PROFANATION 2: Escape from Abu Simbel AMSTRAD

INTRODUCCIÓN

"...NOS VEREMOS EN EL POLO .STOP."

...Cualquier cosa le parecería mejor que lo que acababa de vivir.

Agotado por el esfuerzo cayó redondo al suelo, si lo que había bajo sus pies (¿Eso eran pies?) podía considerarse así, esperando abrir los ojos en otro lugar, lo mas lejos posible de aquellos muros, lejos de esa pesadilla digna de sus peores sueños, recuperando por fin su aspecto normal. No en vano pensaba que si todo aquello había podido ocurrir... se despertaría en un lugar tranquilo ("en el polo...") y seguro.

"...PREPÁRATE PARA EL VIAJE. STOP."

...El suelo tembló... se abrió... y cayó... cayó hasta dar con el suelo. Se desvaneció.

Cuando recobró el sentido no se pudo creer lo estaba viendo. Parecía que aquello no había acabado.

Delante suyo... ahí mismo, a unos pocos metros había... había una... ¡Una de aquellas malditas gotas!. Casi volvió a desvanecerse pero esta vez no de agotamiento. Le daba vueltas todo mientras pensaba de donde diablos sacaría las fuerzas para enfrentarse de nuevo a todas aquellas criaturas del demonio. ¡¿Porque no había funcionado?!

La búsqueda de los tesoros en el templo de RAMSES II le había condenado, en aquel momento pensaba, de por vida, pero la frase que escuchó en la cámara mortuoria cuando por fin colocó el cuenco en el lugar adecuado, le daba, incluso en aquel momento de terror, una esperanza: "Nos veremos en el polo".

Al volver a escuchar en su interior aquella frase recordó la historia que había estudiado en una época lejana... Como profesor de universidad no había creído en esas historias, pero su intuición le decía que la que estaba recordando no podía ser una invención y menos ahora. Recordó la Atlántida de Platón, de los Annu y recordó también los escritos que hablaban de los túneles y ciudades subterráneas construidas por esa civilización bajo las pirámides de Egipto para evitar así el diluvio y el cambio de los polos... "el polo".

Recordó al fin y al cabo que solamente un poder tan extraordinario como el de los habitantes de la Tierra Hueca habían podido causar aquella maldición de la que todavía se sentía cautivo, aunque en la historia se achacase a un poder divino. Pensó en Agartha y una señal le dio la razón. Al fondo, a poca distancia, para su sorpresa, pudo ver un antiguo escrito sobre una roca donde se podía leer el nombre de esa ciudad mitológica.

"Una señal", pensó. No estaba todo perdido. Decidido por esa idea, tenía que seguir luchando para poder escapar.

Rápidamente se levantó, y aun viendo que alrededor suyo las piedras se desplomaban, que había fosos infinitos repletos de pinchos, que esperaba todavía ansiosa la maldita gota para arrebatarle la vida y que los pájaros seguían volando con ese movimiento frío y calculado, pensó que lo conseguiría. Le quedaba vida suficiente para eso, y para mas, y si sus cálculos eran correctos, debería atravesar la Tierra Hueca saliendo de aquella zona de piedras, de zonas con vegetación o zonas heladas según las leyendas, en su paso hacia el centro de la tierra esperando llegar "al polo"...

... Esperando escapar por una de esas salidas que la historia explicaba en algún lugar secreto donde nadie nunca había dejado su huella...

En definitiva, esperando escapar de Abu Simbel.

ARGUMENTO

Nuestro protagonista, al encontrarse atrapado en el templo de Abu Simbel después de por fin conseguir llegar a la cámara mortuoria central y todavía con su aspecto de perro sin cuello y sin extremidades superiores, deberá escapar de ese lugar rodeado de peligros y pasadizos mortales para por fin librarse de ese aspecto y salir de allí de una vez por todas . Para ello deberá recorrer 4 zonas atravesando la Tierra Hueca hasta llegar al final:

ZONA TEMPLO: Esta zona se encuentra muchos metros bajo la cámara mortuoria. Johny cae por un largo pasillo para volver a encontrarse a las malditas piedras y a los saltos calculados. Con las típicas piedras de una pirámide, deberá ir recordando cada paso que realice para enfrentarse a una prueba final.

ZONA JUNGLA: En su camino a través de la Tierra Hueca y al salir de la parte anterior, se encuentra en una zona repleta de vegetación donde al final se enfrentará a saltos por encima de un gran lago muy peligroso... el orden es la clave.

ZONA HIELO: Parece increíble... pero después de la vegetación se encuentra una zona completamente helada... Tendrá que armarse de paciencia y volver a andar muchas veces tras sus pasos.

ZONA FUEGO: El centro de la tierra. Agartha. En esta zona Johnny tendrá que calcular muy bien sus pasos... El mínimo error será fatal. Mide tus saltos.

JOHNY

Como persona estudiosa y profesor de universidad (publica) no crees en el uso de armas... así que no llevaste ninguna al templo cuando allá por el 1985 entraste para encontrar el tesoro perdido (supones que habrás perdido ya tu trabajo a causa de una baja muy larga)... Tan solo cuentas con tu habilidad para saltar. Puedes dar dos tipos de salto: El largo y el corto. Utilizalos como creas conveniente, pero intenta que sea de la manera mas optima, pues cada salto en tu viaje es vital para ti. calcula bien.

Tu aspecto es el de un perro... sin extremidades inferiores, perdón, superiores. Tu color no te hace pasar desapercibido, y en contra de lo que crees, el rosa no amansa a las fieras. Tienes 9 vidas... No las malgastes.

AMULETOS

Distribuidos por todo el mapeado se encuentran distintos objetos fundamentales para finalizar la aventura con éxito. Se distinguen del resto de elementos por ser estáticos y a menudo coloristas. Cada objeto se deberá utilizar en distintos lugares grabados y bordeados por una trama de color. Sirven para abrir puertas. Existen tramas de color que simplemente nos tele transportarán a otros lugares del mapa.

ENEMIGOS

Hay muchos enemigos distribuidos por todas las zonas. Cada uno actúa de manera distinta. Ten mucho cuidado porque al mínimo roce con ellos, morirás.

. **Anillos**: Estos objetos están bajo el influjo de la maldición de Ramses II y normalmente se mueven en horizontal, pero también pueden hacerlo en vertical.
. **Arañas**: Son muy peligrosas, se distinguen por su color rojo llamativo. Tendrás que estudiar sus movimientos para esquivarlas.
. **Cucarachas**: Pueden estar en el suelo o en el techo. Son rápidas, pero fáciles de identificar.
. **Escorpiones**: Letales. Evítalos en la medida de lo posible, te mataran solo detectarte.
. **Flechas**: Aparecen de las paredes en un movimiento calculado y muy peligroso. Acabaras por odiarlas.
. **Gotas**: Son el enemigo mas peligroso y mas representativo de la aventura. Evita la gota, pero también evita por todos los medios su salpicadura.
. **Hachas**: En una movimiento de locura asesina, te dejarán muy poco margen. Has de ser tan preciso que te parecerán infranqueables.
. **Lapidas**: Lentas, pero seguras. Han quedado volando y rotando sobre si mismas alrededor de puertas y pasos. Las reconocerás por su color rosado... no por eso menos peligrosas.
. **Momias**: A las ordenes de Ramses II vagan por el templo esperando poder atraparte. Solo las encontraras andando por el suelo
. **Pájaros**: De color azul, son ciegos, pero se guían por el sonido de tus pasos. Como el resto de enemigos, no los toques.
. **Pinchos**: Estudia su movimiento para pasar por encima suyo.
. **Piraña**s: Solo las encontrarás en la parte de los lagos cálidos y helados. Al aparecer casi siempre de dos en dos son unos enemigos muy difíciles de esquivar.
. **Rayos**: ... de poder electromagnético. No te fíes de ellos, a pesar de su baile aleatorio, tienen muy claro su objetivo.
. **Serpientes**: Envenenadas con el peor veneno posible, su picadura es mortal. Una vez atrapado, seguramente les servirás de aperitivo.
. **Bolas de energía**: Normalmente actúan de dos en dos, y no hay ninguna manera de desactivarlas. Son muy peligrosas.

PUZZLES

Cada zona tiene un puzle final que hay que conseguir descifrar. Una pista... atento a los amuletos.

LAS TRAMPAS

Además de los peligros ya descritos, existen trampas de las que no podrás escapar una vez caigas en ellas. Utiliza tu intuición para evitarlas, no puedes hacer otra cosa. Además, es posible que si no has conseguido algún amuleto imprescindible en alguna situación concreta, el juego no te permita avanzar nunca mas, así que no te dejes ninguno por el camino.

INSTRUCCIONES DE CARGA

CPC464:
Teclea RUN" y pulsa INTRO. Presiona PLAY en el cassette.

CPC664/CPC6128:
Disco: Inserta el disco en la ranura y teclea |DISC:RUN"DISC y pulsa INTRO.
Casete: teclea |TAPE, seguido de RUN" y pulsa INTRO.
Presiona PLAY en el cassette.

Emulador:
Carga el DSK en tu emulador, y sigue las instrucciones de carga en disco

TECLAS DE CONTROL

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

CURSORES o JOYSTICK

EQUIPO

CODIGO: Javier García Navarro (JGN)
IDEA, DISEÑO y GRAFICOS: Daniel Celemín García (LordFred)
MÚSICA: John McKlain
ILUSTRACIÓN PORTADA: Lorena Azpiri
PANTALLA CARGA: Juan Esteban (Sad1942)
TESTERS: metr81 y Jon Cortazar
TRADUCCIÓN: John McKlain
RRSS: juliaroses

AGRADECIMIENTOS

A Víctor Ruíz por crear uno de los mejores plataformas de la historia... ¡Viva el salto al pixel!, ¡Viva lo retro!...

IN MEMORIAM Alfonso Azpiri

Copyright 2017 4mhz & LordFred

PROFANATION 2: Escape from Abu Simbel
AMSTRAD - ENGLISH

INTRODUCTION

"... SEE YOU AT THE NORTH POLE. STOP."

...anything seemed better to him than what he had just lived.

Exhausted by the effort he fell to the ground, if what was beneath his feet (those things were feet?) could be considered like that, hoping to open his eyes in another place, as far away as possible from those walls, away from that nightmare worthy of his worst dreams, finally recovering his normal appearance.

"... GET READY FOR THE TRIP. STOP."

...The ground shaked, it cracked open and he fell down to the lower floor.

He lost consciousness.

When he opened his eyes again, a few yards away from him there was... One of those damn drops! He almost fainted again, but not from exhaustion.

The search for treasures in the temple of RAMSES II had cursed him for life, he thought at the time, but the words he heard in the mortuary chamber when he finally placed the bowl in the right spot, gave him hope: "See you at the North Pole".

When he heard those words again, he recalled the story he studied a long time ago... He recalled Plato's Atlantis, the Annu and also the writings that spoke of the tunnels and underground cities built by that civilization under the pyramids of Egypt to avoid the deluge and the change of the poles..."the north pole".

He recalled after all that only such an extraordinary power as that of the inhabitants of the Hollow Earth would have been able to cause the curse that still held him captive.

He stood up quickly, and even while the stones were collapsing around him, he thought he would succeed. He had enough life left for that and more. If his calculations were correct, he would have to cross the Hollow Earth through the stone zone, the jungle zone and the ice zone on his way to the centre of the earth, hoping to reach the North Pole to escape through one of those exits that the story told that were in a forgotten place.

Where no one ever left its mark, hoping to escape Abu Simbel.

THE STORY

Our hero is trapped in the temple of Abu Simbel after finally getting to the central mortuary chamber. Still looking like a dog without neck and front legs, he must escape the temple, full of dangers and deadly passages, to finally get rid of his curse. To do this, you will have to go through four zones crossing the Hollow Earth until you reach the exit:
TEMPLE ZONE, JUNGLE ZONE, ICE ZONE and FIRE ZONE.

JOHNY (YOU THE HERO)

As a scholar and (public) university professor, you don't believe in the use of weapons... so you didn't take any to the temple when back in 1985 you entered it to find the lost treasure. Your only weapon is your ability to jump. You have two types of jumps: long jumps and short jumps.

AMULETS

Objects must be used in places that are engraved and bordered by a coloured frame. This places serve to open doors. There are colour frames that will simply teleport us to other places on the map.

PUZZLES

Each zone has a final puzzle that needs to be deciphered.
Tip: pay attention to the amulets.

LOADING INSTRUCTIONS

CPC464:
Type RUN "and press ENTER. Press PLAY on the cassette.

CPC664/CPC6128:
Disc: Insert the disc into the slot and type |DISC: RUN "DISC and press ENTER.
Cassette: type |TAPE, followed by RUN "and press ENTER. Press PLAY on the cassette.

Emulator:
Load the DSK file on your emulator, and follow the load instructions for the disc version.

CONTROL KEYS

O = Left
P = Right
Q = Long jump
A = Short jump

CURSOR KEYS or JOYSTICK

DESIGN TEAM

CODE: Javier García Navarro (JGN)
IDEA, DESIGN AND GRAPHICS: Daniel Celemín García (LordFred)
MUSIC: John McKlain
ILLUSTRATION: Lorena Azpiri
COVER: Juan Esteban (Sad1942)
TRANSLATION: John McKlain
TESTERS: metr81 y Jon Cortazar
RRSS: juliaroses

ACKNOWLEDGEMENTS

To Victor Ruíz for creating one of the best platforms in history... Long live the pixel perfect jump!

IN MEMORIAM Alfonso Azpiri

Copyright 2017 4mhz & LordFred