

L'antefatto

Di seguito riportiamo una piccola storia che abbiamo ideato, con opportuni riferimenti storici, quale antefatto del gioco: questo potrà essere visibile tra le prime schermate del videogioco. Un antefatto è molto importante in quanto contestualizza i passi successivi ed immerge l'utente nell'ambiente proposto; senza questa parte il giocatore "consumerebbe" parte del gioco nella comprensione dell'ambiente e delle circostanze presenti, mentre è bene che, nel momento in cui si inizia a giocare, si sia già coscienti di dove ci troviamo e di quale sia lo scopo per cui abbiamo avviato il gioco.

"In principio dalle acque scure e caotiche di Nun emerse un monticello di fango.

Dal fango spuntò Atum, lo scarabeo, il tutto dal nome misterioso.

Atum generò Tefnut, l'umidità, e Shu l'aria.

Questi a loro volta generarono Geb, la terra e Stuft, il cielo. Allora Shu sollevò con entrambe le braccia il corpo stellato della figlia sopra quello di Geb che giaceva supino.

Da allora la nave del sole si levò verso il cielo ogni mattina e si inabissò verso occidente ogni sera, per mille anni fino a quando, oggi, una terribile maledizione ha colpito l'Egitto.

Questa mattina mi sono recato al tempio pulito e profumato come si conviene al mio stato sacerdotale. Ripetuta la formula di rito, sono entrato nella cella per svolgere i miei uffici, ma versando l'incenso nel bruciatore, ho notato che mancava il sacro scarabeo sull'altare. Inorridito ho cancellato le mie impronte sulla sabbia e sono fuggito a precipizio.

Dobbiamo recuperare l'ureo o quanto è scritto si avvererà:

"la terra girerà come il tornio di un vasaio, il fiume sarà colmo di sangue e in ogni angolo del paese si udranno lamenti misti a grida".

