

ABANDONED PLACES

INTRODUCCION (INTRODUCTION)

Bienvenido a ABANDONED PLACES - El último grito en juego de ROL, que te transporta al mítico mundo de KALYNTHIA. Debes velar por las vidas de tus héroes en su lucha contra el mal, y después de 900 años dentro de una roca, su prisión. Tu reto comienza bajo tierra, en el templo divino. De ahí habrás de salir a la superficie contando, por supuesto, con qué armas para combatir. Tendrás muchos lugares que visitar, montañas, desiertos, océanos, ciudades; pero antes tendrás que salir de bajo tierra. Sugerimos que una vez fuera tomes un barco a la zona central y preguntes a la gente la dirección que debes tomar.

ABANDONED PLACES ofrece unos gráficos en 3D. Se utiliza una visión frontal en 3D con los combates contra monstruos, etc... En el mundo exterior tendrás una visión del mapa a vista de pájaro para que decidas donde ir con rapidez. Las ciudades se muestran divididas por pantallas, dándose una descripción en cada una de ellas.

CONTENIDOS DE LA CAJA (BOX CONTENTS)

En el interior de la caja se hallará:

- Guía de juego
- Crónica de KALYNTHIA
- Mapa del mundo
- Discos del juego

INSTRUCCIONES DE CARGA PARA AMIGA

Para cargar el juego introducirlo en el drive y conectar el Amiga. Podrás usar hasta un tota de 3 disk drivers. Podrás también usar el teclado para el manejo.

PROTECCION DE COPIA (COPY PROTECTION)

Deberás teclear una palabra determinada del libro de "CRONICAS DE KALYNTHIA" cuando esto sea requerido.

COMIENZA EL RETO (THE QUEST BEGINS)

Tras la primera carga del juego se te pedirá que elijas opción entre:

- Comenzar partida nueva
- Continuar partida anterior
- Formatear disco para salvar
- Ver introducción

Es buena sugerencia que se vea primero la introducción para hacerse una idea del juego. También formatear varios discos para salvar partidas.

La opción de continuar partida anterior se usa para situarte en una posición de juego previamente alcanzada. Clickea la opción y sigue las instrucciones.

Por último para comenzar el juego cliques en la opción de comienzo de partida.

ELECCION DE TU EQUIPO (CHOOSING YOUR PARTY)

Antes de comenzar tu aventura, habrás de elegir cuatro miembros para la misma: Dos guerreros + 1 clérigo + 1 mago. En pantalla tendrás 12 imágenes de las cuales se corresponden las de arriba con guerreros, los tres de la esquina inferior izquierda son clérigos y los restantes a la derecha son magos.



Para elegir a tu héroe cliques primero sobre la ventanilla bajo la clase de carácter que quieres coger, y cliques después sobre el retrato del héroe que deseas. Aparecerá entonces en la ventanilla con su nombre impreso (puedes borrar ese nombre y utilizar el que tú quieras). Si quieres un hé-

roe distinto sólo tienes que clicar sobre el retrato requerido y tomará el lugar del héroe actualmente elegido. NOTA: No se te permitirá elegir el mismo héroe dos veces o colocar a un héroe en una clase de carácter incorrecta.

Cuando estás satisfecho con tu elección, mueve a la ventana siguiente y así sucesivamente hasta que has elegido a tus cuatro héroes. Cada héroe tiene diferentes fortalezas y debilidades pero sólo aparecerán cuando esté el juego en marcha. Cuando estás satisfecho con todas tus elecciones, clickea sobre el botón en la parte inferior derecha del panel de selección y prepárate para la batalla.

JUGANDO - MUNDO INTERIOR (PLAYING THE GAME - THE INNER WORLD)



A - Hechizos en efecto

C - Ventana 3D

B - Inventario

D - Collar en uso

- | | |
|------------------------------------|-------------------------------|
| E - Anillo en uso | K - Pad de movimiento |
| F - Objeto en mano | L - Libro del mundo |
| G - Puchero de dinero | M - Caja de hechizos |
| H - Escudo en uso por el personaje | N - Retrato de los personajes |
| I - Panel de mensajes | O - Opciones |
| J - Estadísticas de los personajes | |

VENTANA DE 3D (3D WINDOW)

Esta es la visión que tienen tus personajes del mundo interior, todo en 3D. Podrás hacer uso de la pantalla en 3D, de tres modos distintos:

Usando el botón izquierdo del ratón podrás:

- Tomar cualquier objeto que veas de frente
- Usar un objeto seleccionado en los inventarios de tus personajes. Ej: usar la llave en cerrojos de puertas.
- Pulsar cualquier botón de muros, puertas. Algunos de estos serán evidentes a simple vista, otros invisibles.
- Suelta cualquier objeto en el suelo, sólo cogiendo el objeto y cliqueando en la parte inferior de la pantalla 3D.
- Tira un objeto cualquiera igual que antes, con la diferencia de colocarlo en la parte superior, antes de cliquear.

Usando el botón derecho del ratón, podrás mover a tu equipo. Sitúa el cursor a la derecha o izquierda de la ventana para girar o en medio para continuar adelante, pero recuerda que algunas paredes pueden ser pura ilusión.

RETRATO DE LOS PERSONAJES (CHARACTER PORTRAITS)

Cada retrato muestra el actual potencial de salud de los mismos. Según sean alcanzados, heridos, etc... Su nivel de salud bajará en mayor o menor medida. Sólo los dos personajes frontales podrán usar armas "melee" en combate. Los de la fila de atrás podrán lanzar misiles y hechizos.

Tus guerreros lucharán contra enemigos inmediatamente frente a ellos, o bien que están situados a los lados, mientras que los hechiceros sólo podrán atacar a enemigos que estén frente a ellos.

Cliqueando con el botón izquierdo del ratón cambiará el tipo de estadística de caracteres que están mostrados en pantalla. El botón derecho cambiará tu flecha a una pequeña señal TO, cliqueando de nuevo sobre otro

retrato cambiará las posiciones de aquellos dos caracteres en tu equipo. Esto puede ser útil especialmente si uno de tus guerreros está cerca de la muerte y necesita ser mantenido a salvo. A veces (normalmente en combate) el retrato de cada carácter hará destellos rojos con un número en su interior. Esto indica que has recibido daño y qué cantidad.

La barra de la izq. indica los caracteres con puntos disponibles en salud.

La barra de la dcha. indica los caracteres con puntos disponibles en hechizos.

El diamante segmentado en el inferior, indica la dirección que tiene cada uno. Por lo general su posición será al frente, pero hay posibilidades de un ataque masivo teniendo que cambiar de dirección según los atacantes. Asegúrate de no estar luchando de frente a un compañero tuyo, pues provocaría una muerte prematura.

Las cajas a ambos lados del indicador de dirección indican los objetos que se poseen, siendo normal en los guerreros un escudo + armas, mientras que el clérigo llevará antorchas al igual que los Magos.

Utiliza el botón izquierdo del ratón para poner o quitar de las manos los objetos (botón izq.). Utiliza el botón derecho para hacer uso de los objetos adquiridos.

En el momento de actuar con la mano, el cuadro apropiado se oscurecerá indicando que se está llevando a cabo. Algunas reacciones tardarán más en realizarse dependiendo del tipo de acción. Ejemplo, golpear con la mano abierta es bastante más rápido que manejar una espada pesada. Mientras el cuadro en cuestión permanezca oscuro no se podrá realizar ningún otro tipo de acción hasta que la caja se vuelve a colorear de negro. Nota: En el caso de utilizar un arma, este cuadro se verá en rojo si has conseguido alcanzar al enemigo.

CUADRO DE CONJUROS Y ACCIONES (SPELL/ACTION BOX)

Cualquier opción de este cuadro es ejecutable con el botón izq. del ratón.

Los números (1-4) se corresponden con las habilidades disponibles de cada personaje y corresponden a la situación de los retratos.

Las flechas arriba y abajo te permiten ver el menú de conjuros una vez hayas conseguido los suficientes. Lo verás al doble de velocidad si presionas el botón derecho del ratón.

El menú muestra una lista de los conjuros que podrá hacer cierto personaje y el precio en puntos. Al comienzo de la partida observará que no tienes apenas ningún conjuro. No te preocupes, pues con la experiencia irás ganando posibilidades.

Para lanzar un conjuro, destaca el que necesites y cliquealo. Si el conjuro ha de ser lanzado a un determinado personaje, aparecerá una mano. Mueve la mano al personaje en cuestión y cliquee en su retrato.

Alguno de los conjuros que podrás lanzar como Luz, Fuerza, Escudo Mago, serán efectivos por un tiempo. Para comprobar que están actuando, aparecerá el gráfico apropiado en la esquina superior izq. de la pantalla. Cuando desaparece el conjuro ha terminado.

Los guerreros también poseen algunas virtudes en este menú aunque ninguna de ellas es mágica. Son seleccionables del mismo modo que las de los clérigos, etc...

VENDA: Permite al personaje realizar curas de gravedad mínima, válido sólo en el nivel inferior.

TREPAR (CLIMB): Permite al personaje trepar por aberturas en el techo de los calabozos.

TIRAR (PULL): Permite tirar de algún objeto interrumpiendo el camino en los calabozos.

EMPUJAR (PUSH): Lo contrario de tirar.

El uso de puntos de hechizo/acción será vuelto a ganar progresivamente con el paso del tiempo. Dormir acelerará este proceso según se progresa al siguiente nivel de experiencia.

EL LIBRO DEL MUNDO (THE BOOK OF THE WORLD)

Gran parte del tiempo este cuadro no será útil, a no ser que tus hechiceros consigan el libro de mundos, donde encontrarán mapas de localización, de utilidad para ti.

PAD DE MOVIMIENTO (MOVEMENT PAD)

Una alternativa de movimiento en pantalla es hacer uso del pad. Cliquee en la flecha correspondiente a la dirección que deseas. Las flechas rectas te moverán de frente a las curvas te darán la vuelta.

El movimiento también se puede conseguir con el uso del teclado.

VENTANA DE MENSAJES (MESSAGE WINDOW)

Podrás obtener una descripción de cualquier objeto mediante esta ventana y con las siguientes opciones:

El botón del ratón izquierdo hará tu elección:

STOP: Pausa el juego. A los pocos segundos la pantalla se pondrá negra. Presiona una tecla o el ratón para reanudar.

Zzz: La partida quedará en suspenso. Salud + Hechizos serán renovados, pero el alimento se agotará. Sólo podrás dejar la partida en suspenso cuando tu equipo esté cansado/agotado. Ten en cuenta que alguna antorcha o hechizo que estés usando quedará fuera de uso.

EXIT: Abandona la partida.

Disk Icon (Icono de Disco): Salva tu partida al disco formateado.

FX: Conecta los efectos especiales y desconecta la música. Averigua porqué los efectos especiales de sonido son positivos.

Nota musical: Conecta la música.

INVENTARIO (INVENTORY)

Cada personaje podrá tener 12 objetos. Puedes sumar o restar objetos sólo clickeando con el botón izquierdo del ratón apuntando a la caja u objeto deseado.

ESTADISTICA DE PERSONAJES (CHARACTER STATISTICS)

Cada personaje es diferente por estadísticas que afectan en modos distintos sus cualidades en combate:

Nombre: El nombre de tu personaje es...
Clase: Clase de tu personaje.
Salud: Muestra la máxima salud posible y actual.
Poder Mágico: Muestra el poder mágico máximo y el disponible.
Armadura: Muestra el nivel de protección que tienes.
Alimento: Tiempo restante hasta que comience el hambre.

- Carga:** Muestra el peso de la carga que lleva cada personaje. Si es muy elevado, pronto se cansará y en combate serán más lentos.
- Dinero:** Los bienes personales de cada personaje.
- Nivel:** El nivel alcanzado/seleccionado por el personaje.
- Experiencia:** Puntos obtenidos por aumentar en experiencia. Tu experiencia aumentará según tus personajes actúen en base a su categoría. Por ejemplo, un guerrero que golpee con su espada a un monstruo, ganará, tremendamente en experiencia. Sin embargo, nadie en el equipo ganará experiencia por otras acciones, luego asegúrate de que utilizas cada miembro del equipo en lo mejor de sus habilidades, de lo contrario puedes encontrarte con que cuando realmente necesitas lanzar un hechizo "Ice Strike", tu Mago puede lanzar un "Light spell".
- Fuerza-Destreza-Sabiduría-Inteligencia-Constitución:** Son las propiedades naturales de cada uno de tus personajes.

LLEVAR OBJETOS (WEARING ITEMS)

Si deseas podrás llevar encima objetos, sólo con clicar el objeto que quieras y situándolo en la parte del cuerpo donde lo quieras llevar.

Si colocas oro en tu bolsa y cliques, automáticamente se introducirá en ella mejorando tu nivel de bienes. Si por el contrario cliques en la bolsa, sin oro, conseguirás sacar oro y transferirlo a otro personaje. Para transferir oro introduce la cantidad de oro usando el pad correspondiente y cliquea OK para continuar. Introduce la cantidad de oro y plata que quieres transferir (números completos representan oro, plata representa décimas). Después de introducir la cantidad de oro aparecerá un ítem que tienes que clicar en el inventario.

NOTA: EL CALABOZO (DUNGEON NOTE)

Observarás que al entrar o salir del calabozo algunos objetos que transportes, desaparecen. Ello sucede porque algunos de los objetos que desaparecen, notablemente llava, pertenecen a otro calabozo o porque se haya completado una zona.

JUGANDO EN EL MUNDO EXTERIOR (PLAYING THE GAME-THE OUTER WORLD)

Con suerte, y no después de mucho tiempo, conseguirás salir al exterior, el mundo de KALYNTHIA. Es aquí donde comienza tu viaje. Observa que el paisaje ofrece distintos tipos de terreno por ello la velocidad de movimiento cambiará así como las formas de ser atacado. Ej: Caminar a través de montañas es más lento y peligroso que hacerlo por sendas.



También encontrarás distintos tipos de paisajes. Ej: Alguno con ríos, imposibles de atravesar si no posees un método distinto de transporte.

La tierra está dividida en distintos estados, cada uno con su capital y su jefe. De ti depende el encontrar estos enclaves y si es posible trabajar conjuntamente al jefe de dicho estado. Deberás pagar para entrar en algunos estados, por ello, ahorra, y no derroches el dinero.

Por último la capital del mundo es KAL KALON y es gobernada por los sabios.

Mientras viajas por el mundo, en todo momento, será indicado el hombre que está en uso por el indicador correspondiente.

Todas las elecciones en el mundo exterior pueden ser establecidas con el ratón. La opción elegida, destacará por esta oscurecida.

En algún momento del juego, serás atacado, sin remedio, por terribles monstruos, que deberás combatir tal y como hacías en los calabozos. Deberás luchar hasta que tú o todos los monstruos estén muertos.

ICONOS DE TRANSPORTE (THE TRAVEL ICONS)



Formas de viajar:



A PIE

La forma más lenta de viajar y la más vulnerable a la hora de ser atacado.



A CABALLO

Más rápido que a pie, y podrá llevarte casi a cualquier sitio.



EN BARCO

Según miras en el pueblo de Kalynthia, verás muchos barcos navegando de puerto a puerto. Para hacer uso de este tipo de transporte, seleccionar con el ratón algún barco en puerto, y a continuación el icono de transporte. Simplemente esperar y el barco partirá de inmediato. El destino de los barcos no podrá ser controlado.



POR AIRE

Si consigues suficiente poder, tus hechiceros aprenderán el conjuro para volar. Es la forma de viajar más rápida y exenta de peligros. No podrás entrar en ningún pueblo a no ser que tus pies estén firmes en el suelo.

Una vez hayas elegido tu opción, selecciona el icono de transporte para continuar tu viaje. El dibujo en la parte inferior cambiará, para mostrarte la forma de transporte actual.

CAMPING



Normalmente se acampará al caer la noche. Si no estás cansado y lo deseas podrás seguir tu viaje de noche, pero las posibilidades de ser atacado aumentan.



FUEGO

Un buen fuego en el camping asustará a visitantes no gratos.



VIGILANTE

Si tus guerreros están vivos, ganarás en protección si colocas un vigilante.

Una vez hayas elegido tu opción, selecciona el icono de la tienda de camping para pasar la noche.

BUSQUEDA (SEARCHING)



SCOUTING

Esta opción, proporciona la ventaja de saber qué sucede más adelante, pues envía un guerrero para detectar enemigos. Esta opción sólo es posible a pie o caballo. No es posible de noche, y reducirá la velocidad de marcha.



BUSQUEDA

En algún momento del juego, necesitarás encontrar entradas secretas a calabozos. Al seleccionar este icono conseguirás la búsqueda de estas entradas, pero sólo de día y a pie.

MENU DE MOVIMIENTO (MOVEMENT MENU)



Esta opción te permitirá elegir el método de transporte:



RUTA DIRECTA

Clickea en el mapa, en aquel lugar al que deseas dirigirte. Ahora tu equipo se encaminará hacia ahí directamente, dejando cualquier otra cosa de lado.



RUTA INTELIGENTE

Clickea en el mapa, aquel sitio donde desees dirigirte y tus hechiceros buscarán la forma más rápida y segura de llegar ahí.



RUTA MANUAL

En la esquina inferior dcha. encontrarás instrumentos, si clicqueas en ellos, tendrás la posibilidad de guiar a tu equipo, en todo momento. Esto es especialmente útil en la búsqueda.

MENU SISTEMA (SYSTEM MENU)



TAZA DE CAFE

Pausa la partida



TROMPETA

Conecta o desconecta musica.



DISCO

Salva el juego. No se podrá salvar la partida en ciudades.

PUEBLOS Y CIUDADES (TOWNS AND CITIES)

Durante tu viaje, querrás visitar muchos lugares diferentes. Para entrar en una ciudad sólo mueve el indicador del ratón al frontal de la ciudad. En este momento entrarás si es un pueblo, o habrás de pagar si es ciudad para entrar.



Una vez dentro, hay una gran variedad de establecimientos para visitar. No todos estarán abiertos a todas horas, especialmente de noche.

Cuando entras por primera vez en una ciudad, se ofrecerá una descripción de la misma, así como una lista de nuevos Iconos:



ARMERO

Podrás negociar todo lo relacionado con armas.



IGLESIA

Aquí podrás curar a guerreros heridos, e incluso revivir a los muertos pagando un precio por ello.



JOYERO

Un comercio de todo tipo de piedras preciosas, algunas con propiedades especiales.



HOSTAL

Un lugar seguro para descansar por la noche y cenar.



BOTICARIO

Posibilidad de comprar pociones mágicas y otros objetos muy útiles en los calabozos.



SUMINISTROS

Si tienes previsto viajar lejos y necesitas aprovisionamiento este es el lugar indicado.



SABIO

Esto indica que la ciudad está gobernada por un poderoso jefe o mago que podría ayudar.



**CASA DE
LA CIENCIA**

Cuando creas tener suficiente experiencia para pasar al siguiente nivel, visita la casa de la ciencia. En caso de tenerla pasarás al siguiente nivel, pero de lo contrario te dará un valor correspondiente a lo que necesitas para ello. Siempre viene bien visitarlo y es gratis.

NEGOCIAR (TRADING)

Cuando entras en una tienda obtendrás una visión general de ella y entonces aparecerá el dueño. Mantendrás una conversación con él. Elige opción cliqueando en la misma. Para más opciones, presionar botón dcha. y pasará a la siguiente página.

OPCIONES (OPTIONS)

Comprar un objeto: Se muestra los contenidos de la tienda. Elegir un personaje para efectuar la compra. El objeto adquirido será colocado en el inventario del personaje siempre que haya espacio y oro. Si no deseas comprar objeto, cliqueea en algún espacio vacío y volverás al menú de la tienda.

Vender un objeto: Igual que con la compra de objetos. De tí depende si aceptas la oferta del comprador o no. El no regateará.

Opciones de equipo: Ver más adelante.

Abandonar la tienda: Regresa al centro de la ciudad.

OPCIONES DE EQUIPO (PARTY OPTIONS)

Vista Opciones de objetos de Miembros del equipo: Te ofrece todas las estadísticas y objetos llevados por el personaje seleccionado.

Objetos (opciones): Te permite intercambiar objetos de uno a otro personaje, o bien deshacerse del mismo. Este objeto se perderá para siempre.

Dinero transferido: Cede todo el oro a un personaje.

Compartir dinero: Reparte equitativamente el oro entre todos los personajes.

Salir del menu: Regresa al menu anterior.

Quando decidas salir de una ciudad cliqueea en el dibujo de la esquina inferior izq. (forma de viajar). Reanudarás tu viaje, fuera de la ciudad.

INSTRUCCIONES COMPLEMENTARIAS PARA IBM PC

El programa requiere el uso de un IBM PC o bien un ordenador 100% compatible con un mínimo de 640 K RAM. Resolución gráfica VGA, MCGA ó EGA. Requeridos 8.5 MB para VGA/MCGA ó 7.2 MB para EGA.

Para la instalación: colocar el disco 1 en drive A y teclear A: <return> install <return> y seguir las instrucciones en pantalla.

PARA JUGAR CON EL TECLADO

A continuación pequeños cambios, para IBM PC, de la versión AMIGA de Abandoned Places.

TECLAS DE CONTROL EN LOS CALABOZOS (Mundo Interior)

Movimiento: Cursores, End, PgDn

Usar objeto, golpear: F1. . . F8

Cambiar objeto en uso: Shift F1. . . Shift F8

Tirar objeto: Alt F1. . . Alt F6

Seleccionar personaje: 1. . . 4

Cambiar personaje: Shift 1. . . Shift 4

Selección de hechicero: Alt 1. . . Alt 4

Selección de hechizos: 5. . . 9

Hechizos (arriba): x

Ver Pág. hechizos (arriba): X

Hechizos (abajo): z

Ver Pág. hechizos (abajo): Z

Cambiar pack: a. . . l

Cambiar anillo: m

Cambiar collar: n

Cambiar armadura: o

Abrir (puerta, cofre, etc...): q

Cambiar cofre: A. . . L

Cambiar armario: Shift F7, Shift F8

Ver personaje en uso: [' / ;

Dinero: M

Cambio de función: Y

Seleccionar función: y

Datos de personajes: u

Abandonar el encuentro: v

TECLAS DE CONTROL EN EL MUNDO EXTERNO

Movimiento: Cursores, Home End, PgUp, PgDn

Selección de funciones: 1. . . 8

Salir de la ciudad: 0

Ver personaje: F1. . . F4



SYSTEM 4 de España, S.A.
C/. Petróleo, s/n. Nave 10
Pol. Ind. San José de Valderas
28924 Madrid
Tel.: 610 57 12



LA
PIRATERIA
ES DELITO