

EL MISTERIO DEL NILO

AMSTRAD Y MSX

INTRODUCCION

Christine y Michael se hallaban disfrutando de unas vacaciones en una bella ciudadela, Luxor, a las orillas del Nilo, en la región de Assuan. Habían elegido Egipto como destino de su viaje en busca de aventuras, de excitantes y nuevas sensaciones, de sueños impracticables en su cotidiano y vacío ritmo de vida occidental. Y, desde luego, Egipto no iba a defraudarles. Y no por lo enigmático de su cultura, o por sus inmensos desiertos, inquietantemente solitarios, como tenían previsto. En esta ocasión habrían de enfrentarse a peligros, tan ciertos, que iban a poner en grave riesgo aun sus propias vidas.

Todo empezó cuando accidentalmente contemplaron el secuestro de un joven árabe, de aspecto un tanto obnubilado, por un grupo paramilitar fuertemente armado. Casi sin quererlo, se vieron empujados a intervenir, en un intento por liberarle de sus misteriosos agresores. Pero, superiores en número, los extraños y amenazantes soldados, consiguieron reducir a nuestros protagonistas, y, en compañía del joven, aparentemente inofensivo, fueron encarcelados en un lujoso palacio de Luxor. Todo era confuso para nuestros amigos; el asalto en la calle a pleno día, el grandioso palacio habilitado a modo de fortaleza... un ambiente militar impropio de una región tranquila como aquella.

Pero, en medio de su asombro, sería aquel joven fugitivo el que les daría todas las respuestas, una a una, del retorcido proceder de aquellos soldados nativos. Muhammad al-Hasan (que es el nombre árabe del secuestrado), les reveló la existencia de un complot contra la independencia de las tribus del Nilo. El malvado Abu Sahl, gobernador de la re-

gión de Assuan, había conseguido armar a un potente grupo de fanáticos con la intención de proclamarse emperador, y someter así a todas las regiones limítrofes al poder de Osiris, dios del ocaso y de la muerte, y, a la vez, enriquecer notablemente sus mermadas arcas a costa del sudor de los lugareños, tanto si estos últimos lo querían, como si no. Todo ello conmovió profundamente a nuestros héroes los cuales, amén de sus deseos de aventura, se vieron definitivamente espoleados por la fuerte suma en metálico que al-Hasan les ofreció a cambio de su ayuda para desmontar el complot.

Unidos por el destino, nuestros tres protagonistas tenían que fugarse a toda costa y llegar al complejo militar de Jarga, donde al-Hasan encontraría sin duda las pruebas suficientes para inculpar al temible Abu Sahl. Una vez allí, tan sólo les restará cruzar la frontera y hacer pública la conspiración.

EL JUEGO

Tu objetivo es conseguir que los tres protagonistas alcancen el puesto fronterizo, atravesando los diferentes escenarios que podríamos agrupar en cuatro fases:

Recién consumada la fuga, deberás atravesar la CIUDAD de LUXOR, para posteriormente salir al DESIERTO de MUT, y, desde allí, llegar al poblado de FARSUT, donde tomarás el TREN que te conducirá al complejo de JARGA, una instalación secreta bajo tierra que se constituirá en prueba definitiva de la conspiración. Desde allí tan sólo te resta alcanzar el puesto fronterizo y habrás concluido tu misión.

A lo largo de tu increíble y vertiginosa huida te encontrarás continuamente hostigado por soldados dispuestos a liquidar, sin mediar palabra, a los tres protagonistas. Re-

cuerda que no podrás bajar la guardia ni tan siquiera un instante, y que será una batalla desigual. Sólo tu sangre fría y tu coraje podrán catapultarte hacia la victoria; controla tu ímpetu y piensa en la recompensa...

LOS PERSONAJES

Tienes que intentar, como ya sabes, que tus tres personajes sobrevivan a los ataques del ejército de Abu Sahl. En todo momento tendrás el control de uno de los tres personajes, mientras que los otros dos, siempre y cuando se encuentren en la pantalla, te seguirán con inteligencia propia. Podrás pasar el control a cualquiera de los tres sin más que pulsar una de las teclas del uno al tres.

1 — Michael.

2 — Christine.

3 — al-Hasan.

Te será útil cambiar de personaje a menudo, bien para sacar a alguno de ellos de una situación muy comprometida, o para hacer uso de sus propiedades particulares.

En cada pantalla deberás acabar con un número indefinido de enemigos para poder pasar a la siguiente. En ese momento, los dos personajes que no controlas se encaminarán hacia la parte derecha de la pantalla, esperándote para pasar.

EL COMBATE

Michael lleva consigo una pistola, mientras Christine puede llevar y lanzar granadas de mano. Ambas cosas, balas y granadas, no son ilimitadas, por lo que es recomendable su ahorro. De todas formas, tendrás ocasión de reponer municiones en el camino. Cuando al-Hasan recoja

su paraguas, podrá usarlo como defensa, siendo especialmente útil en el combate cuerpo a cuerpo. Los soldados lanzarán en ocasiones cartuchos de dinamita encendidos y a punto de explotar. Si quieres correr el riesgo, Christine puede recogerlos agachándose, pero deberá entonces lanzarlos con rapidez en previsión de que la estallen encima. Los soldados también dispararán a menudo, por lo que conviene que busques refugio en aquellos lugares donde las balas no tienen acceso, como barriles, muros, etc. Los personajes que en ese momento no controles lo harán por sí mismos, de manera que, mientras haya peligro, tratarán de esconderse tras esos improvisados parapetos. Si ello les condujera a algún otro peligro más inminente, puedes en todo caso cambiar el control a alguno de ellos y hacerle así salir de su refugio. Otro de los aspectos de su inteligencia propia es que, además de seguir al que tú controles, tratarán de huir de los soldados colindantes, amén de subir escaleras, saltar huecos u obstáculos, etc.

También encontrarás en tu camino nidos de ametralladoras y morteros, ambos indestructibles, por tus personajes. Dejarán de disparar cuando te hayas «encargado» del contingente de soldados que estén en la pantalla en que te halles.

SE INCLUYE UNA OPCION PARA QUE PUEDAS GRABARTE UNA VEZ QUE TERMINAS CADA FASE (RECUERDA QUE HAY CUATRO FASES), DE MANERA QUE PUEDES EMPEZAR DESDE EL PRINCIPIO DE UNA FASE EN VEZ DE COMENZAR EL JUEGO.

CONTROLES AMSTRAD Y MSX

Además del teclado, puede emplearse joystick. Las teclas de cambio de control de los tres personajes, seguirán

estando en el teclado. Se incluye, además una opción para redefinir teclas. Las seleccionadas inicialmente son:

1 — Michael.

2 — Christine.

3 — al-Hasan.

Q — saltar-subir.

A — agacharse-bajar.

O — izquierda.

P — derecha.

SPACE — disparo-lanzamiento de granadas/cartuchos-defensa con paraguas.

ESC — detiene el juego-regresa al mismo.

SHIFT + ESC: ABORT.

Cuando utilizas la tecla «SPACE» (o el disparo en el joystick) para lanzar granadas/cartuchos, debes tener en cuenta que, cuanto más tiempo la mantengas pulsada, mayor será su alcance. Si, por otro lado, disparas en posición de agachado, las balas llevarán cierta inclinación, con lo que podrás dar cuenta de enemigos que se encuentren por encima de ti.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Amstrad: Pulsar CTRL y ENTER al mismo tiempo.

MSX: Escribir RUN "CAS:" y pulsar ENTER.

REALIZADO POR: MADE IN SPAIN

Carlos Granados.

Camilo Cela.

Fernando Rada.

ZIGURAT SOFTWARE

DISTRIBUIDO POR:

ERBE. C/ Núñez Morgado, 11.

Tel. 314 18 04.



**Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler
o préstamo de este programa sin la autorización
expresa escrita de ERBE Software, S. A.**

ERBE SOFTWARE, S. A.
Núñez Morgado, 11 - 28036 Madrid