

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM 48+

1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con salida EAR del cassette.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
4. Tecllea LOAD y pulsa ENTER (INTRO).
5. Presiona PLAY en el cassette.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo hace, repetir la operación con distinto volumen.

SPECTRUM +2, +3

1. Selecciona con el cursor la opción 40 BASIC y pulsa INTRO.
2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48 K+ (Ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).

SPECTRUM DISCO

1. Conecta el SPECTRUM.
2. Inserta el disco.
3. Selecciona la opción cargador.
4. Pulsa ENTER.
5. El programa se cargará automáticamente

AMSTRAD CPC 464

1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el cassette.
3. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128

1. Tecllea I TAPE y pulsa RETURN. (La I se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

AMSTRAD DISCO

1. Conecta el AMSTRAD.
2. Inserta el disco.
3. Tecllea I CPM y pulsa ENTER.
4. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE 64

1. Asegúrate de que el cable del cassette esté conectado al COMMODORE.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Pulsa las teclas SHITF y RUN/STOP simultáneamente y PLAY en el cassette

EQUIPO DE DISEÑO

Dirección Proyecto:	Andrés R. Samudio.
Dirección de Programación:	Juan Manuel Medina.
Programador Adjunto:	Juan Luis Cervera.
Dibujos:	Paco Zarco.
Gráficos 16 Bits:	Paco Zarco.
Gráficos 8 Bits:	Carlos Marqués y Jose Luis Masmano.
Bases de Datos Gráficas:	Juan Manuel Medina.
Pantalla de Presentación:	Dibujo original: Luis Royo

COMMODORE 128

1. Selecciona MODO 64 tecleando GO 64 y pulsando RETURN.
2. Sigue después las instrucciones del COMMODORE 64.

COMMODORE 64 DISCO

1. Conecta el ordenador.
2. Enciende la unidad de disco.
3. Inserta el disco en la unidad.
4. Tecllea LOAD ***, B, T y pulsa RETURN.
5. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE 128 DISCO

1. Selecciona MODO 64 tecleando GO 64 y pulsando RETURN.
2. Sigue después las instrucciones de COMMODORE 64.

MSX-MSX 2

1. Conecta el cable del cassette según indica el manual.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Tecllea LOAD "CAS.", R y pulsa ENTER.
4. Presiona PLAY en el cassette.
5. El programa se cargará automáticamente.

PC Y PCW

1. Inserta el disco del sistema operativo en la unidad A.
2. Con el cursor en A> extrae el disco del sistema y mete el del juego.
3. Tecllea AD y pulsa ENTER. El programa se cargará automáticamente.

ATARI ST

1. Conecta el ordenador.
2. Inserta el disco.
3. Pulsa el botón de RESET.
4. El programa se cargará automáticamente.

AMIGA

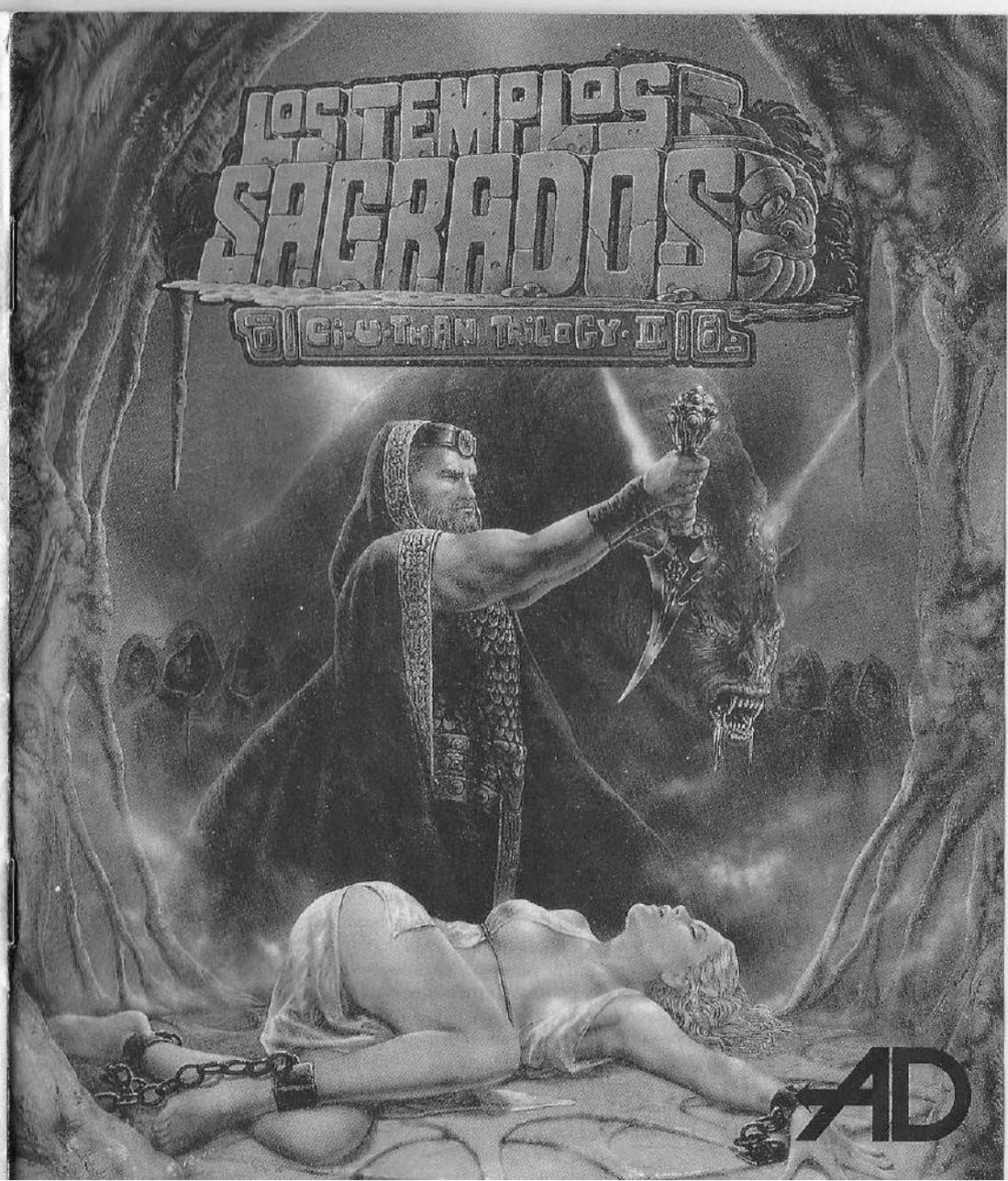
1. Conecta el ordenador.
2. Inserta el disco.
3. El programa se cargará automáticamente.

GARANTIA

DINAMIC garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga. La garantía finaliza en la fecha que el producto quede descatalogado o se agoten las existencias. En caso de que el producto esté defectuoso cámbielo en DINAMIC, C/Valle de Belagua, 29. "Las Lomas", 28669 Boadilla del Monte, Madrid

SP, AMS, MSX:	Carlos Marqués.
Commodore:	José Luis Masmano.
T6 Bits:	Juan Antonio Darder.
Guión original y textos:	Andrés Samudio.
Control de calidad:	Eva Samudio.
Colaboración:	Juan José Muñoz.

© 1991 MICRODIGITAL SOFT, S.A por acuerdo con AVENTURAS AD, S.A.



AD



PRESENTACION

LOS TEMPLOS SAGRADOS es la segunda parte de la trilogía de aventuras "LEYENDAS DE CI-U-THAN" que cubre un período y una zona bastante extensa de la geohistoria del Yucatán.

La epopeya de CI-U-THAN consta de tres libros totalmente independientes y, por ello, tan extenso proyecto ha tenido que ser desarrollado en tres completos juegos de varias partes cada uno.

El primer libro, dividido en dos partes, narraba tus aventuras desde la llegada a la isla de Cozumel como un pobre y desvalido naufrago, hasta tu triunfal salida de ella.

En este segundo libro, "LOS TEMPLOS SAGRADOS", tendrás que encontrar Chichén Itzá atravesando las ruinas de Cobá y Tulum.

El tercer libro, "EL MISTERIO DE CHICHEN ITZA", nos relatará el fabuloso desenlace final en el más famoso templo maya: Chichén Itzá.

Así pues, ahora tienes la oportunidad de continuar con la historia del famoso aventurero y arqueólogo Doc Monro en las tierras de la arcaica cultura maya.

INTRODUCCION: COZUMEL

Corría el año de 1.920. Tras haberse aprovisionado en la isla de Cuba y emprendido rumbo hacia la región del Yucatán para desentrañar sus innumerables misterios, nuestro hombre ha naufragado en pleno mar Caribe. Totalmente desvalido, sin amigos, sin armas y sin dinero, consigue llegar, de puro milagro, a la isla de Cozumel, donde encuentra unas tradiciones, ritos y mundo espiritual que poco a poco va entendiendo y respetando hasta llegar a dominar su entorno.

Si has jugado Cozumel, primera parte de la trilogía, conocerás muy bien al famoso arqueólogo-aventurero, puesto que fuiste tú quien tuvo que desentrañar los innumerables misterios de esa isla.

Pero si es éste tu primer contacto con la saga de CI-U-THAN, aunque cada parte constituye un capítulo totalmente independiente, te pondremos en antecedentes:

Los que jugaron como Doc Monro en la isla de COZUMEL, a fuerza de sacrificios, tesón y paciencia, tuvieron que hacerse amigos (y, cómo no, terribles enemigos) en el pueblo de San Marcos, rescataron a la tristemente bella Zyanya e incluso encontraron la manera de obtener dinero para poder comprar provisiones para su viaje al interior.

También han conocido las dichas y amarguras del amor de los dioses, representados por la vengativa IX CHELL, y la dulce abnegación de Zyanya, víctima inocente de las fuerzas desatadas del mal.

Pero se sobrepusieron, y tuvieron incluso el valor de desafiar la peligrosa magia de los Colares Venerados de malhechores, dirigida por el temible Big Turk y su avaricioso lugarteniente Ratso, contando tan sólo con la

ayuda del valeroso y emplumado amigo Kuill.

Y, como premio a sus esfuerzos, pudieron, ¡por fin!, abandonar la isla en la barca Yucatana.

UN NUEVO RETO: LOS TEMPLOS SAGRADOS

Pero, como dijo el sabio, la historia se repite, y si bien es cierto que has logrado salir vivo de Cozumel, te encuentras de nuevo en aguas desconocidas y frente a tierras extrañas.

Habiendo empleado todas tus ganancias en comprar la barca, no tienes una perra (como ya empieza a ser habitual en ti) y has de enfrentarte con nuevos misterios en dos de los más antiguos templos del norte de Yucatán. De lo que ocurra y del resultado final SOLO TU ERES AHORA EL RESPONSABLE.

Porque se trata de TU aventura. ¡SUERTE!

COMO JUGAR

Para enfrentarte a tu misión con garantías de éxito debes comprender perfectamente cómo funciona una aventura.

Jugar una aventura es como irte a vivir a un mundo nuevo donde el ordenador actúa como intermediario.

A través de él recoges información sobre dónde estás, lo que ves y si hay otros seres u objetos presentes.

También por medio del ordenador das tus instrucciones.

Aunque puedes teclear lo que quieras, sin embargo hay ciertas órdenes que son muy útiles y te facilitan el juego.

Para moverte, usa las direcciones del compás o sus formas abreviadas (N) (S).

Salidas (X), sirve para pedir información sobre las comunicaciones de una localidad.

Inventario (I), te dará una lista de los objetos que tienes y su estado (puesto, llevado, etc).

Mirar (M) te dará otra vez la descripción original de la localidad actual.

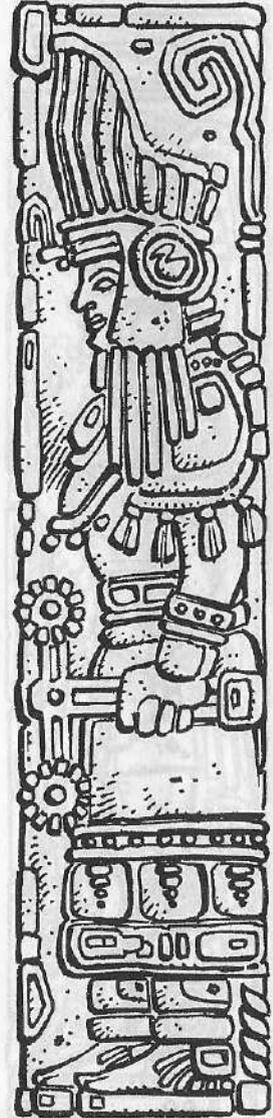
Fin, te permite terminar y empezar de nuevo.

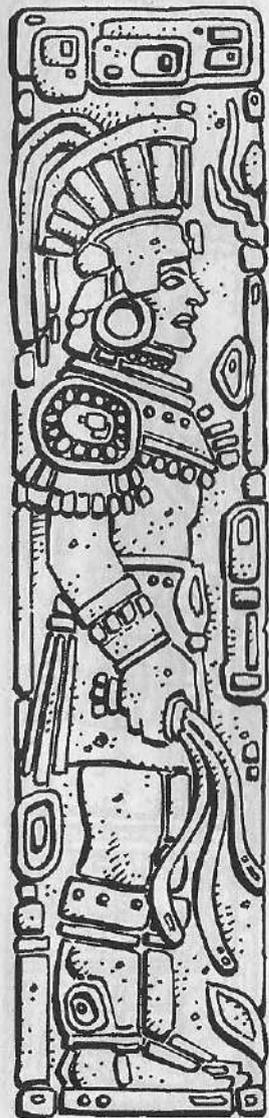
Save, Load, Ramsave (RS), Ramload (RL), permiten guardar tu actual posición en memoria o en otro soporte.

Coger, Dejar, Poner, Quitar, son las órdenes habituales para los objetos presentes en texto o en gráfico.

Mención especial merece el uso de CONTENEDORES, que son sitios donde puedes meter y sacar cosas. Recuerda que en cualquier sitio de éstos (cajones, maletas, etc.), deberás teclear SACAR obj DE cont ó METER obj EN cont, siendo obj el objeto manipulado y cont el sitio de donde lo quieras meter o sacar (contenedor).

Examinar, es fundamental antes de hacer cualquier cosa con un objeto o





personaje. Es una de las órdenes más útiles.

Además no te olvides de:

Leer todo lo que aparezca en pantalla muy cuidadosamente: allí es donde falla el novato y se llena de información el veterano.

Hacer un mapa para moverte por ese mundo. Señala los objetos y personajes, las salidas y el tipo de problema. Para ello dispones del Adventure Planner incluido para facilitarte la tarea.

Si una acción de la cual estás seguro no funciona, inténtalo usando otras palabras o sinónimos.

Hay localidades que requieren luz artificial y debe haber objetos que te la proporcionen.

Recuerda siempre que, aunque esta parte de la aventura transcurre en una zona bastante despoblada, sin la abundancia de personajes que encuentras en los dos pueblos de COZUMEL, no estás solo, y habrá otros personajes; de tu manera de tratarlos dependerá el éxito o el fracaso.

Para hablarles usa la forma: Decir "fra", siendo fra la frase que quieras decir, o Nom "cómo estás", siendo Nom el nombre del personaje.

En esta aventura tienen especial importancia los objetos; encontrarlos, usarlos, y sobre todo relacionarlos es la clave para completar la aventura con éxito.

EXTRAS

En toda la trilogía de CI-U-THAN, para ser fieles con su concepción original, hemos respetado el más clásico formato de aventura, pero dándole toda la potencia de las nuevas versiones del DAAD.

Las ventajas se apreciarán durante la etapa de juego, pero conviene destacar aquí varios avances importantes.

Continúa el mismo sistema de tratamiento de objetos, donde el programador elige un objeto y define todas sus características, es decir, si es sólido o líquido, si es duro o blando, si venenoso o no, su tamaño relativo, y mil más. Automáticamente, el programa ya lo trata como tal. Esto es un gran avance en programación de aventuras, pues sólo hay que definir UNA SOLA VEZ el objeto y ya se comporta exactamente como ha sido diseñado, permitiendo toda clase de manipulaciones, siempre que se haya diseñado para ellas.

En cuanto a las mejoras dedicadas a la siempre importante tarea de facilitar el juego al usuario tenemos que destacar importantes mejoras:

Abreviaturas:

SR, RS: para Save Ram.

LR, RL: para Load Ram.

F: para Fin.

EX: para Examinar.

IZ: para Izquierda.

D: para Derecha.

C: para Centro.

Teclado Inteligente:

V: Repite la última frase tecleada.

Coordinando la V con nombres y adjetivos, se repite el último verbo introducido. **Esto es muy importante para:**

1.- Corregir de manera rápida y eficaz cualquier error al teclear. Por ejemplo: te has equivocado y has puesto COGER MALETA; no tendrás que teclear toda la frase otra vez, basta con V MALETA.

2.- Si vas a ejecutar la misma acción con dos objetos diferentes, sólo has de cambiar el nombre del objeto. Ej.: ATACAR LEON, seguido por V TIGRE.

P: Repite el último nombre y opcionalmente el adjetivo introducido en esa posición. **Sirve para:**

1- Corregir errores:

COEGR MALETA, se corrige con COGER P.

METER ORPA EN MALETA, se corrige con V ROPA P.

METER ROPA EN MALETA, se corrige con V P MALETA.

MATER ROPA EN MALETA GARDE, se corrige con METER P P GRANDE.

2- Por supuesto para ejecutar diferentes acciones con un mismo sujeto u objeto: MATAR LADRON, EX P, ROBAR P.

ADVENTURE PLANNER

Cualquier aventura necesita un buen mapa para poder completarse con éxito; con el Adventure Planner podrás mejorar los que habías hecho hasta ahora.

Partiendo de la casilla marcada como comienzo debes ir dibujando las conexiones con flechas según las direcciones en que puedas avanzar. Ten cuidado, recuerda que no siempre puedes volver por donde has venido.

Escribe el nombre de cada localidad y los objetos que encuentres en ella. Puedes usar colores para marcar otras cosas como localidades peligrosas o importantes.

Cuando entres en un laberinto descifralo antes en otro papel si no quieres estropear tu mapa (no siempre salen a la primera).

AYUDAS PARA LOS PRINCIPIANTES (Descifralas sólo en caso de necesidad)

1.- PARA COGER LA CUENTA DE IMIX: En Spectrum y CPC usa MB SFE. En los demás ordenadores usa MB QJFM EF VÑ BÑJNB.

2.- Los bloques que controlan el paso a través de los túneles de las estancias son MPT EF MBT FTRVJÑBT EF MB FTQJSBM DVBSBEB.

3.- Cada CMPRVFT controla el paso QPS VÑP TPMP EF MPT agujeros bajos, y sólo tiene una función: BCSJS P DFSSBS. Sobre cada CMPRVFT hay que especificar: QBSFE (ÑPSUF, FUD) X MB TJUVBDJPN: JARVJF SEP, EFSFDIP P DFÑUSBM.

4.- Las PDIP tabletas son útiles TJ MBT EFKBT FÑ FM MVHBS BEFDVBEP.

5.- En la última de las estancias FM QFTP EFM DPMMBS te permitirá avanzar.



EL YUCATAN

En la península yucateca se asentó una de las más importantes y florecientes civilizaciones autóctonas de América: la del misterioso mundo de los mayas, que en el transcurso de unos mil años (350 antes de Jesucristo hasta el siglo XVIII) desarrolló un importante ciclo cultural en Centroamérica.

Yucatán es una tierra de misterios, leyendas y magia. Patria de míticos dioses y enigmáticos templos, de sangrientos sacrificios, de extraños cultos en relación con los cenotes o pozos sagrados.

Lugar donde el mismo Quetzalcoatl cambió su nombre por el de KUKULKAN y forjó la leyenda del hombre barbado y relacionado con el sol, el fuego y la guerra.

Zona cruzada por los violentos conquistadores y que debe a ellos su falso nombre, pues "ci-uthan" significa "no lo sé", respuesta de un amedrentado indígena a las huestes del capitán español Grijalva.

Te ofrecemos este maravilloso marco para tu aventura.

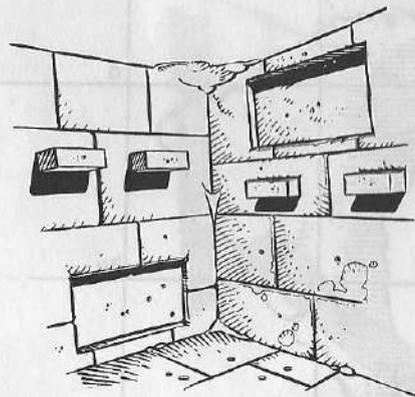


EL TEMPLO DE TULUM

El complejo de Tulum, como todos los lugares que aparecen en esta tríloga, existe en la realidad. Está situado en Quintana Roo, en la costa este del Yucatán nórdico, en México, un poco más al sur y a unos 30 kilómetros por mar de la ya conocida isla de Cozumel.

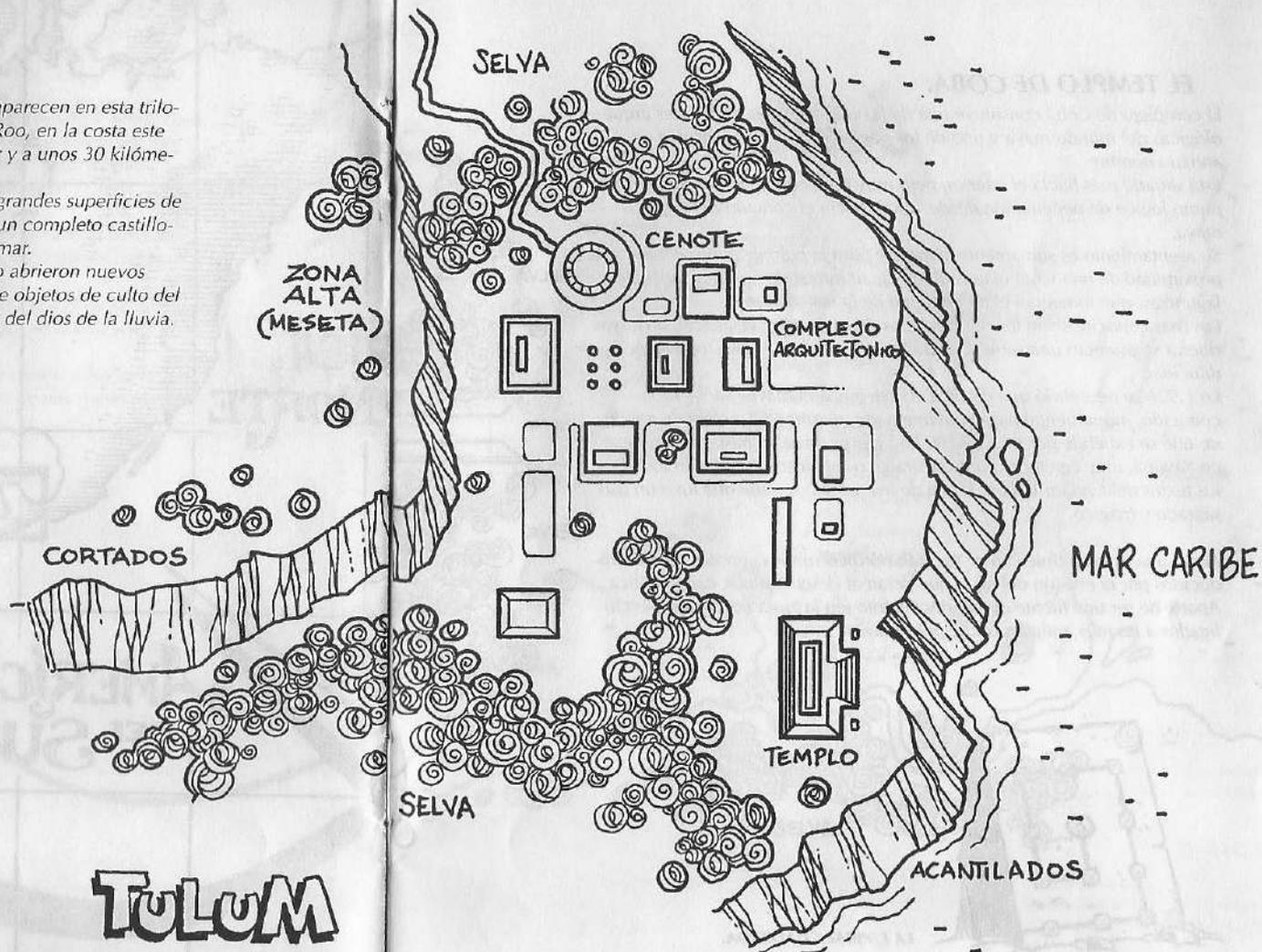
Sus ruinas, del período postclásico tardío, incluyen grandes superficies de paredes y murales muy bien preservados, así como un completo castillo-templo que, desde lo alto del acantilado, desafía al mar.

En 1.959 las excavaciones de su sistema subterráneo abrieron nuevos pasillos, túneles y estancias que contenían cientos de objetos de culto del siglo XII, aparentemente usados para aplacar las iras del dios de la lluvia. Todo el complejo está rodeado por espesa selva.



UN RINCON DE LAS ESTANCIAS INTERIORES.

TULUM



EL TEMPLO DE COBA.

El complejo de Cobá constituye una de las más extensas estaciones arqueológicas del mundo maya y uno de los pocos lugares que conserva su antiguo nombre.

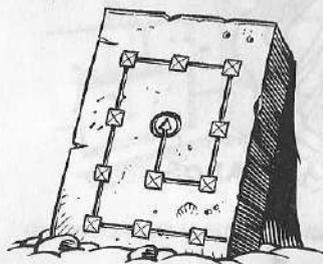
Está situado más hacia el interior, pero muy bien comunicado, siendo el punto lógico de penetración desde Tulum hacia el corazón del imperio maya.

Su asentamiento es sumamente favorable para la colonización, debido a la proximidad de una vasta extensión de agua, integrada por una cadena de lagunetas, que fomentan el crecimiento de la vegetación.

Los más conocidos son los míticos lagos de Macanxoc y Sakacal, en cuyas riberas se asientan una serie de extraños montículos, de uso todavía por dilucidar.

En 1.926 se descubrió que desde Cobá se inicia el mayor Sacbé Oob conocido, monumental paseo pavimentado, de unos 10 metros de anchura, que se extiende por más de 100 kilómetros de selva hasta desembocar en Yaxuná, muy cerca del punto neurálgico-religioso de Chichén Itzá. Por los textos del Chilam-Balam, biblia de los mayas, se sabe que tuvo un uso sagrado y mágico.

Nota: una imagen típica en el Yucatán nórdico son los cenotes, pozos producidos por la erosión del agua que dejan al descubierto la capa freática. Aparte de ser una fuente de abastecimiento (en la zona no hay ríos) están ligados a las más antiguas tradiciones mayas.



LA ESPIRAL CUADRADA.

