

ABU SIMBEL PROFANATION

SPECTRUM

INTRODUCCION

Johnny Jones, héroe del Saimazoom y del Babaliba, continúa su reto personal a la muerte en esta tercera parte de la Trilogía, en la que guiado por su amor al peligro se sumerge de lleno en los pasadizos y recovecos de una oscura y milenaria pirámide de Egipto.

A lo largo de 3.000 años, los mejores exploradores han intentado profanar el sagrado templo de Abu Simbel, construido por el emperador Ramses II para albergar en él todas las riquezas y secretos que multitud de generaciones han ido depositando en sus entrañas; sin embargo, llegar a la cámara mortuoria es inaccesible, salir con vida del laberinto imposible. Todos los que osaron profanar el templo jamás regresaron.

Johnny Jones, cegado por el atractivo del reto, se sumerge en esta pesadilla; cuando todos fracasan y mueren, el héroe intenta lo imposible.

ARGUMENTO

Nuestro protagonista, al profanar el templo, ha sido víctima de un terrible hechizo. El espíritu de Ramses II ha castigado su osadía reduciendo a nuestro héroe al tamaño de un perro sin cuello y sin extremidades inferiores; Johnny se encuentra solo y perdido. Rodeado de peligros y pasadizos mortales, quiere recuperar su antigua anatomía a toda costa y para ello necesita encontrar la cámara mortuoria central.

Ante él se encontraba la ciénaga, al fondo se escuchaba el chapoteo de las voraces pirañas; no se podía rendir ahora. Fue saltando de islote en islote hasta llegar a tierra firme. Una vez allí, recordando el color del diamante, fue teletransportado al interior de las criptas centrales, a través de la trampa de los cuchillos, la sala electrolítica, el ataque sistemático de vampiros y arañas venenosas y, por fin, pudo llegar a la sala de la efigie.

Estaba cansado y sudoroso, pero después de respirar profundamente cogió en sus manos el cuenco mágico y, tras una breve pausa, lo pasó con mucho cuidado bajo el electrodo apareciendo en la cámara mortuoria.

Al fin, frente a él, se encontraba el secreto de Abu Simbel.

INSTRUCCIONES DE CARGA

1. Conectar la salida EAR del Spectrum con la salida EAR del cassette.
2. Rebobinar la cinta hasta el principio.
3. Ajustar el volumen a 3/4 del máximo.
4. Teclar LOAD "" y pulsar ENTER.
5. Presionar PLAY en el cassette.
6. Si el programa no se carga, repetir la operación con distinto volumen.

TECLAS DEL JUEGO

- O = Izquierda.
- P = Derecha.
- Q = Salto corto.
- A = Salto largo.

Joystick

- Derecha.
- ← Izquierda.
- ↑ Salto largo.
- ↓ Apretando el disparo; salto corto.

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

ERBE SOFTWARE, S. A.
Santa Engracia, 17 - 28010 Madrid