

¡BIENVENIDO A EGIPTO!

Está escrito que, en el corazón del antiguo Egipto hace cientos de años, el Sumo Sacerdote sería molestado.

Su pueblo se rebeló y rehusó continuar con los sacrificios a Ra, el Dios del Sol. Su ira estalló violentamente y forjó una siniestra maldición para castigar al pueblo.

Una gran pirámide fue levantada y en la cámara más alta fue construido un altar para Ra, el Dios Sol.

La maldición fue echada. Todo aquello que obstruyera o bloqueara los rayos del sol durante las horas de luz diurna sería destruido.

Hoy es 26 de octubre de 1930 y en sólo dos horas la luna eclipsará totalmente al sol, interponiéndose a la maldición de Ra, causando que la ultrajante luna explote, dejando caer sobre la tierra una lluvia de colosales meteoritos que variarán el balance ecológico y hundirán a la civilización en una era oscura de miseria y conflictos.

TU MISION

Son las 8 en punto y acabas de aterrizar con tu biplano cerca de la gran pirámide. Tu misión es alcanzar y destruir el altar de Ra que está localizado en la cúspide de la pirámide.

TESORO

Recoge cuanto te sea posible... ¡Vas a ser rico!

Objetivo del primer día 125.000.

TU EQUIPAMIENTO

- Un revolver — Más un cargador de balas.
- Tu reloj — El eclipse tendrá lugar en 2 horas.
- Una botella de agua — Mantenía llena, ¡está caliente!
No es saludable estar sin agua largos periodos.
- Tu brújula — Un elemento esencial para orientarse con éxito.

LA PANTALLA

- Parte alta izquierda — Ankhs recolectados.
 - Parte media alta — Valor del tesoro recogido.
 - Parte alta derecha — Situación actual del eclipse.
 - Ventana principal — Vista generada por FREESCAPE 3D de tus alrededores.
 - Mensaje — Bajo la ventana principal. Este indica normal. Tu localización actual más la altura de la cámara, sobre el nivel del mar, mostrada en codos (ejemplo: 24 c = 24 codos). La entrada al altar tiene una altura de 72 codos.
- Parte inferior, de izquierda a derecha — Reloj de pulsera, botella de agua, latido del corazón, brújula.

26 DE OCTUBRE DE 1930, EGIPTO

Después de un viaje de tres días utilizando la mayoría de los métodos de transporte que uno pueda pensar, y a más de uno probablemente no les gustaría, llegué a Ankh-Arah. Era una típica ciudad norteafricana, con calles de fango seco, casas cuadradas blanqueadas y un pozo de piedra en la plaza principal.

Me apeé de mi «taxi» y pagué al camellero. Haciendo un rápido cálculo mental llegué a la misma respuesta que cuando comencé el viaje, cinco chelines y seis peniques por una «carrera» de camello.

El camellero desató mis dos maletas y las dejó en el suelo. Sin miramiento, azuzó a su camello, giró y se fue, dejándome un tanto perdido entre las nubes de polvo.

Recogí mi equipaje y fui en busca de algún sitio donde quedarme.

Me llevó 20 minutos encontrar la única posada en el pueblo. Un pequeño edificio de piedra, como todos los demás, con dos dormitorios, un agujero en el suelo como letrina y una suficiente cantidad de insectos. Uno de ellos era el propietario, que rudamente me enseñó mi habitación.

Sin embargo, a pesar de que la cama estaba apelmazada y raspaba, me dormí casi inmediatamente con la intención de levantarme temprano para empezar mi exploración de la gigantesca pirámide, que estaba en el valle del río, a un par de millas al sur del pueblo.

Esto me daría unas pocas horas antes del eclipse.

Necesito no estar preocupado. Me vestí y preparé mi equipo para la jornada.

El sol estaba apuntando en el horizonte cuando dejé la posada y fui hacia el sur a lo largo de la poco usada pista que va al único campo aéreo en 20 millas.

El mecánico, que parecía ser el único habitante del lugar, me enseñó su único avión. Como siempre tuve que pagar por adelantado.

Era un Sopwith Camel. Tan pronto como salté a la cabina averigüé por qué en Egipto te encuentras viajando en camello la mayoría del tiempo.

El mecánico impulsó el propulsor varias veces antes de que el motor comenzara a rugir y me vi dando saltos por la pista casi antes de empezar a manejarlo.

Era todavía temprano cuando aterricé junto a la base de la pirámide y permanecí allí un rato mirando su silueta contra el cielo.

Se podía también ver en el cielo muy tenuemente la forma de la luna creciente que dentro de poco iba a eclipsar al sol.

Todos los demás trabajos de exploración que he conducido han sido más pequeños que éste y llevaron meses de preparación, esfuerzo y entrenamiento.

Era demasiado grande. No lo haría a tiempo.

El altar estaba en la cúspide.

Recorriendo la base de la pirámide, vi la puerta a la antecámara.

CARGA

Spectrum: LOAD"" ENTER.

Disco + 3: Presiona INTRO después de introducir el disco.

Commodore: SHIFT y RUNSTOP simultáneamente.

Amstrad: CTRL y tecla pequeña de ENTER.

Amstrad disco: RUN" DISC.

CONTROLES

Spectrum	Comodore	Amstrad	Punción
↑ o O	↑	↑ o O	Adelante Atrás Izquierda Derecha
↓ o K	=	↓ o K	
← o Q	Q	← o Q	
→ o W	W	→ o W	
R	R	R	Descansar (mantiene en calma el corazón)
S	S	S	Cambio de tamaño del paso (lento, medio, rápido)
A	A	A	Cambio del ángulo (pequeño, medio o grande)
U	U	U	Giro en U
Espacio	Espacio	Espacio	Arma (sí/no)
0	SHIFT	0 o Copy	Fuego
P	P	P	Mirar arriba
L	L	L	Mirar abajo
F	F	F	Mirar adelante
H	H	H	Cambio de altura (de pie o agachado)
I	I	I	Interrumpir el juego (opciones de salvar, cargar y cancelar)

Estos controles también mueven la visión si se utiliza el arma.

CREDITOS

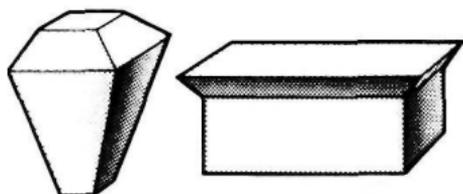
Total Eclipse ha sido diseñado y programado por Major Developments, Chris Andrew, Ian Andrew, Sean Ellis y Paul Gregory. Diseño de Steinar Lund. Diseños adicionales de Peter Calver. Contribuciones adicionales de Kim Carpentier, Helen Andrew, Andy Tait y Mary Moy.

© 1988 Incentive Software Ltd.



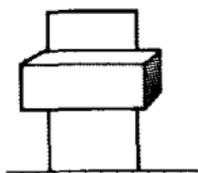
es marca registrada de Incentive Software Ltd.

INFORMACION



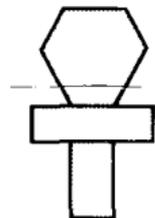
TESORO

Toca el tesoro para cogerlo.



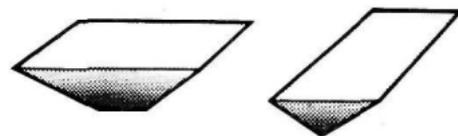
BARRERAS, CERRADURA DE CAMARA

Tocar la barrera para abrirla requiere un Ankh.



ANKHS

Búscalos y recoléctalos. Son el símbolo de vida. Usalos para abrir barreras. Tócalo para recolectarlo.



CUBETAS DE AGUA

Tócalas para recoger agua.

Hay muchos misterios sin resolver y cámaras sin descubrir. Evita los dardos envenenados, otros exploradores anteriores han perecido por ellos.

SUGERENCIAS

1. Corazón. Mantén el ritmo de tu corazón lento. Si va peligrosamente rápido puedes sufrir un ataque al corazón, por eso es mejor descansar.
2. Vigila tus pies. Mira por donde caminas, asegúrate que hay suelo firme delante tuyo, especialmente cuando entras en una zona nueva, mirando abajo.
3. La entrada al altar es por la Cámara Shabaka a una altura de 72 codos (72c).
4. ¿Desorientado? Utiliza «mirar adelante» (ver controles) para una rápida reorientación.
5. ¡No dejes piedra sobre piedra! Explora todo, mira alrededor, sobre y debajo de todo. Hacer un mapa de tus recorridos puede serte útil.
6. Si todo esto falla, inténtalo disparando.

¡EL UNICO CAMINO ES HACIA ARRIBA!
¡BUENA SUERTE!