tu complètes les blancs,
En reprenant les lettres uniques seulement.

Compare à la série les symboles restant,
Ils te donneront un poids suivant l'ordre du temps.
De cette ronde folle, tu as enfin la clé,
Tu peux crier alors : "EUREKA, J'AI TROUVÉ!"



QUELQUES CONSEILS UTILES POUR HÉROS ÉPUIÉS

Pour le chargement de la cassette, consulter la notice séparée.

LES JEUX D'ARCADE

On peut y jouer avec un joystick ou au clavier. Dans ce cas, les commandes correspondant aux actions et directions se trouvent dans une notice spécifique à chaque appareil jointe au jeu Eureka.

Quand vous voulez quitter le jeu d'Arcade, n'appuyez pas sur le bouton de feu tant que vous n'avez pas atteint le point de sortie. Autrement, vous repartirez dans le jeu d'Arcade !

Chaque jeu comporte 3 tableaux de complexité croissante. Si vous atteignez le 3^e, vous repartirez au premier, mais avec une vitesse accrue.

LES JEUX D'AVENTURES

La règle principale : une instruction comprend une direction ou un verbe et un nom, ou un verbe et un adverbe etc. ("prendre un collier", "acheter vin"). Quelques mots peuvent être utilisés seuls .

Comme d'habitude, certains lieux ou situations sont décrits par plusieurs textes. Ne vous pressez donc pas de changer de lieu, la suite arrive, sauf dans le cas suivant : A certains endroits, vous verrez apparaître un "!" ou un "?" dans un coin de l'écran. Ils signifient que quelque chose va se passer rapidement, mais il ne vous indique pas si c'est quelque chose de bénéfique ou de fatal ! A vous d'agir !

Comme la plus grande partie des Aventures d'Eureka se jouent en temps réel, nous avons prévu un certain nombre d'abréviations et de touches de fonctions qui accélèrent la manipulation du clavier et facilitent l'entrée des instructions. Les touches de fonctions sont indiquées dans la notice ci-jointe, quant aux abréviations, elles sont utilisées pour les mots qui reviennent souvent, vous découvrirez vous même celles qui fonctionnent !

Les directions peuvent être données en utilisant leur initiale ("N" ou "Nord", "E" ou "Est", "SO" ou "Sud-Ouest" etc.).

Pour Entrer et Sortir, il vaut mieux taper "Entrer" ou "Dedans", "Sortir" ou "Dehors" etc.

Une fois de plus, notez tout, vos expériences malheureuses seront vos plus précieuses alliées !



INFORMATIQUE

Les Directions de Domark et de Eureka Informatique remercient pour leur collaboration :

CONCEPTION

Dominic Wheatley
Mark Strachan
Stephen Byrne
Ian Livingstone

MARKETING

Mark Strachan
Dominic Wheatley
David Bishop
Jean-Claude Talar

SCÉNARIO

Ian Livingstone

ENIGMES

Stephen Byrne
Ian Livingstone

PROGRAMMATION DIRIGÉE PAR

Andreas Csaszar
**pour l'équipe
Commodore 64**

Donat Kiss

**pour l'équipe
Sinclair Spectrum 48 K**

TRADUCTION ET ADAPTATION FRANÇAISE : Jean-Claude Talar, Ian Macpherson,
George El Andaloussi.

Du fait de la taille énorme et de la complexité du jeu (plus de 250 koctets!), il est impossible de garantir que le programme est totalement et définitivement exempt de défaut.

Des milliers d'heures ont été consacrées à vérifier qu'il fonctionne conformément à ce que l'on attend de lui.

N'hésitez pas à nous faire part de vos remarques ou de vos commentaires,

Les droits d'Eureka sont déposés pour le monde entier et appartiennent à :

Domark LTD, 228 Munster Road. London SW6, Angleterre pour la version anglaise, et on été licenciés à Eureka Informatique, 39, reu Victor-Massé, 75009 Paris pour la version française.

Eureka!

Enfin, vous l'avez !

L'ensemble le plus excitant et le plus innovateur de jeux d'aventures sur micro-ordinateurs et d'énigmes jamais réalisé !

Le but du jeu Eureka est de reconstituer un message secret. Il vous faudra découvrir les indices cachés dans chacun des 5 premiers poèmes. Aventures, poèmes et illustrations se compléteront pour vous guider. Dans les poèmes sont également cachés des conseils permettant d'arriver à bout des jeux d'aventures. Il vous faudra ensuite, à l'aide du 6^e poème, reconstituer le message secret.

Graduellement, les pièces du puzzle se précisent. Soudain, elles se mettent en place et... Eureka ! La réponse vous apparaît limpide !