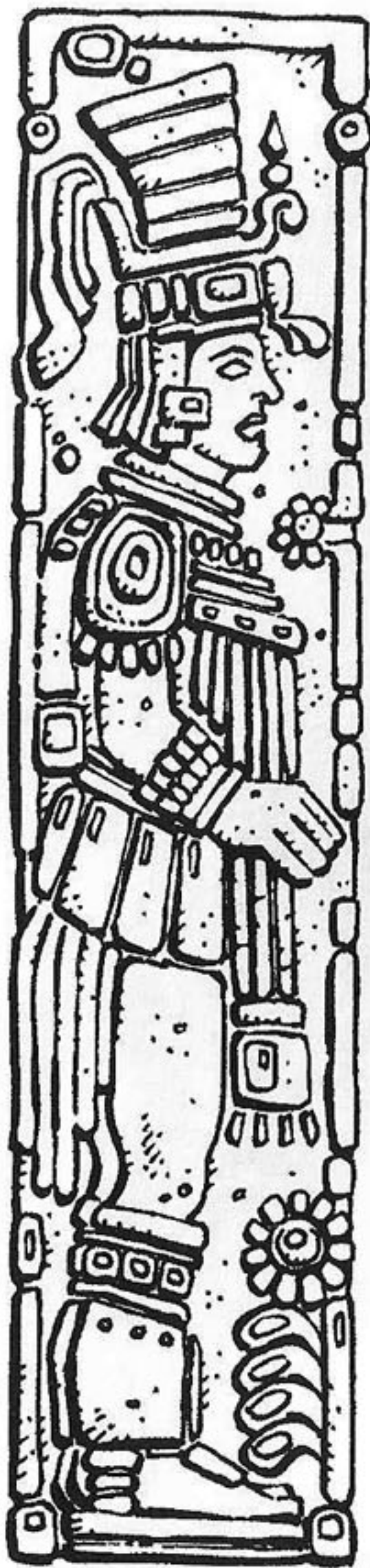


RAIPHAEL

GI-UTHAN TRILOGY III





PRESENTACION

CHICHEN ITZA es la tercera y última parte de la trilogía de aventuras "LEYENDAS DE CI-U-THAN" que cubren 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 el proyecto ha tenido que ser desarrollado en tres completos juegos de varias partes cada uno.

El primer libro narraba tus aventuras desde la llegada a la isla de COZUMEL como un pobre y desvalido náufrago, hasta tu triunfal salida de ella.

El segundo libro "TULUM Y COBA, LOS TEMPLOS SAGRADOS", trataba de tus primeros contactos con el Yucatán; más concretamente, de tus peripecias en los templos de Cobá y Tulum, y terminaba cuando, desde el Sabke Sagrado divisabas, allá a lo lejos, tu meta final.

Este tercer libro, "EL MISTERIO DE CHICHEN ITZA", nos relata el fabuloso desenlace final en el más famoso templo Maya: Chichén Itzá, con su misteriosa mezcla de pasado/presente, con sus dioses/fantasmas y sus alucinantes brebajes.

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

ANTECEDENTES: COZUMEL Y LOS TEMPLOS SAGRADOS

Corría el año de 1920. Trás 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. Si también has jugado LOS TEMPLOS SAGRADOS, serás ya un iniciado en los misterios mayas. Sabrás que las cosas no son siempre lo que parecen y, lo más importante, que los dioses tienen sus peligrosos caprichos.

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

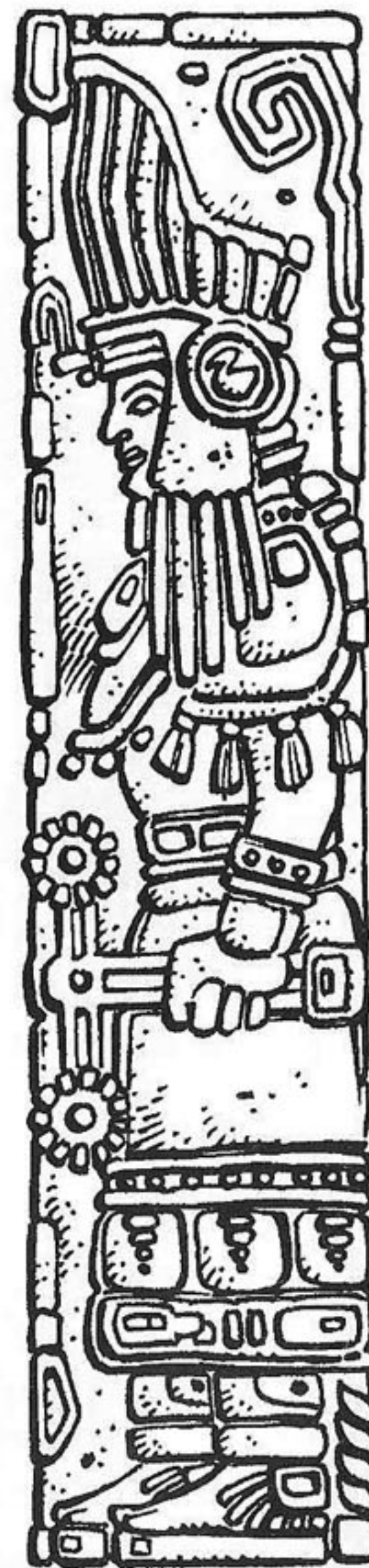
En la isla de COZUMEL, el aventurero, a fuerza de sacrificios, tesón y paciencia, tuvo que hacerse amigos (y, como no, terribles enemigos) en el pueblo de San Marcos, rescatar a la tristemente bella Zyanya e incluso encontrar la manera de obtener dinero para poder comprar provisiones para su viaje al interior.

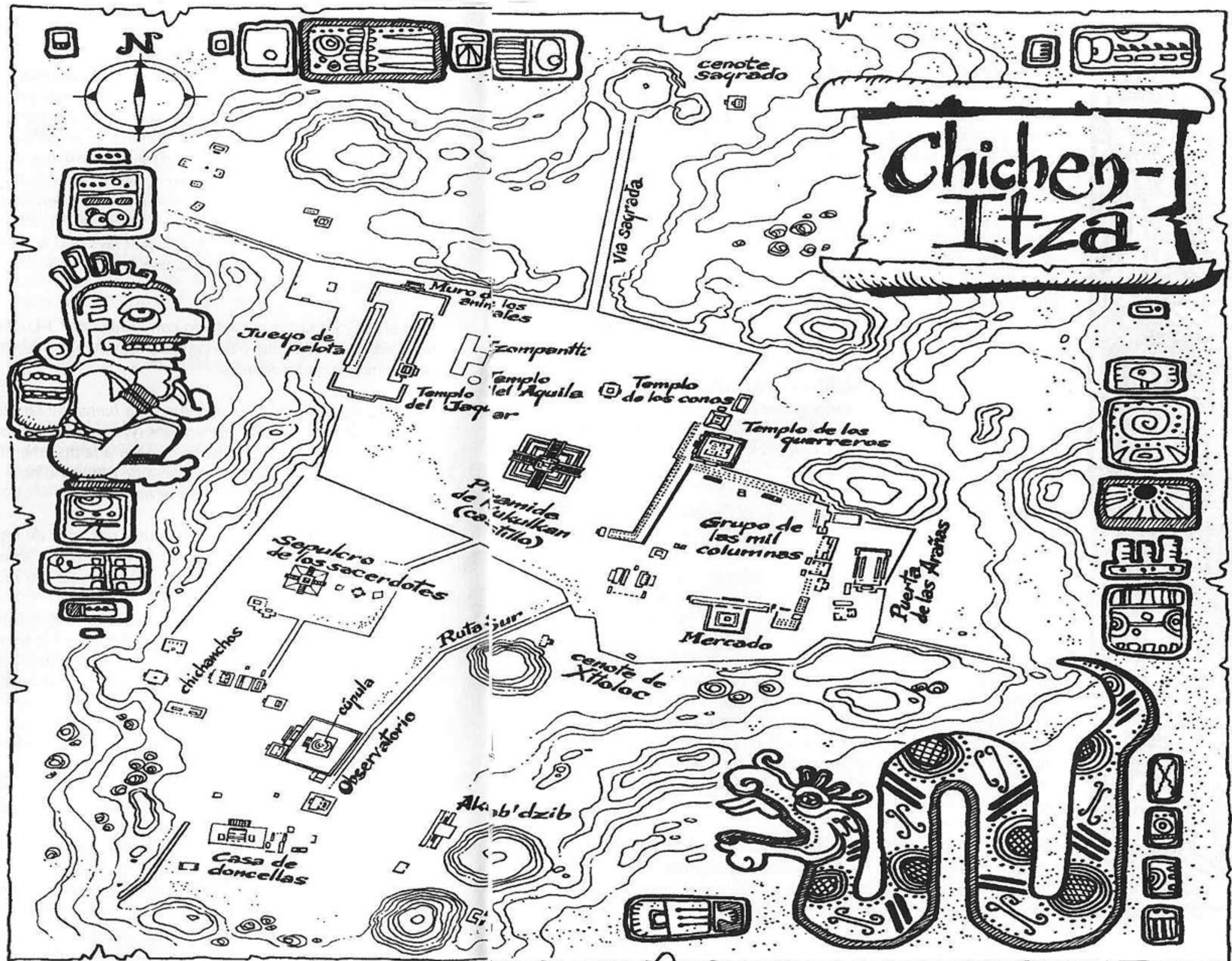
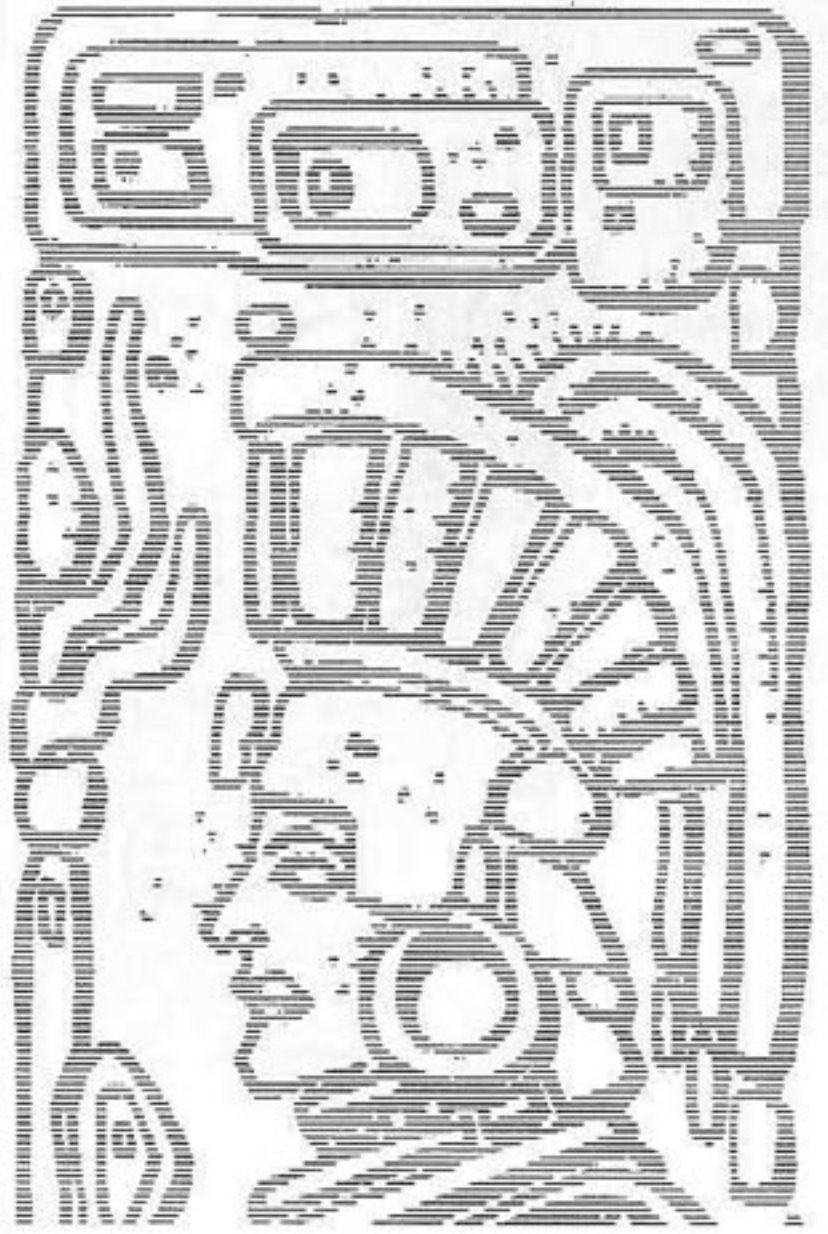
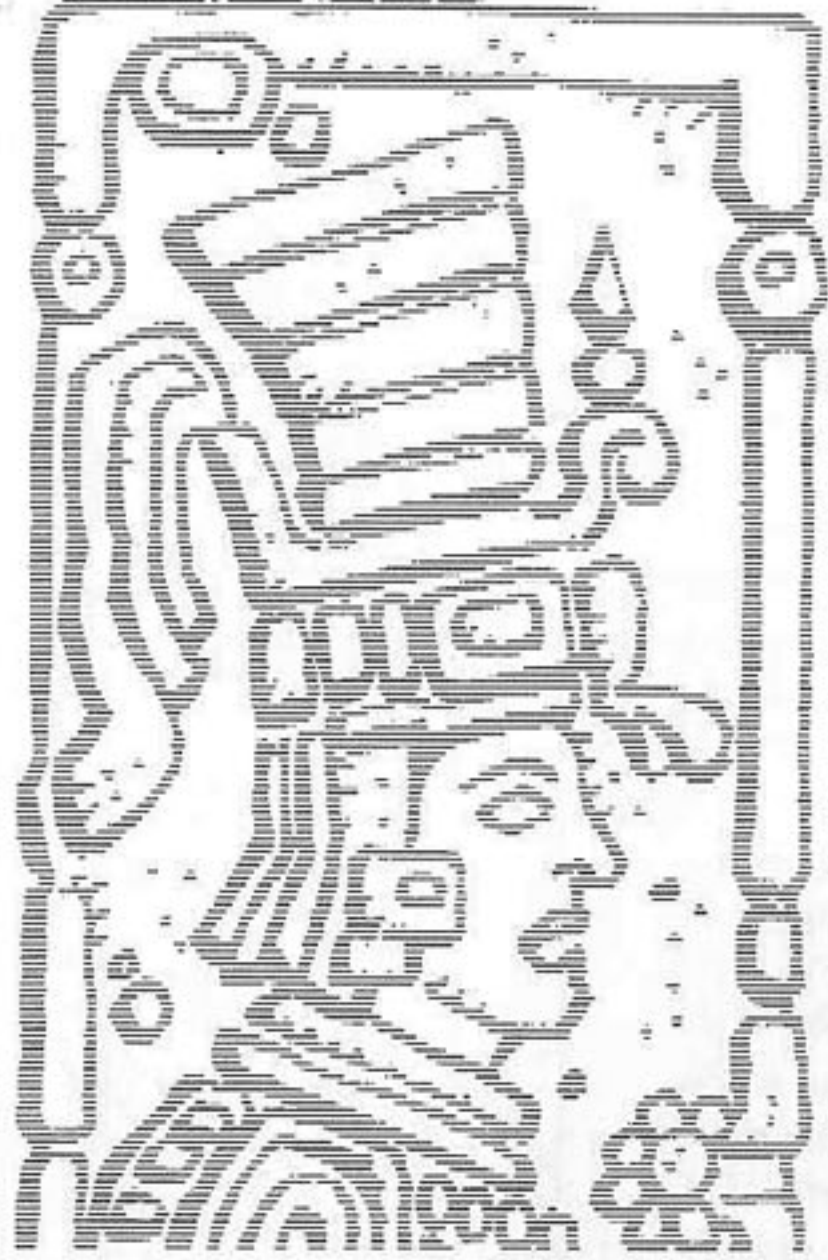
También conoció las dichas y amarguras del amor de los dioses, representados por la vengativa IX CHELL, y la dulce abnegación de Zyanya, víctima inocente de las fuerzas desatadas del mal.

Pero se sobrepuso, y tuvo el valor de desafiar la peligrosa magia de los Collares Venerados de los Mayas y de enfrentarse a la banda 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, pudo, ¡por fin! abandonar la isla en la barca Yucatana.

En LOS TEMPLOS SAGRADOS, se enfrentó con nuevos misterios en dos de los más antiguos templos del Norte de Yucatán, navegó por las traicioneras lagunetas de Sakakal y Macanxoc, recolectó ídolos, revivió un inocente animalito que tuvo luego que sacrificar para despejar el camino del Sabke Sagrado para enfrentarse al final con el dulce engaño de la ninfa Xtabai.







EL RETO FINAL: CHICHEN ITZA

Chichén Itzá, como todos los lugares que aparecen en esta trilogía, existe en la realidad. Está situado a unos 120 Km. al Este de Mérida, capital del Estado mexicano de Yucatán, en pleno corazón del Yucatán, en México.

Chichén Itzá es la mayor ciudad maya que ha llegado hasta nosotros y se encuentra muy bien conservada. Pertenece a lo que se ha llamado Imperio Nuevo, tras la misteriosa migración de los mayas a la península de Yucatán.

Ocupa una superficie de 5 Km. cuadrados y se erigió alrededor del siglo X de nuestra era, sobre otra ciudad maya más antigua todavía, Ucyabnal, por lo que presenta aún muchos misterios por resolver.

Hasta la etimología de su nombre es evocadora de antiguas leyendas, pues Chichén Itzá se descompone en los siguientes elementos gramaticales: "chi" = boca; "chen" = pozo e "itzá" = nombre de la tribu que la ocupó; tendríamos entonces: "boca del pozo de los itzá" o "en las orillas del pozo de los itzá".

Por supuesto, el pozo a que se alude es el Cenote Sagrado, el más importante de toda Yucatán. Pero... ¿Quiénes fueron los Itzáes?

Sólo sabemos que sus emblemas consistían en el jaguar y el águila y que con su invasión, toda la comarca se puebla de serpientes emplumadas (quetzacoatl), lo que permite unir mito e historia e imaginar que el Quetzacoatl histórico (y legendario a la vez) y sus grandes sacerdotes mexicanos abandonaron la Tula tolteca y se incorporaron al yucateco Ucyabnal, cambiándole su nombre por el de Chichén Itzá. O dicho de otro modo, que el Kukulcán clásico fué el mismo Quetzacoatl, quien bajo su nuevo nombre dirigió la invasión de los itzáes que ocuparon la ciudad a finales del año 987, introduciendo en ella la religión, el arte y la arquitectura toltecas y amalgamándolas con la maya en un conjunto de extraordinaria riqueza.

Pero, tras un largo período de paz, surgieron conflictos, asesinatos y traiciones y hacia 1.204 los Itzáes abandonaron para siempre su capital. Aunque hay quien dice que su jefe no está muy lejos y sólo espera la ayuda de un valeroso aventurero para volver triunfante.

Ahora estás ante las puertas de la mítica ciudad donde debes encontrar la entrada de la tumba del dios Kukulcán/Quetzacoatl. Para ello contarás con la ayuda de diversos dioses/personajes que en ella vivieron, sufrieron y amaron; pero también con la encarnizada oposición de otros que no quieren que se reinstaure el reinado del bien.

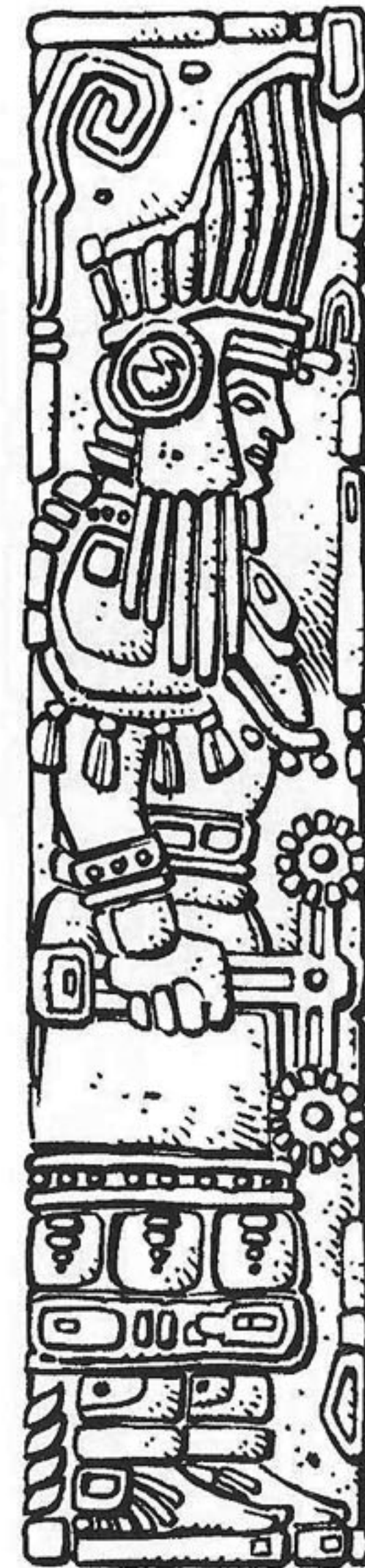
Algunos de estos espectros te harán extrañas peticiones. Recuerda que en todas las antiguas civilizaciones se usaron diversas drogas alucinógenas para huir de la dura realidad y elevarse hasta los dioses. Y los Mayas, con su dura vida y su pobre tierra, no fueron una excepción y tenían sus tradicionales drogas sagradas (desde el sabroso chocolate, bebida digna de dioses, pasando por los alcohólicos fermentos del belché y maíz, el aromático copal y el eficaz antídoto del duro fruto de la guama, hasta llegar a los extremos alucinatorios del cactus del peyote), por medio de las cuales pasaban a un plano diferente y se comunicaban mejor con lo sobrenatural.

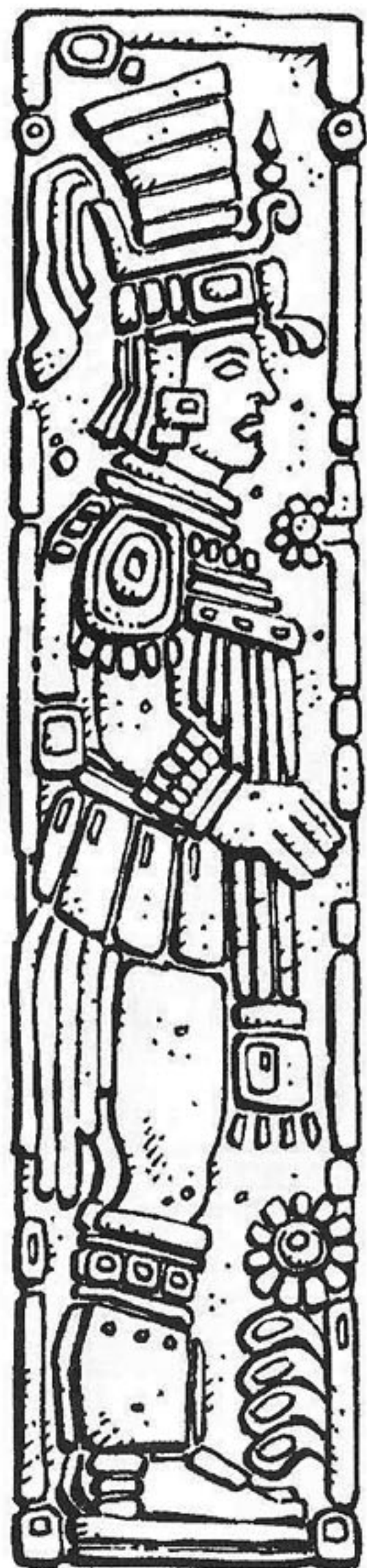
Muchas de estas recetas se han perdido en el pasado. Aunque dicen las leyendas que en la enigmática fachada del Lugar de las Escrituras Oscuras (Akab D'zib) están escritos todos los conocimientos sobre estas drogas y muchos secretos más. Y añaden que sólo es cuestión de mirarlas con la luz y el color adecuado. ¿A qué se referirán? ¿Tendrá esto algo que ver con la cristalización de piedras? ¿No habrá un lugar donde las vulgares piedras viejas sufran mutaciones?

También se susurra en las reuniones de los ancianos sobre el extraño poder de las estatuas yacentes de Chac Mool, verdaderas fuentes de energía que fueron usadas para acelerar las transformaciones de toda clase de sustancias. Pero esto deben ser cuentos de viejos. ¿O no?

Hay en Chichén un lugar especial: el Observatorio. Desde allí se calcularon órbitas planetarias, se trazaron mapas de estrellas y se ejecutaron la mayor parte de los cálculos que hicieron posible el preciso calendario maya. Aunque, como siempre, hay soñadores que dicen que también estaba orientado hacia partes claves del recinto.

Pero en Chichén Itzá no sólo los lugares son importantes, sino los personajes que allí vivieron. Destaca sobre todos Kukulcán, el benéfico dios poseedor del aro que unía el presente con el pasado y que fue desplazado por el terrible Huitzilopochtli, a cuya





cleptómana madre Coatlicue tendremos el placer (?) de conocer.

Y también había todo tipo de pobres mortales, con su triste carga de culpabilidad por lo que no hicieron o dejaron de hacer. Son los codiciosos sacerdotes, las enamoradas doncellas, envidiosos jugadores de pelota, célebres guerreros, ineficaces médicos y hasta despreocupados borrachines. A todos ellos conocerás en las versiones de 16 bits y a varios de ellos en las de 8 bits.

En la segunda parte cambia el sentido del juego, porque has penetrado en la tumba, un enorme conglomerado de estancias protegidas contra los saqueadores con toda clase de trampas y pistas falsas. Allí has de encontrar y abrir la puerta secreta que te comunicará con el Más Allá.

Primero aparecerás en la región más maldita y triste, enorme caverna, reino del Inframundo, oscuro infierno dominado por los dos dioses opuestos, Yum Kcimil, gélido dios de la muerte y Tezcatlipoca, el dios de las tinieblas, poseedor del temido escudo o espejo humeante. Si logras aprovecharte del odio que se tienen el uno al otro, podrás remontarte y ascender.

Luego, en el purgatorio, lucharás contra los elementos y los gigantes y habrás de contentar a Xiutecutli, dios del fuego y de los volcanes, para poder atravesar las sufurosas tierras basálticas hasta llegar al paraíso.

Pero es un extraño paraíso el de los Mayas. Allí conocerás a los tristes "muertos en muerte" y lucharás contra el poderoso Huitzilopochtli, el dios guerrero, para liberar a Kukulcán de su Castillo/Prisión.

¡Todos te esperan ! ¿Estás tú? Porque, como siempre, de lo que ocurra y del resultado final SOLO TU ERES AHORA EL RESPONSABLE.

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. (ver Extras)

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 (F), te permite terminar y empezar de nuevo. Save, Load, Ram-save, Ramload, permiten guardar tu actual posición en memoria o en otro soporte.

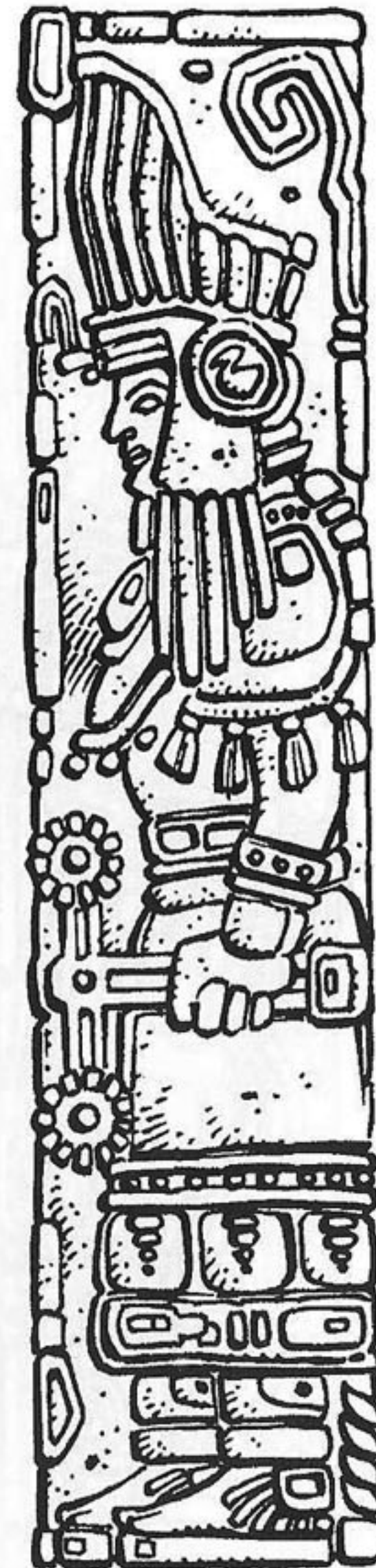
Coger, Dejar, Poner, Quitar, son las órdenes habituales para los objetos presentes en texto o en gráfico.

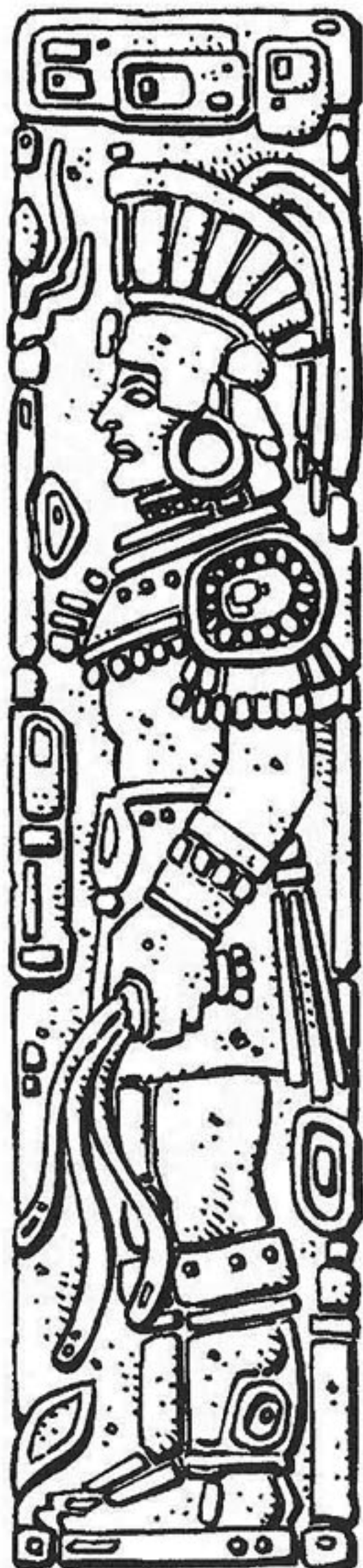
Examinar, es fundamental antes de hacer cualquier cosa con un objeto o personaje. Es una de las órdenes más útiles.

Además no te olvides de:

Leer todo lo que aparezca en las notas que acompañan al juego y en la 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.

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

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

Ten en cuenta también que **cada juego puede ser un poco diferente.**

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.

Un mejor tratamiento de los contenedores, que funcionan con SACAR DE como antes o, si el contenedor está presente, con COGER objeto, (Excepto COGER TODO, donde por supuesto son ignorados los objetos dentro de los contenedores).

Continúa el mismo sistema de tratamiento de objetos, donde el programador elige un objeto y le 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 y automáticamente, el programa ya lo trata como tal. Esto es un gran avance en programación de aventuras, pues basta con 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 considerables mejoras:

Se puede variar, en los 16 bits y en modo gráfico, el color del texto mediante la orden Color n (donde "n" es un número del 1 al 4, es decir, hay cuatro opciones de color). Al inicio del juego se cargará siempre la opción C 1.

Abreviaturas:

SR, RS: para Save Ram
LR, RL: para Load Ram
F: para Fin
EX : Para Examina

C: Para Color del texto

T: Para texto sólo

G: Para poner los gráficos

X sí: dará siempre las salidas

X no: las quitará

Teclado Inteligente:

Versión muy mejorada, ahora funciona también con preposiciones. 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 VAISJA, no tendrás que teclear toda la frase otra vez, basta con V VASIJA.

2- Si vas a ejecutar la misma acción con dos objetos diferentes, sólo has de cambiar el nombre del objeto. Ejemplo: LLENAR CUENCO, seguido por V VASO.

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

Sirve para:

1-Corregir errores:

COEGR FLOR, se corrige con COGER P.

DAR FORL A DONCELLA, se corrige con V FLOR P

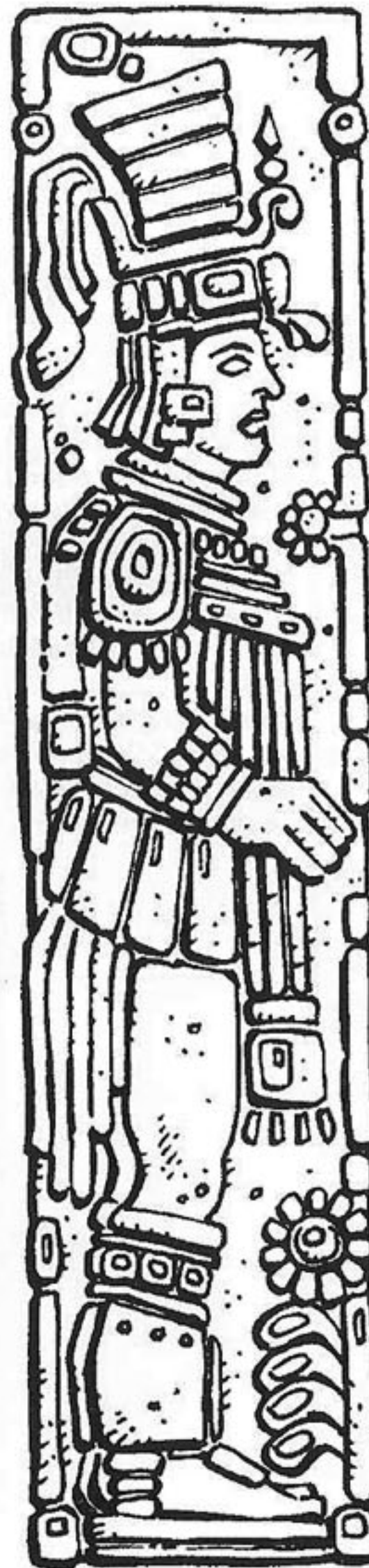
DAR FLOR A DOCELA, se corrige con V P DONCELLA

DAR FLOR A DONCELLA ENORADA, se corrige con DAR P P ENA-MORADA

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

AYUDA AL AVENTURERO

Si te quedas bloqueado en algún punto del juego, y por más que lo intentas no encuentras ninguna solución, solicita información al CAAD. El CAAD (Club de Aventuras AD) es un club de aventureros con su propia publicación donde, entre otras muchas cosas, puedes ver respondida tu duda. Si deseas unirte a esta gran comunidad aventurera, solicita información y podrás disfrutar de todas sus ventajas y ayudas, así como tener una plataforma para exponer ¡Por Fin! tus propias opiniones. CLUB DE AVENTURAS AD Apartado de Correos 319 46080 VALENCIA



EL YUCATAN

Esta singular península, de 350 Km. de anchura por 500 Km. de longitud, que se extiende hacia el norte en el extremo meridional del triángulo mexicano, es un territorio uniformemente llano y sin ríos hasta su soldadura en falla con el bloque continental de Chiapas. Las colinas que vemos emerger por encima de la tupida vegetación arbórea tropical, no son otra cosa que vestigios de imponentes pirámides y templos mayas.

Porque allí 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.

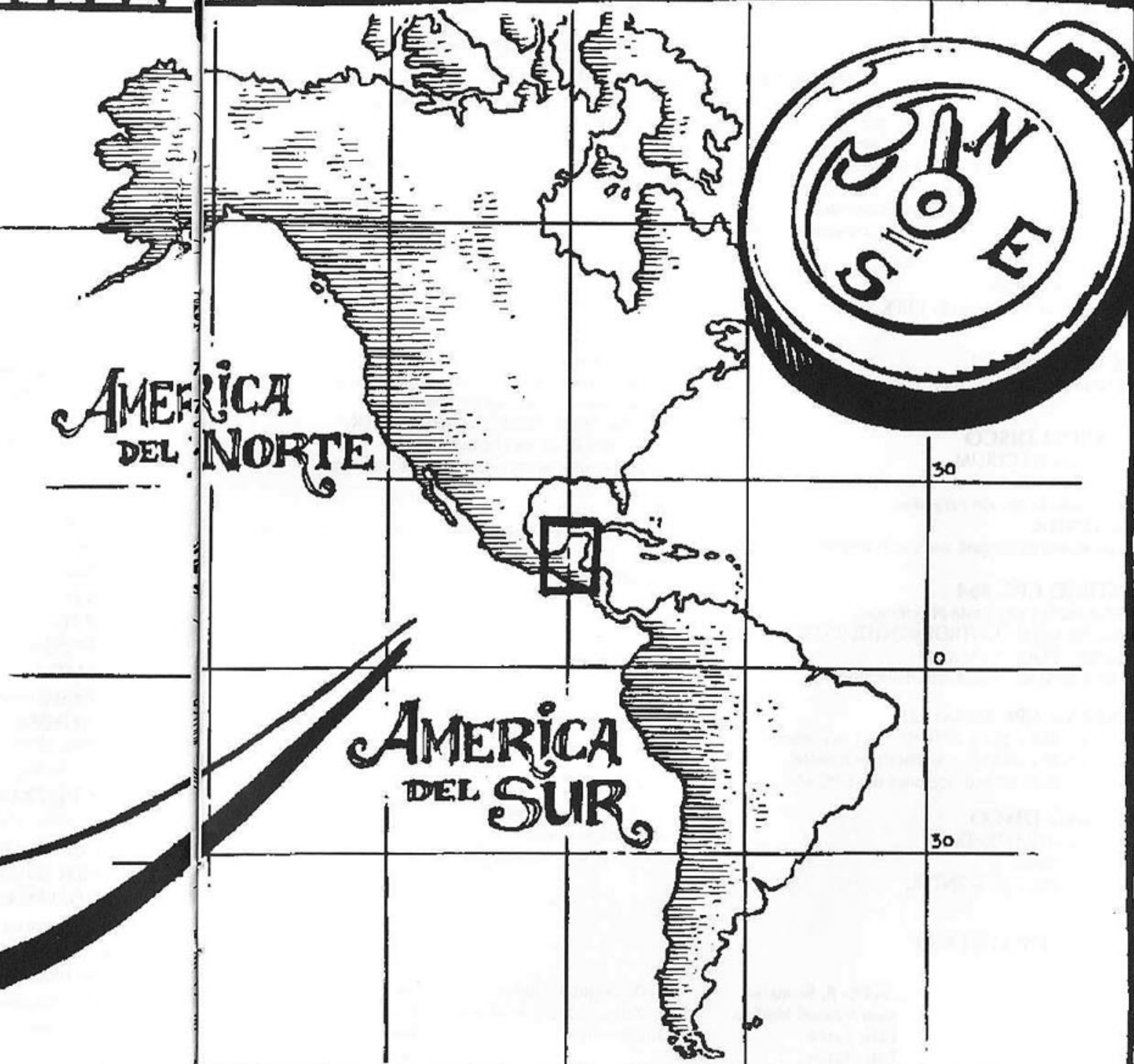
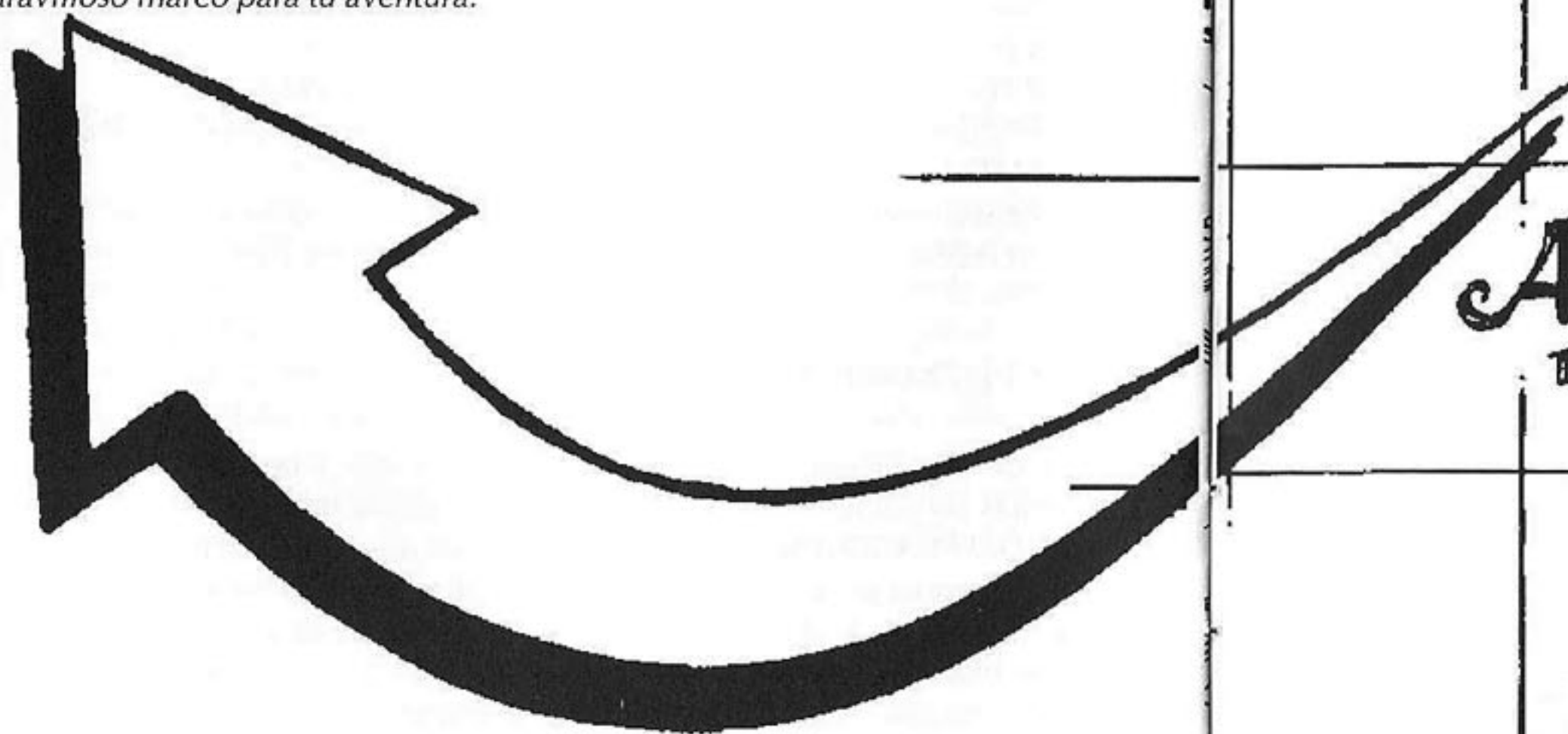
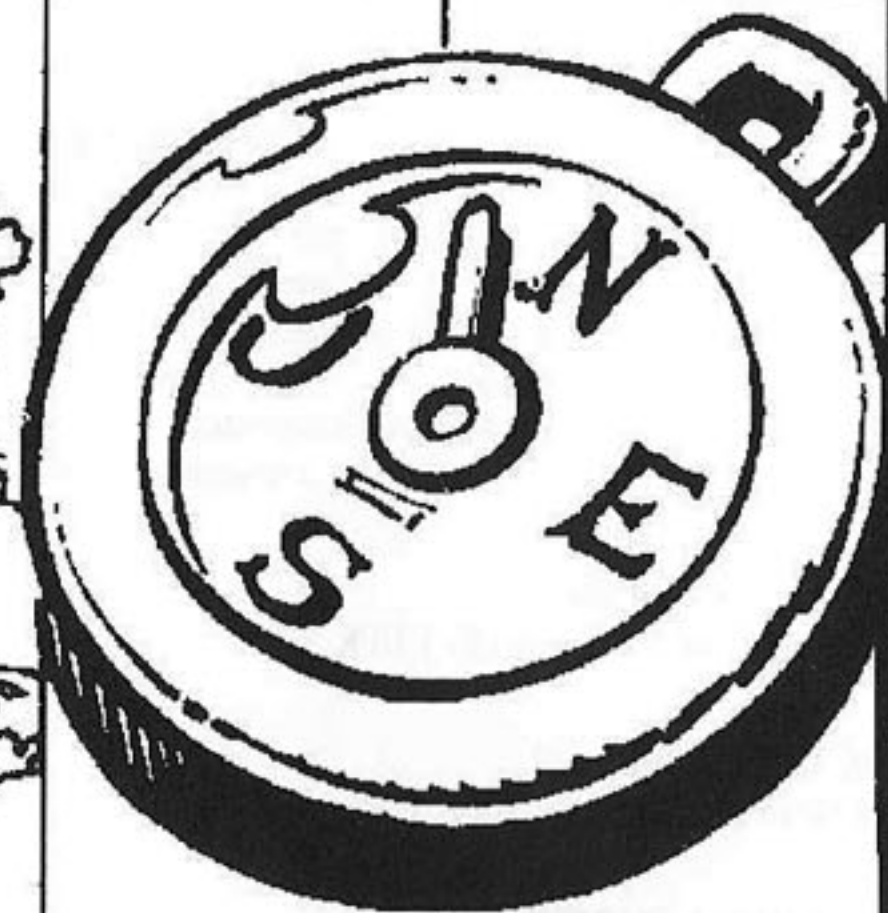
Lugar donde el mismo QUETZALCOATL cambió su nombre por el de KUKULKAN y forjó la leyenda del hombre barbado y relacionado con el sol, el fuego y la guerra.

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

Te ofrecemos éste maravilloso marco para tu aventura.

AMERICA
DEL NORTE

AMERICA
DEL SUR



INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM 48K+

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

SPECTRUM 128K

1. Teclear LOAD"" en modo 128 K.

SPECTRUM +2, +3

1. Elegir la opción "cargador" del menú.

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 casete.
3. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128

1. Teclea ITAPE 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. Teclea ICPM y pulsa ENTER.

EQUIPO DE DISEÑO

Dirección Proyecto:
Programación:
Dibujos:
Gráficos 16 Bits:
Gráficos 8 Bits:

Andrés R. Samudio
Juan Manuel Medina
Paco Zarco
Paco Zarco
Carlos Marqués

4. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE 64

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

COMMODORE 128

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

MSX-MSX 2

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

PC

1. Inserta el disco del sistema operativo en la unidad A.
2. Con el cursor en A> extrae el disco del sistema e introduce el disco del juego.
3. Teclea DINAMIC 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.

Guión original y textos:
Control de calidad y pruebas:
Colaboración:

Andrés Samudio
Eva Samitier
Juan José Muñoz Falcó
Juan Luis González



COPYRIGHT 1992 DINAMIC

PROHIBIDA LA REPRODUCCION, AUDIODIFUSION, TRANSMISION, ALQUILER
O PRESTAMO DE ESTE PROGRAMA SIN LA AUTORIZACION EXPRESA ESCRITA DE
MICRODIGITAL SOFT, S.A.

EDITA Y DISTRIBUYE DROSOFT, S.A.

C/MORATIN, 52 4º DCHA. 28014 - MADRID. TLF.: (91) 429 38 35

La empresa declina toda responsabilidad en el uso de este programa fuera de los términos especificados en el
correspondiente manual de instrucciones.