

FRANCAIS

DEUTSCH

ITALIANO

# TOTAL ECLIPSE

FEATURING **FREECAST**™ BY **MAJOR DEVELOPMENTS** 



FRANCAIS

# TOTAL ECLIPSE

FEATURING **TRIPESCAPE™** BY **MAJOR DEVELOPMENTS**

## L'HISTOIRE

Il est écrit qu'au cœur de l'ancienne Egypte il y a des centaines d'années, 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 placée un haut lieu fut construit pour le Dieu-Soleil Râ. Le mauvais sort fut lancé. Si quoique ce soit devait obstruer les rayons du soleil pendant la journée, le Haut Lieu 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 grande 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'objets que possible - vous allez être riche! L'objectif le premier jour est £125,000.

## VOTRE EQUIPMENT

- Un revolver - plus un large échantillon de balles
- Votre montre - l'éclipse est due 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 fidele boussole- un objet essentiel pour vous orienter avec succès.

## L'ECRAN DE VISUALISATION

- En haut à gauche - Ankhs recueillis
- En haut au milieu - Valeur du trésor recueilli
- En haut à droite - Situation de l'éclipse
- Fenêtre principale - Vue en 3 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 ex. 24c = 24 cubits. L'entrée du haut lieu est à une hauteur de 72 cubits.

En bas de gauche à droite

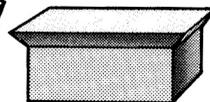
- Montre, bidon d'eau, battement de coeur, boussole.

## INFORMATION



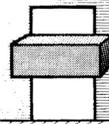
### TRESOR

Touchez le trésor que vous voulez recueillir



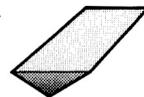
### ANKHS

Essayez de repérer et de recueillir les Ankhs - le symbole de vie. Servez-vous en pour écarter certaines barrières sur des pièces fermées à clef. Touchez un Ankh pour le recueillir.



### BARRIÈRES SUR UNE PIÈCE FERMÉE A CLEF

Touchez la barrière pour l'ouvrir nécessite une Ankh.



### PUITS D'EAU

Touchez le puits pour recueillir l'eau.

Il existe de nombreuses énigmes et de pièces qui n'ont pas encore été découvertes. Attention aux flèches empoisonnées, de nombreux explorateurs en sont morts jadis!

## CONSEILS

1. Cœur Gardez votre battement de coeur au ralenti. S'il s'accélére dangereusement, vous risquez de faire une crise cardiaque, alors il vaut mieux prendre du REPOS (Voir Commandes)
2. Regardez vos pieds. Regardez avant de marcher - assurez-vous est ferme en vous chargeant, 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 (72C) (Un cubit est équivalent à la longueur d'un avant-bras).
4. Désorienté? Utilisez la touche de commande Se tourner 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 SPECTRUM

Cassette - Spectrum 48K et Spectrum Plus  
LOAD "" puis appuyez sur ENTER

Cassette - Spectrum 128K, Spectrum +2 et Spectrum +3  
Sélectionnez le mode 48K. LOAD "" puis appuyez sur ENTER.

Disquette - Spectrum +3  
Introduisez la disquette dans l'unité de disques puis appuyez sur ENTER.

## COMMANDES

Avant	 or 	Changer taille des marches (Lent, Moyen ou Rapide)		Lever les yeux	
Arrière	 or 	Changer les angles (Petit, Moyen ou Grand) (Pour la situation en cours voir les hiéroglyphes au-dessus de l'horloge)		Baisser les yeux	
Gauche	 or 	Demi-tour		Se tourner vers l'avant (Utile si vous êtes désorienté)	
Droite	 or 	Tirer un revolver/ Remplacer un revolver		Changer la hauteur (Tenez-vous debout ou accroupi)	
Repos (Tenez R enfoncée) (Calme le cœur)		Tirer un coup de fusil		Interrompre le jeu Pour sauvegarder, charger ou annuler des options	

## 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 réembobinez. Appuyez sur les touches CTRL et ENTER minuscule simultanément, puis appuyez sur le bouton PLAY sur le magnétophone puis sur une autre touche.

### DISQUETTE

Introduisez la disquette dans l'unité de disques puis tapez RUN "DISC" (ENTER)

## COMMANDES

Avant	 or 	Changer taille des marches (Lent, Moyen ou Rapide)		Lever les yeux	
Arrière	 or 	Changer les angles (Petit, Moyen ou Grand) (Pour la situation en cours voir les hiéroglyphes au-dessus de l'horloge)		Baisser les yeux	
Gauche	 or 	Demi-tour		Se tourner vers l'avant (Utile si vous êtes désorienté)	
Droite	 or 	Tirer un revolver/ Remplacer un revolver		Changer la hauteur (Tenez-vous debout ou accroupi)	
Repos (Tenez R enfoncée) (Calme le cœur)		Tirer un coup de fusil	 or 	Interrompre le jeu Pour sauvegarder, charger ou annuler des options	