

LA SOMBRA DE AMOTEPH

MANUAL DE INSTRUCCIONES

ÍNDICE

HISTORIA.....	3
COMO JUGAR.....	5
LA PANTALLA DE JUEGO.....	6
OBJETOS Y DESCRIPCION.....	6
CARGAR Y SALVAR PARTIDA.....	6
MAPA.....	7
CRÉDITOS.....	8



HISTORIA

Costa Este de los Estados Unidos, 192x.

Un telegrama de tu antiguo mentor, el profesor Wright de la Universidad de Miskatonic, te pide que vayas a Arkham. Al parecer, ha hecho un descubrimiento importante relacionado con cultos antiguos y necesita urgentemente tu presencia. Según él, uno de los cultos documentados en el antiguo Egipto sigue activo ahí mismo, en Arkham, y parece ser peligroso.

No te parece muy razonable, y sabes que el profesor Wright tiende a exagerar un poco, pero no puedes rechazar su petición.

Está anocheciendo cuando llegas a Arkham, y te diriges directamente a tu hotel. Hablarás con el profesor Wright mañana. Pero justo al caer la noche, el botones del hotel te entrega un nuevo telegrama del profesor...

¡Comienza la aventura!



COMO JUGAR

Para la versión disco, inserta amoteph.dsk en tu CPC o emulador, luego teclea RUN"loader. Si usas la versión cassette, inserta amoteph.cdt en tu emulador, teclea run" y dale a PLAY en el cassette.

La Sombra de Amoteph es una aventura conversacional clasica en la que controlas a una investigadora. El ordenador te describe el lugar donde te encuentras y los objetos que puedes ver. Tu debes escribir ordenes en castellano para interactuar con el mundo del juego.

Esta aventura es especialmente simplista. Las textos son breves y examinar objetos solo mostrara informacion relevante si es importante para la historia.

El programa interpreta frases del tipo:

VERBO + NOMBRE + NOMBRE

Por ejemplo:

- COGER LLAVE
- ABRIR PUERTA CON LLAVE
- ENTRAR EDIFICIO

El juego solo necesita las cuatro primeras letras de cada palabra, por lo que EXAMINAR y EXAM son equivalentes.

Puedes moverte por el escenario usando los puntos cardinales (IR NORTE) o bien utilizando una instruccion adecuada a la situacion como BAJAR POR VENTANA.

Los movimientos en los puntos cardinales pueden abreviarse usando solo una unica palabra o la inicial (por ejemplo NORTE o simplemente N)

NOTA: Las preposiciones (CON, DE, EN, A...) son ignoradas.

Puedes escribir ABRIR CAJA CON LLAVE o simplemente ABRIR CAJA LLAVE

LA PANTALLA DE JUEGO

La pantalla esta dividida en dos zonas:

- ZONA SUPERIOR: Muestra la descripcion de tu ubicacion, los objetos visibles y las salidas disponibles.
- ZONA INFERIOR: Es donde escribes tus ordenes, tras el prompt.

OBJETOS Y DESCRIPCION

En cada localidad veras una lista de objetos presentes. Algunos objetos pueden cogerse; otros son parte del entorno y otros pueden revelar secretos al ser examinados (puede usar la abreviacion EX).

Puedes llevar hasta cuatro objetos a la vez. Si intentas coger un quinto objeto, tendras que dejar algo antes de poder cogerlo.

CARGAR Y SALVAR PARTIDA

Este juego no es excesivamente largo, pero puedes salvar tu partida con SAVE. En disco, tienes 10 slots disponibles. Luego puedes continuar tu partida con LOAD. En cassette, simplemente guarda tu partida en una cinta con SAVE y vuélvela a cargar con LOAD.

En este juego puedes acabar tu aventura "prematuramente", pero no tiene situaciones en las que no puedas seguir avanzando. Así que procura salvar despues de cada avance

MAPA



CRÉDITOS V0.95

NOTPRODIGY GAMES

HISTORIA y PUZLES

DigitallyMashed

PROGRAMACIÓN

Muchas AI + DigitallyMashed

ILUSTRACIONES

Stable Diffusion

