Eye of Horus

DISTRIBUTED EXCLUSIVELY BY



PRISM LEISURE PLC GROUP OF COMPANIES

Eye of Horus

By Denton Designs

1 **A game for the Atari ST, Commodore Amiga, Commodore 64 and IBM PC and its true compatibles.**
Eye of Horus by Denton Designs.
Project managment by Ally Noble at Denton Designs.
Egyptian Mythos researched by John Heap.
ST/Amiga programming by Dave Colclough.
PC programming by Dave Collins.
CBM 64 programming by Paul Tweddell.
Graphics by Paul Salmon, Colin Grunes, Ed Knight and Ally Noble.
ST/Amiga music, David Whittaker
PC music, Jason Brooke
CBM 64 music, Fred Gray
Package design by Simon Smith at Dancing Bear.
Cover artwork by Junior Tomlin.
Documentation by Tony Beckwith.
Logotron Recreation are Herbie, Michael, Tony, Wayne and Jane.
Published by Logotron Recreation.

2 © Logotron Ltd/Denton Designs 1989.
Logotron
Chancery House,
107, St Pauls Road,
LONDON.
N1 2NA

3 © Copyright subsists with Logotron Ltd and Denton Designs in all software, documentation and artwork. All rights reserved.

No part of this software may be copied or transmitted in any form or by any means. This software is sold on the condition that it shall not be hired out or lent without the express written permission of Logotron Ltd. 4

Masterworks for the Millenium

We have more than profit for us and our programmers when we publish a Logotron game. We are aware that as the months tick away till the end of the millenium, most of the games we play now will be lost in time. Only the very best will be remembered. We hope quite a few of them will be ours! 5

Logotron does not specialise in any one genre. We've published maze games and 3D strategies, shoot 'em ups and chess programs. All our games find the missing match between programming wizardry and gameplay. The only thing in common is an ingredient 'X' to make them stand out from the crowd. 6

It's not easy, publishing excellence out of left-field. That's why we are always on the look out for new talent. 7

TALENT WANTED – APPLY WITHIN 8

If you have some software that you feel we may be interested in then why not send it to us. You'll be under no obligation to publish with us and all submissions will be treated in the strictest of confidence. Please mark all submissions for the attention of Tony Beckwith at our London address.

Loading Instructions.

1 IBM PC and compatibles

1. Insert the 'Eye of Horus' boot disk into the drive and from the MS-DOS prompt, select the correct drive specifier.
2. Type horus and press RETURN. The game will now begin to load.

Note: Eye of Horus is not copy protected and we severely recommend that you make a back-up copy of the game. You are reminded that back-up copies are for your own personal use only.

2 Atari ST and Commodore Amiga

1. Turn off the computer and disconnect all unnecessary peripherals. We recommend that you leave your computer switched off for thirty seconds in case a virus has installed itself in your memory. This will kill a virus if one is present.
2. Insert the 'Eye of Horus' disk into the drive and switch the computer on. The game will now begin to load. Do not remove the disk from the drive whilst the game is playing.

3 CBM 64 on tape

1. Switch your computer on and insert the 'Eye of Horus' tape into your CBM cassette player. Rewind the tape to the beginning.
2. Hold down the SHIFT key and press RUN/STOP.
3. Press play on your cassette player. The game will now begin to load.

4 CBM 64 on disk

1. Switch your computer on and insert the 'Eye of Horus' disk into your CBM disk drive.
2. Type LOAD "BOOT" ,8,1 and press RETURN. The game will now begin to load.

Please note that this product is manual protected. Before you can play the game, the computer will ask you to type in a word from a given position in the instruction manual.

Introduction.

Long, long ago, before the time of mortal men, gods walked the Earth. One such god, Osiris, reigned as a benevolent king amongst the sweltering yellow sands of Egypt. Under Osiris' reign, everyone was happy and the land flourished. But some were jealous, and it was Set, his half-brother who became overwhelmed by this evil.

Somehow, Set persuaded Osiris to lie in a chest, and when he lay there, Set nailed the lid shut and then had it sent out into the Nile. When word reached Osiris's wife, Isis, of Set's evil deed she set out to find the chest and with the aid of Anubis, she found it washed up downriver. Opening the chest, the beautiful Isis found her dying king and in their closeness conceived a child. She tried to hide the body of her husband but it was rediscovered by Set who tore the corpse into seven pieces and scattered them throughout the land. Later, Isis gave birth to a son and named him Horus. As Horus grew older, he vowed to avenge his father's death, and set out to destroy Set, whilst Isis could not rest until every piece of her late husband had been properly placed in a sarcophagus. Isis managed to do this, and Osiris, with his body whole once more, moved on from the Earth to the Heavens. Meanwhile, Horus's struggle continued and after much

battling, victory was his and Set was finally destroyed.

1 Many aeons later, in the time of men, a tomb of an unkown king lie buried deep in the Sahara, lost to men for many thousands of years. Within this tomb, were held captive the souls of the dead buried there. They had waited hopefully for their god, Osiris, to release them to the promised afterworld for many millenia. But as time passed, their hope was replaced by desperation. They called for Osiris. Then they screamed for him! But Osiris did not come.

2 The great Osiris was indeed listening, but he could not release them for they had made a dreadful mistake. The men who had made the tomb had painted many hieroglyphical murals on the walls in tribute to their god but in their rush to finish the tomb before their kings death, the men had neglected to finish the most important mural. It was that which told of how Set had deceived Osiris and of how Horus was conceived. The mural did not tell of the restoration of Osiris' body and his ascension to the Heavens or of Horus' eventual victory over Set.

3 Only one solution remained. Osiris looked down to the tomb and breathed life into the wall paintings in the hope that Horus could once more defeat Set. Slowly, with the aches of thousands of years, the figures shifted. Horus, Isis, Anubis and the dreaded Set were allowed to battle as they had done so long ago.

4 Set, realising that Horus was once more out to destroy him, took the body of the unknown king from the burial chamber and tore it into seven pieces, and scattered the pieces throughout the tomb. He knew that with the unknown king's body in pieces, Osiris could not give Horus the strength to defeat him. He then retreated to the lowest depths of the tomb, tainting the now animated hieroglyphs with his own evil as he went. When at last he reached the very bottom of the tomb, he hid and waited... this time he would win!

Osiris looked down to the tomb with great dismay. He could do nothing now but await the outcome. 5

The Egyptian Gods.

Horus was the Egyptian embodiment of all that is light and good. He takes the form of a hawk headed humanoid, actually becoming a hawk to fly and do battle. Initially his magic is weak, he must find charms and gain assistance from Isis and Anubis to strengthen himself. He must reconstitute the seven parts of the Unknown King's body to gain the strength he needs to destroy Set. 6





Isis was the beautiful wife of Osiris. Her courage and beauty shine through her grief as she continues her task. She can be summoned by Horus to aid him but she is only interested in the reconstitution of the Unkown King's body. Set is her half brother and it is for this reason that she cannot help Horus destroy him. 7

Anubis was recognised by the Egyptians as a guide 8

to the dead, also the son of Osiris and Nephthys (Set's wife). He usually takes a human form with the head of a jackal. At birth he was abandoned by Nephthys and was found by Isis who reared him to be her protector. He will show the same loyalty to Horus as he does to Isis and can be summoned but he will not help Horus destroy Set directly.





Set was once a revered god, but since his treachery he has become the embodiment of evil and night. When enraged, he may take the form of a dragon. Whilst
1 Horus is alive his life is threatened. Set is overconfident of victory however, and has tainted some of the tombs hieroglyphs with evil to do his fighting for him. He has hidden away in the deepest vaults of the tomb and left these minions to destroy Horus. If Horus gets too close to Set's hiding place however, then Set will come to destroy Horus himself. When Set is in a neighbouring chamber, the very walls of the tomb will shake!

2 **Osiris**, the "King of Life" embodies all benevolent forces of nature as well as the power which can defeat evil forces. His symbol or cosmological equivalent is the setting sun. He hands over his earthly realm to his son, Horus, and withdraws into the world of the Dead. Osiris is represented in human form, with a human head, usually as a mummy, with his arms crossed.

Your Task.

3 You control Horus on the side of good, against the evil Set. Isis and Anubis will aid you as best they can but you will need to find the right amulets to be able to summon them. Inside the confines of the tomb, you must locate and return all seven of the pieces of the Unknown King's body to the burial chamber, and then reconstitute the pieces. You will then receive the strength that you need to confront Set. To complete this dual task you must discover and learn how to use all of the found weapons and amulets which will increase your powers and aid you. You will need fast reflexes and quick thinking to guide Horus properly.

You travel the tomb through a maze of various 4
sized chambers and ancient mystical lifts. Within the tomb, there are four different areas. Some of the lifts will be locked thus blocking access to some of these areas. To use these lifts you will need to find various coloured keys that correspond to the coloured locks.

In the final area, which can only be accessed 5
with a blue key, Set will hunt you out to destroy you himself using hordes of enraged serpents that his malevolence has unleashed from the walls. It is not wise to attack him early in the game as your strength and stamina will be low.

The Status Display.

Press fire to start the game. You will see that the 6
screen is split into two windows. The top window shows the game action. The lower window shows: the amulets you are carrying (Horus can carry up to seven); the body piece carried (Horus can only carry one at a time!); the score and the amount of lives that Horus has left.

1 If you have found the amulet that invokes the map facility into the game then a map icon will be displayed in the lower right of the display to show that this facility is available to you. Press fire on this map icon to pull the map down.

2 In the lower window you will see a scarab beetle on a rope. The position of the scarab beetle along the rope indicates Horus's strength. Everytime Horus is hit, the beetle will move further to the left, indicating a loss of strength. When the beetle reaches the far-left, Horus will die. Osiris can breathe life back into Horus but he only has the power to do this three times. One of the amulets will give Osiris the power to do this more often.

The Controls.

ST and Amiga*

3 Use a joystick to control Horus.

4 **IBM PC and compatibles**
Use an IBM joystick or define your own keys to control Horus.
* Amiga and ST owners should note that they can use a mouse instead of a joystick to select amulets. This facility is described in more detail in the Playing the Game section of this guide.

5 **CBM 64**
Use a joystick in port two to control Horus.

6

	Abort	Pause	Music on/off
ST/Amiga	ESC	P	M
PC's	ESC	P	M
CBM 64	RESTORE	P	M

Playing the Game.

7 Horus starts off in his demi-human form in the burial chamber, next to an empty alcove. As a god, he has the power to transform to a hawk. Pressing up whilst anywhere other than a lift shaft,will transform him to hawk form. He can fly anywhere in the chamber but if he swoops too low then he will transform back to human form. Press fire to spit bullets from his beak. Note that it is not possible for Horus to return to human form whilst he is firing. He should use this form whilst attacking the animated hieroglyphs.

8 When in human form, pressing left or right will make Horus walk in that direction. Pressing fire will cause him to project papyrus darts at very high speeds. He does have the ability to fire even more devastating weapons but he needs the power from certain amulets to do this first. If a weapon ever becomes depleted, Horus can always rely on his papyrus darts.

9 It is only in human form that Horus can pick up and use keys, amulets and body pieces. To pick them up, he need only walk past them. Some of the amulets will be hidden well amongst the hieroglyphs - an evil ploy of Set's to distract Horus from his cause.

1 To use a key or amulet make sure that Horus is not standing on a lift, then press fire and down together. A cursor will appear in the status bar. Press left or right to select the key or amulet required and then press fire to use it. If you don't wish to use an amulet, press up and this will return you to the control of Horus. Alternatively, Amiga and ST owners can use a mouse to access the amulet display. Simply click on the left mouse button to bring up the mouse pointer - this pointer may only be moved around the amulet display area. Point the mouse pointer at the amulet that you wish to use and click on the left mouse button to use it. If you do not want to use an amulet then click on the left mouse button when the mouse pointer is pointing to a blank space on the amulet panel. Note that some amulets may only work in certain instances - if an amulet cannot be used then the computer will emit a small 'bleep' when you try to use it.

2 To return a body piece to the burial chamber, Horus must walk past the alcove in the burial chamber and the body piece will automatically be left in the chamber.

3 Pressing up or down whilst standing on a lift will enable Horus to go up and down between chambers. If the lift does not move then either it does not continue in the selected direction or it is locked (indicated by a coloured lock next to the liftshaft). To unlock a lift, you must use the relevant coloured key for the lock. You can use a key anywhere in the same chamber as a locked lift.

The Amulets.

AMULET OF THE HEART **4**



The seat of the power of life, and the source of good and evil thoughts. This Amulet complete with its magical inscriptions will summon Isis only when she can help Horus. Isis loved Osiris very much and will help Horus as much as she can in reconstituting the Unknown King's body.

AMULET OF THE SAM **5**



The typical Egyptian representation of a penis, it will summon Anubis to aid Horus with a gift.

AMULET OF THE BUCKLE **6**



This buckle of Isis protects the wearer from 'him that would do unto him anything that he holdeth in abomination'. Archaeologists have taken this to mean 'the passing of water upon a foe'!

AMULET OF THE SCARAB **7**



An insect of remarkable power. Its ability to roll balls of dung along the ground was associated with rolling the sun around the heavens. It is believed that if a God had such powers he would be most awesome indeed.



AMULET OF THE EYE OF HORUS **8**

Representation of the Sun. It is said that no evil can stand in the way of strong light.

1 

AMULET OF THE SOUL

A human headed hawk made of gold inlaid with precious stones. They say the man who breathes life to the golden hawk will have the hawk by his side until death.

2 

AMULET OF THE TET

This amulet represents the tree trunk that Isis used to conceal the body of her dead husband. It is a highly religious symbol representing the act of reconstitution of a body.

3 

AMULET OF THE PILLOW

This pillow is found placed under the neck of a mummy in a coffin. Thus it is usually used to lay a creature or creatures to rest permanently.

4 

AMULET OF TWO FINGERS

Represents index and medius fingers. Use it with care to temporarily vanquish all that lurks.

5 

AMULET OF THE SHEN

A symbol of eternity used to incapacitate new foes.

6 

AMULET OF THE VULTURE

The power of Isis as the 'divine mother' is given to Horus with this symbol. It can be used to vanquish Set's minions from a chamber but it only holds strength in certain areas of the tomb.

7 

AMULET OF THE SERPENT'S HEAD

The power of Isis as the 'divine mother' is also given to Horus with this symbol. Like the amulet of the Vulture, it can be used to vanquish Set's minions from a chamber but it will only work in different areas of the tomb to the Vulture.

8 

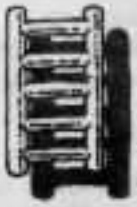
AMULET OF THE COLLAR OF GOLD

When worn around the neck, this holy symbol will free a man's soul from his body for a short time.

9 

AMULET OF THE PAPYRUS SCEPTRE

This amulet turns light, water and dung to papyrus.

10 

AMULET OF THE LADDER

This ladder is used to escape from Earth to heaven from the top of a mountain, where the two are closest. Osiris cannot allow any soul to leave the tomb until the mural is complete, so use of this amulet by Horus will bring him to the place where he was given life.

11 

AMULET OF THE NEFER

This amulet is in the form of a musical instrument and represents good luck. It's blissful music will aggravate Set and tell you what he doesn't want you to know.

12 

AMULET OF THE MENAT

When worn around the neck or carried in the hand this symbol represents good health.

13 

AMULET OF THE STEPS

These steps up to the throne of Osiris in heaven are used to examine a situ-

ation from a distance. The 'situation' however, will only be that discovered so far

AMULET OF THE FROG

1 Teeming with life and resurrection, this symbol gives Horus new life.



THE KEYS

2 As well as the nineteen amulets, there are also eight keys of various colours - yellow, red, green and blue scattered about the tomb which Horus must use to unlock various lifts. These lifts give access to the various 'sections' of the tomb.

3 *Logotron Recreational Product Range.*

Eye of Horus Atari ST
Amiga
PC (CGA & EGA)
CBM 64 tape
CBM 64 disk

Archipelagos Atari ST
Amiga
PC (CGA & EGA)
PC (CGA, EGA & VGA)

Prospector in the mazes of XOR
Amiga

StarRay Atari ST
Amiga
PC (EGA, CGA & Hercules)
PC (VGA, EGA, CGA & Hercules)
CBM 64 tape
CBM 64 disk

StarGoose! Atari ST
Amiga
PC (CGA & EGA)

Quadralien Atari ST
Amiga
PC (CGA)

Sargon III Chess Atari ST
Amiga

* **Mail Order only.**



Ladeanleitungen

IBM PC und Kompatible

1. Eye of Horus Programmdiskette in das Laufwerk legen und nach dem MS DOS Prompt den richtigen Kennbuchstaben für das Laufwerk eingeben.
2. **horus** eingeben und **RETURN** drücken. Dadurch wird der Ladevorgang gestartet.

Hinweis: Bei EYE OF HORUS wurde auf einen Kopierschutz verzichtet. Es empfiehlt sich, eine Reservekopie des Programms anzufertigen, wobei jedoch ausdrücklich darauf hingewiesen wird, daß alle Kopien zum ausschließlichen Gebrauch durch den rechtmäßigen Besitzer bestimmt sein müssen.

Atari ST und Commodore Amiga

1. Computer ausschalten und alle überflüssigen Peripheriegeräte vom System trennen. Es empfiehlt sich, das Gerät eine halbe Minute lang ausgeschaltet zu lassen, für den Fall, daß sich im Speicher ein Virus eingenistet hat. Er wird auf diese Weise unschädlich gemacht.
2. EYE OF HORUS Disk in das Laufwerk legen und Computer einschalten. Der Ladevorgang beginnt automatisch. Während des Spiels Disk im Laufwerk bleiben lassen.

CBM 64 — Kassettenversion

1. Computer einschalten und EYE OF HORUS Kassette in den Rekorder legen. Das Band bis an den Anfang zurückspulen.
2. **SHIFT** festhalten und gleichzeitig **RUN/STOP** drücken.
3. Die PLAY-Taste des Kassettenrekorders betätigen, worauf der Ladevorgang startet.

CBM 64 — Diskettenversion

1. Computer einschalten und EYE OF HORUS Diskette in das Laufwerk einschieben.
2. **LOAD** "BOOT" ,8,1 eingeben und **RETURN** drücken, worauf das Programm automatisch geladen wird.

Zur Beachtung: Bevor mit dem Spiel begonnen werden kann, fordert das Programm den Benutzer zur Eingabe eines Wortes von einer bestimmten Stelle im Handbuch auf.

Vorgeschichte

Vor undenklichen Zeiten, als noch kein menschlicher Fuß auf der Erde wandelte, gab es die Dynastien der Götter. Einer unter ihnen, Osiris, waltete segensreich als weiser König in den glühend heißen Wüsten Ägyptens. Glück und Wohlstand gingen mit seiner Herrschaft einher, was jedoch Gefühle der Eifersucht schürte, die schließlich seinen eigenen Halbbruder, Set (Seth), zu einer schrecklichen Tat verleiteten.

Es gelang Set, Osiris dazu zu überreden, sich in eine Truhe zu legen, deren Deckel mit Nägeln fest verschloß, ehe er den Befehl gab, sie in die Fluten des Nil zu werfen. Als Osiris' Gemahlin, Isis, von Sets schändlicher Tat Kunde erhielt, schweifte sie in Trauer im ganzen Land umher, ihren König zu suchen, bis sie mit Hilfe des Anubis die Truhe entdeckte, die von den Wellen an Land gespült worden war. Nach dem Aufbrechen der Truhe fand die schöne Isis ihren Gatten in den letzten Zügen, und in dieser letzten, liebenden Vereinigung zeugten sie ein Kind. Isis versuchte, die Leiche ihres Gemahls zu verbergen, doch Set entdeckte ihn, zerstückelte den Körper und verstreute die

Gliedmaßen über das ganze Land. Isis gebar einen Sohn und gab ihm den Namen Horus, der, herangewachsen, Rache an seinem Vater schwor. Isis fand keine Ruhe, irrte überall umher, um die Gliedmaßen ihres Gemahls zu sammeln und legte sie sorgfältig in einen Sarkophag. Als sein Körper wieder ganz war, konnte Osiris die Reise von der Erde in den Himmel antreten. Mittlerweile schlug sich Horus in vielen Schlachten, bis es ihm gelang, Set endgültig zu besiegen und zu vernichten.

Viele Äonen später, nachdem die Sterblichen Einzug auf der Erde gehalten hatten, lag tief vergraben und vergessen unter dem Sand der Sahara das Grab eines unbekannten Königs. Dieses Grab enthielt die Seelen der Toten, die voller Hoffnung auf ihren Gott, Osiris, gewartet hatten, damit er sie in das verheißene Paradies überführe. Doch die Zeit verstrich, und ihre Hoffnung verwandelte sich zusehends in Verzweiflung. Sie flehten Osiris an, sie riefen mit lauter Stimme nach ihm. Aber er rührte sich nicht.

Nicht, daß der große Osiris ihr Flehen nicht vernommen hätte! Aber er konnte sie nicht zu neuem Leben erwecken, denn sie hatten einen furchtbaren Fehler begangen. Beim Bau des Grabes hatte man zu Ehren des Gottes an den Wänden Tafeln mit Hieroglyphen beschriftet, doch in der Eile, das Grab noch vor dem Ableben des Königs fertigzustellen, hatte man die wichtigste Tafel unvollendet gelassen, nämlich jene, die von der boshaften Täuschung des Osiris durch Set und von der Zeugung des Horus berichtete. Ebenfalls nicht dokumentiert war die Wiederherstellung von Osiris Körper und sein Aufstieg in den Himmel sowie Horus' Sieg über Set.

Es blieb nur eine Lösung. Osiris schaute auf das Grab hinunter und atmete Leben in die Wandmalereien, in der Hoffnung, daß Horus auf diese Weise den bösen Set ein weiteres Mal besiegen könne. Langsam, wie gelähmt von den Schmerzen Tausender von Jahre, begannen sich die Figuren zu beleben. Horus, Isis, Anubis und der trügerische Set konnten ihre alten Kämpfe ein zweites Mal ausfechten, wie sie es Jahrtausende zuvor getan hatten.

Set, der keinen Zweifel daran hatte, daß Horus nur darauf aus war, ihn nochmals zu vernichten, nahm den Körper des unbekannten Königs aus der Grabkammer, riß ihn in sieben Stücke und verstreute diese in dem Gemach. Damit war es für Osiris nicht möglich, dem Horus die Stärke zu verleihen, die er brauchte, Set zu vernichten. Set zog sich dann an die tiefste Stelle im Grab zurück, wobei er die nunmehr belebten Hieroglyphen mit seinem bösen Geist beeinflußte. Als er schließlich die tiefste Stelle des Grabes erreichte, versteckte er sich und wartete... diesmal war er seines Sieges sicher!

Osiris war ein entsetzter Zeuge dieses Geschehens, konnte jedoch nichts weiter tun, als den Ausgang abzuwarten.

Die ägyptischen Gottheiten



Horus, Sohn des Osiris und der Isis, war die Verkörperung alles Lichten und Guten; seine kosmologische Entsprechung ist die Morgensonne. Er vereinigt den Kopf eines Falken (nach manchen Interpretationen ist es ein Sperber) mit einem menschlichen Körper, der jedoch im Kampf und im Flug Vogelform

annimmt. Zu Anfang sind seine Zauberkräfte nicht sonderlich ausgeprägt; er muß sich Zaubersprüche aneignen und ist auf die Hilfe von Isis und Anubis angewiesen, um größere Stärke zu gewinnen. Er muß die sieben Teile des unbekannten Königs zusammensetzen, der ihm die Kraft verleihen wird, Set zu besiegen.



Isis, das weibliche Element in der großen ägyptischen Gottestriade, war die schöne Gemahlin (und Schwester) des Osiris. Ihr Mut und ihre Schönheit überstrahlen ihren Gram. Sie ist bereit, Horus auf seine Bitte hin Hilfe zu leisten, aber ihr eigentliches Ziel ist die Wiederherstellung des Körpers von Osiris. Set ist ihr Halbbruder, und dies ist der Grund, weshalb es ihr nicht möglich ist, bei seiner Vernichtung aktiv mitzuhelfen.



Anubis war in der ägyptischen Mythologie der Führer zum Totenreich, Sohn des Osiris und der Nephthys (Sets Gemahlin). In der Regel erscheint er in menschlicher Form, mit dem Haupt eines Schakals. Nach seiner Geburt wurde er von Nephthys ausgesetzt und von Isis gefunden, die ihn aufzog und zu ihrem Beschützer machte. Seine Loyalität gegenüber Isis erstreckt sich in gleicher Weise auf Horus, der seine Hilfe ebenfalls beanspruchen kann. Auch Anubis kann jedoch zu der Zerstörung von Set nicht direkt beitragen.



Set war einst ein angesehener Gott, doch seit seinem Verrat sieht man ihn ihm die Inkarnation alles Bösen und der Mächte der Finsternis. In der Wut kann er das Aussehen eines Drachen annehmen. Solange Horus lebt, ist sein Leben in ständiger Gefahr. Dennoch ist Set überaus zuversichtlich, und es ist ihm gelungen, einige der hieroglyphischen Figuren so zu beeinflussen, daß sie für ihn den Kampf ausfechten. Er selbst verbirgt sich in der Tiefe des Grabes und greift nur selbst in den Kampf ein, wenn Horus sich zu nahe heranwagt. Daß Set sich in einer anliegenden Kammer des Grabes aufhält, merkt man daran, daß die Wände des Grabes zu zittern beginnen.

Osiris, der "König des Lebens" verkörperte alle wohltätigen Naturkräfte und die Macht, die das Böse besiegt. Das Symbol des Osiris ist die untergehende Sonne; er überläßt die Herrschaft über sein Erdenreich dem Horus und waltet selbst in der Welt der Toten. Dargestellt wird Osiris in menschlicher Gestalt, mit dem Haupt eines Menschen, meist als Mumie mit gekreuzten Armen.

Aufgabe des Spielers

Der Spieler leitet Horus (auf der Seite des Guten) gegen den bösen Set. Isis und Anubis helfen ihm, soweit dies in ihren Kräften steht, doch ist es notwendig, zunächst die richtigen Amulette zu finden, damit man die beiden überhaupt herbeirufen kann. Im Innern des Grabes müssen die sieben Körperteile des unbekannten Königs gefunden und in die Grabkammer gebracht und dort zusammengefügt werden. Erst auf diese Weise erhält der Held die erforderliche Kraft, um gegen seinen Widersacher Set antreten zu können. Zur Erfüllung der Aufgabe muß man Waffen finden und ihre Handhabung lernen und die Amulette sammeln, welche zusätzliche Kräfte verleihen. Schnelle Reflexe und scharfes Denkvermögen sind uner-

lößlich, wenn man Horus zu seinem Erfolg verhelfen will.

Horus durchläuft den Grabtempel durch ein Labyrinth verschieden großer Gemächer, die durch antike, mystische Aufzüge miteinander verbunden sind. Im Innern des Grabes gibt es vier verschiedene Bereiche. Manche Aufzüge sind gesperrt, so daß kein Zugang möglich ist. Zum Öffnen eines Aufzugs muß man die verschiedenfarbigen Schlüssel finden, die zu den Schlössern passen.

Im letzten Bereich, der nur mit Hilfe eines blauen Schlüssels betreten werden kann, hat Set es darauf abgesehen, Horus mit Horden von bösartigen Schlangen zu vernichten, die er aus den Wandgemälden zu zischendem Leben erweckt hat. Es hat keinen Wert, sich in den frühen Phasen des Spiels mit ihm einzulassen, da Kraft und Ausdauer des Helden noch zu gering sind.

Die Status-Anzeige

Zum Starten des Spiels den Feuerknopf drücken. Die Bildschirmfläche ist in zwei Fenster unterteilt, von denen das obere die Spielhandlung zeigt, während das untere die folgenden Dinge enthält: die Amulette, die Sie mit sich herumtragen (bis zu sieben); den mitgetragenen Körperteil (immer nur einer aufs Mal), den Punktestand und die Anzahl der noch verbleibenden Leben des Horus.

Wenn das Amulett gefunden wurde, mit dessen Hilfe ein Spielplan eingeblendet werden kann, erkennen Sie dies an dem entsprechenden Symbol in der unteren rechten Ecke. Durch Auswahl dieses Symbols und Betätigen des Feuerknopfs wird der Plan aufgerollt.

Im unteren Anzeigefenster werden Sie einen Skarabäus-Käfer auf einem Seil entdecken. Seine Position entlang des Seils signalisiert die Kraft von Horus. Bei jedem Schlag, den Horus einstecken muß, kriecht der Käfer weiter nach links, d.h. seine Stärke ist reduziert. Wenn der Käfer das linke Ende des Seils erreicht, muß Horus sterben, kann jedoch von Osiris wieder ins Reich der Lebenden zurückgerufen werden. Diese Magie funktioniert nur dreimal, es sei denn, Sie finden das Amulett, welches Osiris zusätzliche Kräfte für diesen Zweck verleiht.

Wie Horus gesteuert wird

ST und Amiga*
Mit Joystick

IBM PC und Kompatible
IBM Joystick verwenden oder beliebige Tasten definieren

*Amiga und St Benutzer können für die Auswahl der Amulette statt des Joysticks auch die Maus verwenden. Eine ausführlichere Beschreibung finden Sie im folgenden Abschnitt (Spielbeschreibung).

CBM 64
Mit einem Joystick in Steckplatz 2

	Abbruch	Pause	Musik ein/aus
ST-Amiga	ESC	P	M
PCs	ESC	P	M
CBM 64	RESTORE	P	M

Spielbeschreibung

Zu Anfang des Spiels erscheint Horus in seiner halbmenschlichen Gestalt in der Grabkammer neben einem leeren Alkoven. Kraft seiner göttlichen Eigenschaften kann er sich beliebig in einen Falken verwandeln. Diese Transformation bewirkt man durch Hochdrücken des Joysticks (ausgenommen im einem Aufzugsschacht). Er kann nach Belieben überallhin in der Kammer fliegen, doch wenn er zu tief fliegt, nimmt er automatisch wieder menschliche Form an. Drücken des Feuerknopfes bewirkt, daß er aus seinem Schnabel Kugeln ausspuckt. In diesem Zustand, die im wesentlichen zum Angriff der animierten Hieroglyphen verwendet werden soll, kann die Verwandlung in menschliche Gestalt nicht stattfinden.

Den Horus in Menschengestalt kann man durch Rechts-/und Linksbewegungen des Joysticks in die betreffende Richtung lenken. Der Feuerknopf bewirkt das Abschießen von Papyrus-Pfeilen, die sich durch ihre hohe Geschwindigkeit auszeichnen. Vorausgesetzt, er hat die Amulette, die ihm die notwendige Kraft verleihen, kann er auch sehr viel schlimmere Waffen einsetzen. Doch wenn alle Waffen untauglich werden, kann er immer noch auf die Papyrus-Pfeile zurückgreifen.

Nur in seiner menschlichen Form ist es Horus möglich, Schlüssel, Amulette und Körperteile aufzunehmen und zu verwenden. Um Gegenstände aufzunehmen, muß er lediglich daran vorbeigehen. Manche Amulette sind unter den Hieroglyphen versteckt — ein Täuschungsmanöver von Set, um Horus' Aufgabe zu erschweren.

Wenn ein Schlüssel oder ein Amulett verwendet werden soll, muß man sich vergewissern, daß Horus nicht in einem Aufzug steht, dann gleichzeitig "Feuer" und "Runter" drücken. Es erscheint nun ein Cursor im Statusbalken. Links oder rechts drücken, um den gewünschten Schlüssel oder das Amulett zu wählen, dann Feuer, um es zu benutzen. Wenn Sie sich anders entscheiden und kein Amulett wählen wollen, drücken Sie "Hoch", um wiederum die Kontrolle über Horus zu übernehmen. Benutzer von Amiga und ST können stattdessen auch die Maus verwenden: linke Maustaste klicken, um den Zeiger sichtbar zu machen, der dann beliebig im Amulett-Display umherbewegt werden kann. Mauszeiger auf das gewünschte Amulett fahren und linke Maustaste klicken, um es zu benutzen. Andernfalls, wenn kein Amulett gewählt werden soll, den Zeiger auf eine leere Stelle fahren und die linke Maustaste klicken. Nicht alle Amulette funktionieren in allen Situationen — in solchen Fällen gibt der Computer ein akustisches Geräusch aus.

Um ein Körperteil in der Grabkammer zu deponieren, muß Horus an dem Alkoven vorbeigehen.

Um von einem Stockwerk in ein anderes zu gelangen, stellt man Horus auf den Aufzug und drückt die Funktionen für Hoch/Runter. Falls der Aufzug sich nicht von der Stelle bewegt, heißt dies, daß ein Weiterfahren in der gewünschten Richtung nicht möglich ist oder daß der Aufzug gesperrt ist (sichtbar an dem farbigen Schloß neben dem Aufzugsschacht). Zum Aufsperren wird ein Schlüssel der gleichen Farben benötigt.

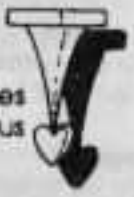
Die Amulett

Amulett des Herzens



Der Sitz der Lebenskraft und die Quelle der guten und bösen Gedanken. Dieses Amulett mit seinen magischen Inschriften ruft Isis in Situationen an, in der sie Horus helfen kann. Isis liebte Osiris über alle Maßen, und sie wird ihr Möglichstes tun, Horus bei der Wiederinstandsteilung des unbekannten Königs zu helfen.

Amulett des Sam



Die typische ägyptische Darstellung des männlichen Gliedes: ruft Anubis auf, dem Horus mit einem Geschenk zu Hilfe zu eilen.

Amulett der Schnalle

Die Schnalle der Isis schützt den Träger gegen "den, der ihm alles antun würde, das ihn mit Abscheu erfüllt". Wenn man den Archäologen Glauben schenken will, heißt dies im Klartext: "Über einem Feind Wasser lassen"

Amulett des Skarabäus



Ein bemerkenswertes Insekt. Seine Fähigkeit, Mistkugeln dem Boden entlang zu rollen, wurde mit der Bewegung der Sonne in Verbindung gebracht. Ein Gott, der solche Kräfte auf sich vereinigt, steht in hohem Ansehen.



Amulett des Auge des Horus

Eine Darstellung der Sonne. Es heißt, nichts Böses könne sich in den Pfad des starken Lichtes stellen.

Amulett der Seele



Ein Falke mit menschlichem Kopf, gefertigt aus Gold und mit Edelsteinen bestückt. Die Ägypter sagen, wer den goldenen Falken durch seinen Atem zum Leben erweckt, der würde der Falke bis an sein Lebensende an seiner Seite haben.



Amulett des Tet

Dieses Amulett symbolisiert den Baumstrunk, unter dem Isis den Leichnam ihres toten Gemahls versteckte. Ein heiliges Symbol, welches die Wiederherstellung des Körpers repräsentiert.

Amulett des Kissens



Mit diesem Kissen wird der Nacken der Mumien gestützt. Aus diesem Grund wird es vorwiegend verwendet, wenn ein Wesen zur ewigen Ruhe gelegt wird.

Amulett der zwei Finger



Symbolisiert werden der Zeige- und der Mittelfinger. Mit Sorgfalt zu verwenden, um zeitweilig alles zu besiegen, was auf der Lauer liegt.

Amulett des Shen



Symbol der Ewigkeit. Dient dazu, neue Feinde außer Aktion zu setzen.



Amulett des Geiers

Mit diesem Symbol übergibt Isis ihre Kräfte als "göttliche Mutter" an Horus. Kann verwendet werden, um die Spießgesellen des

Set aus einer Kammer zu vertreiben. Ist nutzbar nur in gewissen Bereichen des Grabes.

Amulett des Schlangenkopfes



Auch dieses Symbol verleiht dem Horus die Kräfte der "göttlichen Mutter Isis". Wie das Amulett des Geiers kann man damit die Gefolgsleute des Set aus einer Kammer vertreiben. Es funktioniert jedoch nur in den Bereichen, in denen das Amulett des Geiers nicht wirksam ist.



Amulett des goldenen Halsbands

Beim Tragen dieses Amuletts bewirkt das heilige Symbol die kurzfristige Befreiung der Seele eines Menschen von seinem Körper.



Amulett des Papyrus-Szepters

Dieses Amulett verwandelt Licht, Wasser und Mist in Papyrus.

Amulett der Leiter



Diese Leiter dient dazu, von der Höhe eines Berges in den Himmel zu entfliehen, dort, wo sich Himmel und Erde am nächsten sind. Osiris kann keiner Seele gestatten, das Grab zu verlassen, ehe das Wandbild vervollständigt ist. Die Benutzung dieses Amuletts bringt Horus an die Stelle, wo er sein Leben empfing.

Amulett der Nefer



Dieses Amulett hat die Form eines Musikinstruments and symbolisiert das Glück. Set wird durch die wundersame Musik in Wut versetzt, so daß geheime Dinge über seine Lippen kommen, die er eigentlich verschweigen wollte.



Amulett des Monat

Das Tragen dieses Amuletts um den Hals oder in der Hand symbolisiert gute Gesundheit.

Amulett der Stiegen



Diese Stiegen führen hoch zum Thron des Osiris im Himmel und dienen dazu, eine Situation aus der Entfernung zu prüfen, jedoch nur innerhalb des bereits erkundeten Bereichs.



Amulett des Frosches

Dieses Amulett steht für ungezügelte Lebenslust und Neuerwachen und verleiht dem Horus neues Leben.

Die Schlüssel

Neben den 19 Amuletten gibt es 8 Schlüssel in verschiedenen Farben: gelb, rot, grün und blau, die überall im Grab verstreut liegen und die Horus zum Aufsperren der Aufzüge benutzen muß, um die verschiedenen Regionen des Grabes zu gelangen.

Instructions de chargement

IBM PC et compatibles.
1. Insérez la disquette de démarrage de "Eye of Horus" dans l'unité et au message du MS-DOS, sélectionnez l'unité correcte.
2. Tapez **horus** et appuyez sur **RETURN**. Le jeu commence à se charger.
Note: IBM PC Eye of Horus n'est pas protégé contre les copies et nous vous conseillons fortement de faire une copie de sauvegarde du jeu. Nous vous rappelons que les copies de sauvegarde sont destinées à votre usage personnel seulement.

ATARI ST et AMIGA
1. Eteignez l'ordinateur et débranchez tous les périphériques dont vous n'avez pas besoin. Nous vous recommandons de laisser votre ordinateur éteint pendant trente secondes au cas où un virus se serait installé dans la mémoire. Cette action tuerait le virus s'il y en a un.
2. Insérez la disquette "Eye of Horus" dans l'unité et allumez votre ordinateur. Le jeu commence à se charger. Ne supprimez pas la disquette de l'unité pendant le jeu.

CBM 64 - Version cassette
1. Allumez votre ordinateur et insérez la cassette "Eye of Horus" dans votre lecteur de cassette. Réembobinez la cassette entièrement.
2. Maintenez la touche **SHIFT** enfoncée et appuyez sur **RUN/STOP**.
3. Mettez votre lecteur de cassette en marche. Le jeu commence à se charger.

CBM 64 - Version disquette
1. Allumez votre ordinateur et insérez la disquette "Eye of Horus" dans votre unité de disquette.
2. Tapez **LOAD** "BOOT",8,1 et appuyez sur **RETURN**. Le jeu commence à se charger.
Veuillez noter que ce logiciel est protégé. Avant de pouvoir jouer, l'ordinateur vous demandera de taper un mot d'une certaine page du manuel d'instructions.

Introduction

Il y a très, très longtemps, avant l'existence des hommes mortels, les Dieux sortirent de la Terre. L'un de ces Dieux, Osiris, régnait en tant que Roi bienveillant sur les terres sableuses et étouffantes d'Egypte. Sous le règne d'Osiris, tout le monde était heureux et la terre était fertile. Mais il y avait des jaloux. Et parmi eux se trouvait Set, son demi-frère qui étouffait de jalousie.

Set réussit, on ne sait comment, à persuader Osiris de se coucher dans un coffre, et lorsqu'il s'allongea dedans, Set en cloua le couvercle et le fit envoyer dans le Nil. Lorsqu'Isis, la femme d'Osiris, apprit la nouvelle de l'acte diabolique de Set, elle entreprit de rechercher le coffre et avec l'aide d'Anubis, elle le trouva au fond de la rivière. En ouvrant le coffre, la belle Isis trouva son Roi mourant et dans leur intimité, ils conçurent un enfant. Elle tenta de cacher le corps de son mari mais en vain. Set le découvrit et découpa le cadavre en sept morceaux puis les éparpilla au travers de tout le pays. Plus tard, Isis donna naissance à un fils et l'appela Horus. Lorsqu'Horus grandit, il jura de

venger la mort de son père et entreprit de détruire Set tandis qu'Isis ne pouvait se reposer jusqu'à ce que chaque morceau de son défunt mari soit replacé dans un sarcophage. Isis y parvint enfin et Osiris, avec son corps de nouveau entier, sortit de la Terre et alla au Paradis. Pendant ce temps-là, la lutte de Horus continuait. Après une bataille sans merci, sa victoire fut célébrée et Set fut enfin détruit.

Des millénaires après, au temps des hommes, la tombe d'un roi inconnu est enterrée profondément dans le désert du Sahara, depuis des milliers d'années. Dans cette tombe, les esprits du mort sont aussi enterrés. Ils attendent depuis des millénaires que leur Roi Osiris leur montre le chemin de la Terre Promise. Mais le temps passe et leur espoir devient désespoir. Ils ont appelé Osiris. Puis ils ont crié son nom! Mais Osiris n'est jamais venu.

En fait, le Grand Osiris les entendait mais il ne pouvait pas les relâcher car ils avaient fait une erreur monumentale. Les hommes qui avaient fabriqué la tombe avaient peint des hiéroglyphes sur les murs en reconnaissance à leur Dieu mais dans leur précipitation pour finir la tombe avant que leur Roi ne meure, ils avaient négligé de terminer la fresque la plus importante. C'est ainsi que l'on pouvait savoir comment Set avait trompé Osiris et comment Horus avait été conçu. La fresque en question ne parlait ni de la restauration du corps d'Osiris, ni de son ascension au Paradis et ni de la victoire de Horus sur Set.

Une seule solution restait encore possible. Osiris regarda la tombe et donna un souffle de vie sur les peintures du mur dans l'espoir que Horus puisse vaincre une fois de plus Set. Lentement, avec les douleurs de milliers d'années, les silhouettes mutèrent. Horus, Isis, Anubis et l'horrible Set pouvaient encore combattre comme ils l'avaient fait il y a si longtemps.

Set, se rendant compte que Horus était là pour le détruire une fois de plus, prit possession du corps du roi inconnu de la tombe et le déchira en sept morceaux puis les éparpilla dans toute la tombe. Il savait qu'avec le corps du Roi en morceaux, Osiris ne pourrait pas donner à Horus la force de le vaincre. Il se retira ensuite dans les profondeurs de la tombe, déteignant son esprit démoniaque sur les hiéroglyphes animés. Lorsqu'il atteignit enfin le fond de la tombe, il se cacha et attendit... Cette fois, il serait le vainqueur!

Osiris regarda la tombe avec grand désarroi. Il ne pouvait rien faire sinon d'attendre...

Les Dieux Egyptiens



Horus était la Personnification Egyptienne de tout ce qui est lumière et bon. Il prend la forme d'un humanoïde à tête de faucon, devenant un vrai faucon pour voler et se battre. A l'origine, sa magie est faible. Il doit trouver des charmes et obtenir l'aide d'Isis et d'Anubis pour être plus fort. Il doit reconstituer les sept parties du corps du Roi Inconnu pour gagner la force nécessaire pour la destruction de Set.

Isis était la magnifique femme d'Osiris. Son courage et sa beauté brillent au travers de son chagrin tandis qu'elle continue sa tâche.



Horus peut l'appeler et lui demander de l'aider mais elle n'est intéressée que par la reconstitution du corps du Roi Inconnu. Set est son demi-frère et c'est la raison pour laquelle elle ne peut pas aider Horus à le détruire.



Anubis était, pour les Egyptiens, le guide vers la mort mais aussi le fils d'Osiris et de Nephthys (femme de Set). Il prend habituellement une forme humaine avec une tête de chacal. A sa naissance, il fut abandonné par Nephthys et trouvé par Isis qui en fit son protecteur. Il fera preuve de la même loyauté envers Horus qu'envers Isis et peut être appelé mais n'aidera pas Horus à détruire Set.



Set fut jadis un Dieu vénéré mais depuis son acte de trahison, il est devenu la réincarnation du Mal et de la nuit. Lorsqu'il est en colère, il prend parfois la forme d'un dragon. Tant qu'Horus est en vie, sa vie à lui est menacée. Cependant, Set est sûr de sa victoire et il a teint certains hiéroglyphes de la tombe avec le diable pour que celui-ci se batte pour lui. Il s'est caché dans les voûtes les plus profondes de la tombe et laisse ses serviteurs détruire Horus. Si Horus est trop près de la cachette de Set cependant, Set détruira alors Horus lui-même. Si Set est dans une chambre voisine, les murs de la tombe bougeront!

Osiris, le "Roi de la Vie", réincarne toutes les forces bienveillantes de la Nature mais aussi de la puissance qui peut vaincre toutes les forces du mal. Sa représentation symbolique ou cosmologique est le soleil couchant. Son fils, Horus, prend la succession du royaume terrestre d'Osiris qui se retire dans le monde des Morts. Sous sa forme humaine, Osiris est représenté par une tête d'humain, comme une momie, et ses bras sont croisés.

Votre tache

Vous contrôlez Horus, le Bon contre Set, le Méchant. Isis et Anubis vous aideront autant qu'ils le peuvent mais il vous faudra trouver les bonnes amulettes pour pouvoir faire appel à eux. Dans les confins de la tombe, vous devez localiser et retourner les sept morceaux du corps du Roi Inconnu à la chambre d'enterrement puis reconstituer tous les morceaux. Vous recevrez ensuite la force nécessaire pour affronter Set. Pour achever cette double tâche, vous devez découvrir et apprendre comment utiliser toutes les armes trouvées ainsi que les amulettes. Ceci améliorera vos pouvoirs et vous aidera. Vous devrez faire preuve de réflexes rapides et de vivacité d'esprit pour guider Horus dans la bonne direction.

Vous parcourez la tombe au travers d'un labyrinthe de chambres et d'ascenseurs mystiques antiques de tailles différentes. La tombe est composée de quatre zones différentes. Certains ascenseurs seront fermés bloquant ainsi l'accès à certaines zones. Pour en ouvrir un, vous devrez chercher les diverses clés colorées qui correspondent aux cadenas colorés.

Dans la dernière zone, dont l'accès ne peut avoir lieu qu'avec une clé bleue, Set vous chassera vers le dehors pour vous détruire lui-même à l'aide d'un tas de serpents enragés que son esprit maudit a délivrés des murs. Il ne vaut mieux pas s'attaquer à lui dans les premières étapes du jeu sinon votre force et résistance seront diminuées.

L'affichage du statut

Tirez avec le joystick pour commencer le jeu. L'écran se divise en deux fenêtres. La fenêtre supérieure indique l'action du jeu. La fenêtre inférieure indique: les amulettes que vous transportez (Horus peut en porter sept au maximum); le morceau de corps transporté (Horus ne peut en porter qu'un seul à la fois!); le score et le nombre de vies qui restent à Horus.

Si vous avez trouvé l'amulette qui invoque la fonction de carte dans le jeu, une icône de carte s'affiche alors dans le coin en bas à droite pour indiquer que cette fonction est disponible. Cliquez l'icône de la carte pour la dérouler.

Dans la fenêtre inférieure, vous verrez un scarabée sur une corde. La position du scarabée le long de la corde indique la force d'Horus. A chaque fois qu'Horus est touché, le scarabée se dirigera vers la gauche, indiquant une perte de force. Lorsque le scarabée arrive tout à fait à gauche, cela signifie qu'Horus meurt. Osiris peut redonner la vie à Horus mais il ne peut le faire que trois fois. L'une des amulettes donnera à Osiris le pouvoir de le faire plus souvent.

Les Commandes

ST et Amiga*
Utilisez un joystick pour contrôler Horus.

IBM PC et Compatibles
Utilisez un joystick IBM ou définissez vos propres touches pour contrôler Horus.

* Utilisateurs d'Amiga et de ST, veuillez noter que vous pouvez utiliser une souris au lieu d'un joystick pour sélectionner les amulettes. Cette fonction est décrite de façon plus détaillée dans la section "Le jeu" de ce guide.

CBM 64
Utilisez un joystick en port deux pour contrôler Horus.

	Interruption	Pause	Musique activée/désactivée
ST/Amiga	ESC	P	M
PC's	ESC	P	M
CBM64	RESTORE	P	M

Le jeu

Horus démarre sous sa forme semi-humaine dans la chambre d'enterrement, près de l'alcôve vide. En tant que Dieu, il a le pouvoir de se transformer en faucon. Si vous appuyez le joystick vers le haut lorsqu'il se trouve ailleurs que dans la cage d'ascenseur, il se transformera en faucon. Il peut voler n'importe où dans la chambre mais s'il descend trop bas, il se reprendra alors sa forme humaine. Appuyez sur feu pour qu'il tire des balles de son bec. Veuillez noter qu'il est impossible pour Horus de reprendre sa forme humaine lorsqu'il tire. Il faut qu'il utilise cette forme lorsqu'il attaque les hiéroglyphes animés.

Lorsqu'il se trouve sous sa forme humaine, appuyez sur gauche ou droite pour qu'Horus marche dans la direction voulue. Si vous appuyez sur feu, les

flèchettes de papyrus seront projetées à très grande vitesse. Il peut tirer avec des armes encore plus dévastatrices mais pour cela, il a besoin du pouvoir de certaines amulettes. Si une arme perd de son pouvoir, Horus peut toujours compter sur ses flèchettes de papyrus.

Horus ne peut ramasser et utiliser les clés, les amulettes et les morceaux de corps que sous sa forme humaine. Pour les ramasser, il a juste besoin de passer à côté. Certaines amulettes seront bien cachées parmi les hiéroglyphes, un stratagème diabolique de Set pour détourner Horus de son but.

Pour utiliser une clé ou une amulette, veillez à ce que Horus ne soit pas sur un ascenseur, puis appuyez le joystick vers le bas et sur feu en même temps. Un curseur apparaît alors dans la barre de statut. Appuyez sur gauche ou droite pour sélectionner la clé ou l'amulette nécessaires puis appuyez sur le bouton feu pour les utiliser. Si vous ne voulez pas utiliser une amulette, appuyez le joystick vers le haut et vous reprenez le contrôle d'Horus. De la même façon, les utilisateurs d'Amiga et de ST peuvent utiliser une souris pour avoir accès à l'affichage de l'amulette. Cliquez tout simplement sur le bouton gauche de la souris pour amener le pointeur de la souris. Ce pointeur ne peut être déplacé qu'autour de la zone de l'amulette. Pointez la souris sur l'amulette que vous désirez utiliser et cliquez sur le bouton gauche. Si vous ne la voulez pas, cliquez sur le bouton gauche de la souris lorsque le pointeur est dirigé sur un espace blanc du tableau d'amulettes. Veuillez noter que certaines amulettes ne fonctionnent que dans certains exemples. Si l'une des amulettes est inutilisable, l'ordinateur émettra un signal sonore lorsque vous essayez de l'utiliser.

Pour retourner un morceau de corps dans la chambre d'enterrement, Horus doit marcher à côté de l'alcôve qui se trouve dans la chambre et le morceau sera laissé automatiquement dans la pièce.

Si vous appuyez vers le haut ou le bas lorsque vous vous trouvez sur un ascenseur, Horus pourra aller vers le haut et le bas entre les chambres. Si l'ascenseur ne bouge pas, c'est soit parce qu'il ne va pas dans la bonne direction ou parce qu'il est fermé (un cadenas coloré près de la cage d'ascenseur vous donne l'indication). Pour déverrouiller un ascenseur, vous devez utiliser une clé de couleur correspondante au cadenas. Vous pouvez utiliser une clé n'importe où dans la même chambre qu'un ascenseur verrouillé.

Les amulettes

Amulette du Coeur

Siège de puissance de vie et source des pensées bonnes et mauvaises, cette amulette ainsi que ses inscriptions magiques feront seulement appel à Isis si elle peut aider Horus. Isis aimait Osiris passionément et aidera Horus autant qu'elle peut pour reconstituer le corps du Roi Inconnu.





Amulette du Sam

Représentation égyptienne typique d'un pênis, elle fera appel à Anubis pour aider Horus à avoir un don.

Amulette de Boucle



Cette boucle d'Isis protège celui qui la porte de "celui dont vous avez le plus peur vous attaquera". Les archéologistes ont repris ce proverbe pour exprimer "le passage de l'eau au-dessus d'un ennemi".



Amulette du Scarabée

Un insecte au pouvoir remarquable. Sa capacité à rouler des boules de crottin sur le sol fut associée à la rotation du soleil autour du Paradis. Il est pensé que si un Dieu avait de tels pouvoirs, il serait des plus puissants.

Amulette de l'Oeil d'Horus



Représentation du Soleil, il est dit qu'aucun démon ne peut rester sur le chemin d'une lumière violente.

Amulette de l'âme



Une tête de faucon humaine faite d'or incrusté de pierres précieuses. La légende veut que celui qui donne le souffle de la vie au faucon d'or aura le faucon à ses côtés jusqu'à sa mort.

Amulette du Tet



Cette amulette représente le tronc de l'arbre qu'Isis utilisa pour cacher le corps de son défunt mari. C'est un symbole très religieux représentant l'acte de la reconstitution d'un corps.



Amulette de l'Oreiller

Cet oreiller se trouve placé sous la tête d'une maman dans un cercueil. C'est pourquoi elle est souvent utilisée pour permettre à une créature ou à des créatures de se reposer en permanence.

Amulette des Deux Doigts



Représente l'index et le majeur. Utilisez cette amulette avec précaution pour vaincre temporairement tout ce qui menace.



Amulette du Shen

Symbole d'éternité utilisé pour immobiliser les nouveaux ennemis.

Amulette du Vautour



Le pouvoir d'Isis en tant que "mère divine" est donné à Horus avec ce symbole. L'amulette peut être utilisée pour vaincre les serviteurs de Set à partir d'une chambre mais elle ne maintient la force que dans certaines zones de la tombe.

Amulette de la Tête de Serpent



Le pouvoir d'Isis en tant que "mère divine" est aussi donné à Horus avec ce symbole. Tout comme l'amulette du Vautour, elle peut être utilisée pour vaincre les serviteurs de Set à partir d'une chambre mais fonctionne dans des zones différentes de celles du Vautour dans la tombe.

Amulette du Collier d'Or

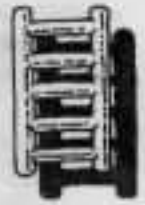


Lorsqu'elle est portée autour du cou, cette amulette au symbole sacré libérera une âme d'homme de son corps pendant un petit moment.



Amulette du Sceptre en Papyrus
Cette amulette transforme lumière, eau et crottin en papyrus.

Amulette de l'échelle
Cette échelle est utilisée pour s'échapper de la Terre au Paradis du haut d'une montagne, où tous deux sont les plus proches. Osiris ne peut pas permettre aux âmes de quitter la tombe jusqu'à ce que la fresque soit complète. Aussi, l'utilisation de cette amulette par Horus l'amènera à l'endroit où la vie lui a été donnée.

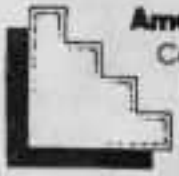




Amulette de la Nèphre
Cette amulette a la forme d'un instrument musical et représente la bonne chance. Sa musique merveilleuse empirera l'état de Set et vous dit ce qu'il ne veut pas que vous sachiez.

Amulette du Ménat
Lorsqu'elle est portée autour du cou ou dans la main, elle est le symbole de bonne santé.





Amulette de l'Escalier
Cet escalier menant au trône d'Osiris au Paradis sont utilisées pour examiner une situation de loin. La "situation" cependant ne sera que laquelle découverte jusqu'à cet instant.

Amulette de la Grenouille
Grouillant de vie et résurrection, elle est le symbole qui donne la nouvelle vie à Horus.



Les clés
En plus des dix-neuf amulettes, il existe aussi huit clés de différentes couleurs - jaune, rouge, vert et bleu éparpillées dans la tombe qu'Horus doit utiliser pour déverrouiller les différents ascenseurs. Ces ascenseurs donnent accès aux différentes "parties" de la tombe.