

TOTAL ECLIPSE

FREESCAPE™

SOLID 3D



incentive
SOFTWARE LTD



L'HISTOIRE

Il est écrit qu'au cœur de l'ancienne Egypte il y a des centaines d'année, le Grand Prêtre de l'époque devint mécontent. Son peuple était en révolte et refusait de continuer les sacrifices au Dieu du soleil, RÂ. Sa colère explosa et pour punir son peuple il leur lança un mauvais sort.

Une grande pyramide fut érigée et dans la pièce la plus haut placés, un haut lieux fut construit pour le Dieu du soleil RÂ. Le mauvais sort fut lancé. Si quoique ce soit devait obstruer les rayons du soleil pendant la journée, le Haut Lieux serait détruit.

Nous sommes maintenant le 26 Octobre 1930, et dans deux heures exactement il y aura une éclipse totale du soleil. Ceci va déclencher le mauvais sort de RÂ. La lune explosera et couvrira la Terre d'énormes météorites, ce qui bouleversera l'équilibre écologique et plongera la civilisation dans un nouvel âge des ténèbres, de famine et de guerre.

VOTRE MISSION

Il est 8 heures et vous venez d'atterrir votre biplan à côté de la grand pyramide. Votre mission est d'atteindre et de détruire le haut lieu du Dieu Soleil situé au sommet de la pyramide.

LE TRESOR

Recueillez autant d'objet que possible, vous allez être riche. L'objectif le premier jour est £125.000

VOTRE EQUIPEMENT

- | | |
|-----------------------|--|
| Un révolver | – plus un large échantillon de balles. |
| Votre montre | – l'éclipse est juste avant 10 heures. |
| Un bidon d'eau | – gardez le rempli, il fait très chaud, il n'est pas sain d'être sans eau pendant de longues périodes. |
| Votre fidèle boussole | – un objet essentiel pour vous orienter avec succès. |

L'ECRAN DE VISUALISATION

- | | |
|--------------------|---|
| En haut à gauche | – Ankhs recueilli |
| En haut au milieu | – Valeur du trésor |
| En haut à droite | – Situation de l'éclipse |
| Fenêtre principale | – Vue en trois dimensions des alentours |

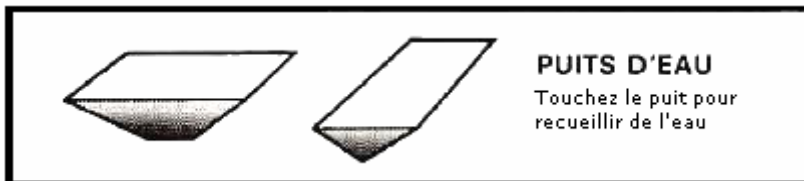
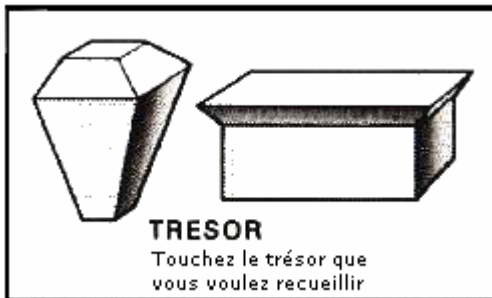
Message affiché

– (Sous la fenêtre principale). Indique généralement votre position en cours plus la hauteur de la pièce au-dessus du niveau de la mer en cubits, par exemple 24 c= 24 cubits. L'entrée du haut lieu est à une hauteur de 72 cubits.

En bas à gauche

– Montre, Bidon d'eau, Battement de cœur, Boussole.

INFORMATION



Il existe de nombreuses énigmes et de pièces qui n'ont pas encore été découvertes.

Attention aux flèches empoisonnées, de nombreux explorateurs en sont mort jadis

CONSEILS

1. Cœur – Gardez votre battement de cœur au ralenti. S'il s'accélère dangereusement vous risquez de faire un crise cardiaque, alors il vaut mieux prendre du REPOS (voir commandes)

2. regardez vos pieds – Regardez avant de marcher, assurez-vous en regardant, surtout quand vous pénétrez dans une zone nouvelle.
3. L'entrée au haut lieu s'effectue par la pièce Shabaken à une hauteur de 72 cubits (72 c). un cubit est équivalent à la longueur d'un avant-bras))
4. Désorienté ? Utilisez la touche de commande Se retourner vers l'avant pour vous réorienter rapidement
5. Remuez ciel et terre ! Fouillez partout, regardez autour de vous, sous et derrière chaque chose. Faire une carte de vos déplacements pourrait s'avérer utile.
6. Si tout le reste échoue essayez de tirer dessus.

***UNE SEULE DIRECTION LE SOMMET!!
BONNE CHANCE***

POUR CHARGER

AMSTRAD CPC





















CASSETTE

Mettez l'ordinateur à zéro en appuyant sur les touches CTRL, SHIFT et ESC simultanément, introduisez la cassette dans le magnétophone, puis rembobinez-la. Appuyez sur les touches CTRL et ENTER minuscule simultanément, puis appuyez sur le bouton PLAY du magnétophone puis sur une autre touche.

DISQUETTE

Introduisez la disquette dans l'unité de disques puis tapez RUN"DISC"
Appuyez ensuite sur ENTER

COMMANDES

| | | | | | |
|---|--|---|---|--|---|
| AVANT |  OU  | Changer taille des marches lent moyen ou rapide |  | Lever les yeux |  |
| ARRIERE |  OU  | Changer les angles petit moyen ou grand pour la situation en cours voir les hiéroglyphes au dessus de l'horloge |  | Baisser les yeux |  |
| GAUCHE |  OU  | | | Se retourner vers l'avant (utile si on est désorienté) |  |
| DROITE |  OU  | Demi-tour |  | | |
| Déplacez la mire si vous tirez au revolver | | Tirer au revolver remplacer un revolver |  | Changer la hauteur debout ou accroupi |  |
| Repos |  | | | | |
| tenir R enfoncé calme le cœur | | Tirer un coup de fusil |   | Interrompre le jeu pour sauvegarder charger ou annuler des options |  |

FREESCAPE®

 **incentive**
SOFTWARE LTD

© 1988 INCENTIVE