

## ESPADA SAGRADA

La ESPADA SAGRADA permanecía, desde épocas inmemorables, clavada ante el Gran Altar del poblado de los "MAHUAS" protegiéndolos de cualquier elemento maligno que pudiese alterar su armonía.

Según cuenta la leyenda un valeroso guerrero "MAHUA" consiguió, tras superar durísimas pruebas y enfrentarse a los fieros guerreros del poblado "POLORUWA" desenterrar la ESPADA SAGRADA durante la luna llena para que ésta adquiriera todo su poder. De lo contrario, el poder benigno de la ESPADA SAGRADA se transformaría en energía negativa, en una fuente de poder que en manos de los "POLOROWAS" podría ser utilizada para someter a su voluntad a cualquier pueblo.

Esta leyenda narra que un descendiente de aquel valeroso guerrero, al llegar la última luna llena, deberá recorrer de nuevo todo el camino hasta llegar al mismo lugar donde la energía de la ESPADA SAGRADA será renovada y poder volver a clavarla en el Gran Altar. Ese día está a punto de llegar y únicamente sobrevive un descendiente de aquel guerrero "MAHUA" se trata de "MAX" un antropólogo que trabaja para uno de los más prestigiosos museos de Nueva York.

El reto que se le presenta a "NEBOCAN" (el verdadero nombre de "Max") es muy duro, ya que tiene en sus manos la salvación de su tribu ("LOS MAHUAS"), aparte del reto personal que significa el

1

que se cruce contigo perderás energía. Puedes eliminarlo con cualquiera de las armas de que dispones.

### Armas

Cuchillo: Fundamentalmente, este cuchillo te será de gran utilidad para eliminar a los indios.

Cerbatana: La cerbatana únicamente se hará visible cuando permanezca parado.

Piedras: Aparece un montón de estas piedras en un lugar determinado del recorrido; con que las cojas una sola vez dispondrás de ellas todo el tiempo que quieras (siempre y cuando las tengas seleccionadas, claro está).

### TERCERA FASE

Esta fase se desarrolla en el poblado de los temibles "POLORUWAS"

Tu objetivo es el de cruzar el poblado hasta llegar al lugar donde se efectuará la renovación de energía de la ESPADA SAGRADA.

Al conseguir superar con éxito las duras pruebas de la Cueva, el Dios del Fuego te otorga parte de su poder surgiendo de tu pecho una serie de bolas de fuego que serán tu única defensa ante tus enemigos.

A medida que te vas internando en el poblado sus habitantes te atacarán desde distintos puntos y la mejor defensa en este caso es un buen ataque, no tendrás más remedio que ir lanzando las bolas de

7

encuentro de nuevo con sus raíces y la total aceptación de su pueblo al demostrar que es un guerrero, que sigue siendo uno de ellos.

### EL JUEGO

El juego consta de tres fases en las que te encontrarás ante numerosas pruebas que debes ir superando con éxito para conseguir renovar la energía de la "ESPADA SAGRADA" y devolverla a su lugar milenario en el poblado de los "MAHUAS"

Para llegar hasta allí tienes que atravesar una peligrosísima selva llena de peligros ocultos (y otros no tan ocultos) y una cueva plagada de trampas mortales donde se pondrá a prueba tu capacidad de reacción, para finalmente llegar al poblado de los "POLORUWAS" donde te enfrentarás con sus más fieros guerreros.

Para conseguir finalizar con éxito tu misión deberás ser además de hábil y astuto, muy observador para poder enfrentarte a todos los peligros que te esperan.

### PRIMERA FASE

La primera fase se desarrolla en una selva plagada de peligros.

Tu objetivo primordial es construir un puente con las diferentes piezas (un total de cinco) que te irás encontrando a lo largo del recorrido.

El número límite de objetos que puedes coger es

2

fuego que surgirán de tu pecho para poder eliminarlos.

### Obstáculos y enemigos

Aguila: Aparece sobrevolando el poblado y cada vez que detecta tu presencia intentará atacarte quitándote energía cada vez que lo consiga.

Indios 1: Te van lanzando flechas desde arriba y sólo puedes eliminarlos en el momento en que se levantan para disparar.

Indios 2: Estos indios van andando por el pueblo y a su vez van lanzando flechas. Si te cruzas con ellos o bien te alcanza alguna flecha bajará tu energía.

Piedras: Van rodando por el suelo y deberás saltarlas para evitar que disminuya tu energía.

### Armas

Dispones de una poderosa arma que te otorgó el Dios del Fuego se trata de las bolas de fuego que surgen de tu pecho; con ellas podrás eliminar a cualquier enemigo.

### Marcadores

En la parte inferior de la pantalla aparecen una serie de marcadores que te indican:

8

cinco, por tanto, es aconsejable que según vas usando los objetos vayas dejándolos.

Una vez que has conseguido formar el puente podrás pasar al otro lado del río, pero te encontrarás ante una nueva dificultad: una puerta infranqueable. Para conseguir pasarla debes ofrecer un Animal Sagrado al Dios que en ella habita, con esta ofrenda conseguirás que las puertas se abran ante ti.

Ahora el problema reside en encontrar la forma de capturar un animal para la ofrenda. Si eres observador te habrás dado cuenta de que en un lugar de la selva hay una especie de madriguera y en otro lugar una porción de alimento. Pensando en los dos elementos con que cuentas (madriguera y alimento) utiliza tu astucia para conseguir capturar un animal.

Una vez que has capturado al animal no tienes más que llevarlo contigo hasta la puerta. La ofrenda se ha consumado y el Dios "KAZU" permite tu entrada.

### Obstáculos y enemigos

Los siguientes obstáculos se encuentran repartidos por toda la selva y deberás evitarlos, ya que todos ellos te quitan energía, o en el caso del río morirás.

Lluvia de piedras: Al ser golpeado por una de estas piedras perderás energía. La única forma de hacer que cese esta lluvia de piedras es cogiendo un amuleto que se encuentra en algún lugar de la selva.

Plantas venenosas: Están a ras del suelo balanceándose ligeramente. Al rozarlas perderás parte de tu energía.

3

El número de vidas que posees en cada momento.

La cantidad de energía que te queda, representada por un recipiente lleno de agua (cuando estás al máximo de energía).

Los objetos que llevas, que aparecen a través de una ventana. Puedes visualizar a la vez un máximo de tres objetos, para visualizar el total de ellos que posees debes utilizar las teclas "m" o "n" para moverlos hacia un lado o hacia otro.

### Controles

Tienes la opción de redefinirlos en el menú, si no lo has hecho las teclas de control son las siguientes:

Q: Salto.  
A: Agacharse.  
O: Izquierda.  
P: Derecha.  
H: Pausa.  
ESPACIO: Disparo.  
B: Coger o dejar objetos.  
M: Mover los objetos hacia la izquierda de la ventana.  
N: Mover los objetos hacia la derecha de la ventana.

PARA COLGARTE DE LAS CUERDAS TIENES QUE SALTAR HACIA DIRECCION EN LA QUE SE ENCUENTRE LA CUERDA.

9

Margaritas carnívoras: Te quitan energía si pasas delante de ellas cuando tienen la boca abierta.

Monstruo: Aparece en el fondo de la selva quitándote energía cuando mueve los ojos.

Escorpiones: Se mueven de un lado a otro de la pantalla por lo que debes estar muy atento para poder esquivarlos y no perder así energía.

Lanzas: Estas lanzas suben y bajan verticalmente por lo que para poder pasarlas tienes que escoger muy bien el momento en el que saltas, adelantarte o atrasarte puede suponer una considerable pérdida de energía.

Ríos: No puedes introducirte en ellos, ya que si lo haces morirás al instante. No obstante, y dependiendo del río que se trate, hay varias formas de atravesarlos: una de ellas es con la ayuda de unos tranquilos animalitos que aparecen cuando eliminas a todas las pirañas que se encuentren en ese río; otra de las formas consiste en colgarte de las cuerdas situadas encima de algunos ríos.

Aguila: Aparece sobrevolando la selva y si en su recorrido se topa contigo te quitará energía, a no ser que tú seas más hábil que él y te agaches o bien le elimines.

Puma: Te quita energía cada vez que te cruzas con él. La mejor forma de evitarlo es eliminándolo.

En algunos sitios de la selva te encontrarás con una especie de piedra situada en el techo que te impide pasar por determinados lugares saltando, y a lo mejor da la casualidad de que la única forma de pasar es saltando, observarás que cuando pasar por la parte de

4

### INSTRUCCIONES DE CARGA

#### Spectrum

Rebobina la cinta hasta el principio.  
Pulsa en el teclado LOAD "" y después ENTER.  
Pon en marcha el cassette.  
El programa se cargará automáticamente.  
Si algo va mal, rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

#### Amstrad

Rebobina la cinta hasta el principio.  
Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) de forma simultánea.  
Pon en marcha el cassette.  
El programa se cargará automáticamente.  
Si algo va mal, rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

#### MSX

Rebobina la cinta hasta el principio.  
Tecléea en tu ordenador RUN "CAS:" y después pulsa la tecla ENTER.  
Pon en marcha el cassette.  
El programa se cargará automáticamente.  
Si algo va mal, rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

10

suelo (cuando tú pasas por encima para ti es suelo y visto desde el lugar donde se encuentra la piedra, o sea desde la planta inferior es techo) al que está pegado la piedra (por la parte de abajo del suelo) ésta se mueve, pues bien, este es el momento de utilizar tu astucia para conseguir tirar la piedra y poder así pasar a esa zona antes infranqueable.

### Energía

La forma de recuperar la energía perdida es pasando por delante de las fuentes que se encuentran desperas por la selva.

### Armas

Posees dos armas con las que poder defenderte de tus enemigos: Un arco y un hacha.

Cuando tengas seleccionado el arco se hará visible en el momento en que te quedes parado.

Con cualquiera de las dos armas podrás eliminar al águila y al puma. Los demás enemigos no pueden ser eliminados, por ello deberás utilizar toda tu habilidad para poder sortearlos.

### SEGUNDA FASE

Después de haber cruzado la puerta te encuentras en el interior de una cueva plagada de trampas y

5

### EQUIPO DE DESARROLLO

Programa: Gabriel Ortas.  
Gráficos: Rafael Angel G. Cabrera.  
Programador de apoyo: Antonio Moya.  
Música: T.P.M.  
Portada: Ramón González Teja.  
Grabación: CBS.  
Secretaría de producción: Maria Dolores Navarro.  
Producción: Gabriel Nieto.

© TOPO SOFT 1990.

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de ERBE SOFTWARE, S. A.

11

obstáculos mortales, por lo que necesitarás toda tu atención para poder esquivarlos.

Al final de la fase te encuentras con una puerta cerrada. Para conseguir franquearla debes llevar contigo un determinado objeto: una estatuilla, una moneda, un medallón, etc... En el momento en el que tengas el objeto necesario la puerta se abrirá, permitiéndote acceder a la tercera y última fase.

Es aconsejable que vayas cogiendo todos los objetos que encuentres en el interior de la cueva.

### Obstáculos y enemigos

Gusanos: Están bajo tierra y sacan la cabeza de vez en cuando, si te cruzas con ellos en ese momento disminuirá tu energía.

Geisers: De vez en cuando sueltan vapor que te hará perder energía si te roza.

Rocas venenosas: Son una serie de rocas que deberás saltar para no ver disminuida tu energía.

Ríos de lava: Debes tener mucho cuidado con este río, ya que al menor contacto perderás la vida.

Monstruos de lava: Son unos extraños habitantes de las profundidades de la tierra que aparecerán de vez en cuando para hacer disminuir tu energía.

Murciélago: Va sobrevolando la pantalla y si te encuentra en su camino hará que tu energía disminuya. Para que esto no ocurra puedes agacharte o bien eliminarlo con una de las dos armas que posees.

Indio: Cruza la pantalla de un lado a otro y cada vez

6