

UNA AVENTURA GRÁFICA DE

PENDULO
STUDIOS

IGOR OBJETIVO VIKORAHONIA



software **en**
castellano

DRAC
SOFT



Estimado Amigo:

Sé que es la primera vez que te escribo, pero las circunstancias de esta divertida aventura me empujan a ello.

Todo comenzó dando una vuelta por el campus. No conseguía quitarme de la cabeza a la nueva compañera de Facultad. Era la mujer de mis sueños, rubia, preciosa y con un cuerpo perfecto. Pero, por más que intentaba acercarme, ella me ignoraba por completo.

Andaba sin rumbo cuando oí una conversación y reconocí su voz. Allí estaba Laura. Venía de jugar al tenis con una minifalda de vértigo, era irresistible. Su acompañante era nada más y nada menos que Philip, el ser más despreciable de la universidad, todo un gusano.

Estaban hablando sobre un viaje experimental que organizaba la cátedra de Biología a una isla perdida en mitad del océano. Ella parecía entusiasmada con el viaje y Philip parecía entusiasmado con ella. En esos momentos me imaginé a Laura en bikini con una isla tropical de fondo y entonces decidí que costase lo que costase, nada ni nadie me impediría ir a ese viaje con ella.

Una vez estuviésemos los dos allí, en aquel marco paradisíaco, desplegaría todos mis encantos y Laura no podría resistir caer en mis brazos. Claro, que también tendría que encontrar la forma de librarme de Philip, pero ya pensaría algo.

Entusiasmado por la idea me dirigí al decanato de la facultad a informarme un poco más sobre el viaje. En el tablón de anuncios encontré lo que buscaba. Al parecer, Uikokahonia era una isla tropical, cuya flora y fauna le hacían especialmente atractiva para la investigación.

Sin embargo, el cupo de personas era limitado, por lo que había tres requisitos imprescindibles para ser uno de los afortunados en ir.

El primero de ellos era estar matriculado en la asignatura de Biología, cosa que yo no cumplía, pues es la asignatura más difícil de toda la carrera. El segundo era la presentación de un trabajo especial de fin de semestre, que por supuesto no había hecho. Y el tercero era pagar una cantidad de dinero, que tampoco tenía.

Las cosas se presentaban difíciles pero tú sabes que no hay nada que me atraiga tanto como los imposibles. Sobre todo cuando tengo como contrincente a un apestoso reptil como Philip y una chica estupenda esperándome. De todas formas, prefiero que compruebes personalmente todo lo que a continuación sucedió. Espero que disfrutes tanto como yo.

Un afectuoso saludo.

Ygor

INDICE

Requerimientos del sistema	5
Cómo instalar el juego	5
Ejecutando el juego	5
Cómo jugar	5
No se cómo empezar	9
Nota de PÉNDULO Studios	10
Créditos	11

REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA

Para poder jugar con este programas necesitas:

- PC 286 o superior
- MS-DOS 3.1 o superior
- 640 Kb de RAM (570 Kb libres)
- VGA 256 colores
- Disco duro

Para disfrutar completamente de él te recomendamos:

- Ratón
- Tarjeta de sonido Adlib, SoundBlaster o compatibles.

CÓMO INSTALAR EL JUEGO

1- Enciende tu ordenador. (Aunque te pueda parecer obvio, este paso es fundamental para seguir adelante).

2. Una vez aparezca el indicador del MS-DOS, sitúate en la disquetera donde hayas introducido el disquete nº 1. (Por ejemplo, si la disquetera es la unidad A, teclea A: y pulsa ENTER).

2. Teclea INSTALAR y pulsa ENTER.

3. Sigue las indicaciones que se presentan por pantalla.

Bastante fácil, ¿ no ?

EJECUTANDO EL JUEGO

Si tienes un ratón instalado no olvides cargar su controlador antes de comenzar a jugar. (Normalmente se carga tecleando MOUSE y pulsando ENTER).

1. Una vez aparezca el indicador del MS-DOS, sitúate en la unidad de disco duro donde hayas instalado el juego. (Por ejemplo, si el disco duro es la unidad C, teclea C: y pulsa ENTER).

2. Teclea CD IGOR y pulsa ENTER.

3. Teclea IGOR y pulsa ENTER.

Tampoco es difícil.

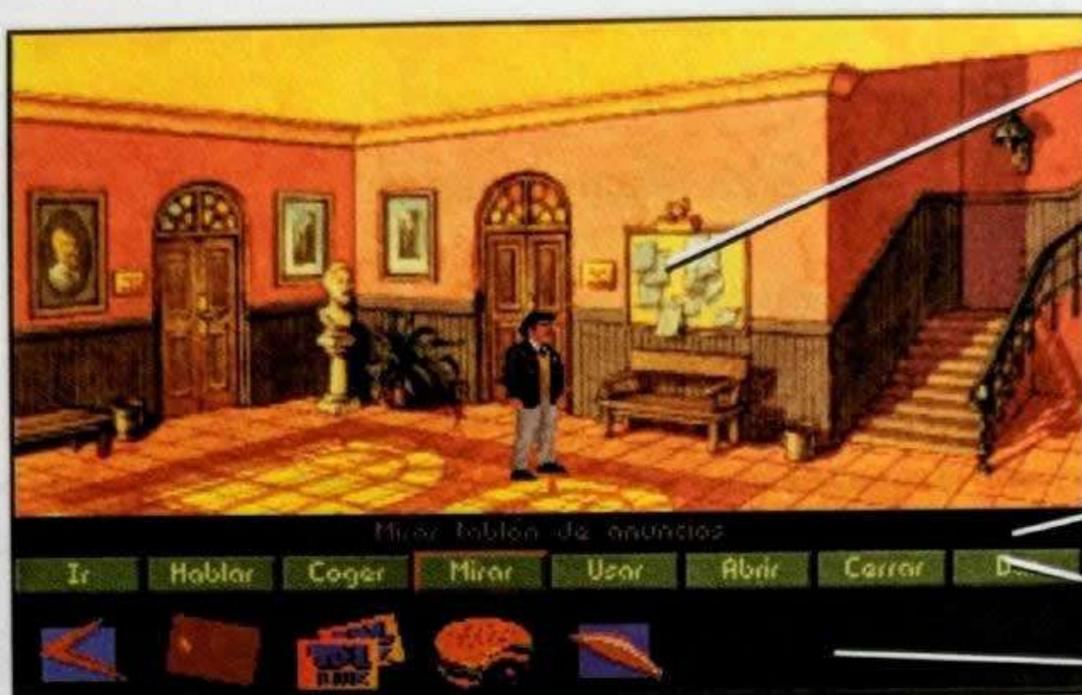
COMO JUGAR

La parte superior de la pantalla se utiliza para los gráficos del juego, donde se desarrollará toda la historia.

El panel de control está situado en la parte inferior de la pantalla y es el que te permitirá comunicarte con Igor, y darle las instrucciones precisas para que lleve a buen término la aventura.

El panel de control está compuesto por:

- Una línea donde se muestran las acciones que Igor va a ejecutar.
- Una fila de ocho verbos que representan las posibles acciones que pueden realizarse.
- Un inventario de los objetos que Igor posee.



Ventana gráfica

Línea de comandos

Línea de verbos

Inventario

Las acciones que Igor puede realizar son las siguientes :

IR - Es el verbo elegido por defecto mientras no haya ningún objeto seleccionado. Cuando señales en cualquier punto de la pantalla, Igor se dirigirá a ese punto por el camino más directo que pueda, evitando los obstáculos que encuentre en su camino. Si Igor encuentra un obstáculo insalvable, se detendrá y esperará nuevas instrucciones. Todo un detalle.

HABLAR - Con él permitimos a Igor hablar con los diferentes personajes que se encuentre. Una vez elegido este verbo, aparecerá en la pantalla el nexos CON. A continuación debes seleccionar la persona con la que quieres hablar.

COGER - Cuando seleccionemos esta acción, deberemos a continuación, posicionarnos sobre el objeto que queremos coger. Si el objeto está fuera del alcance de Igor, este se acercará hasta él e intentará cogerlo, evitando así estiramientos innecesarios.

MIRAR - Permite a Igor darnos una descripción más detallada del objeto o persona que queremos examinar. Tras elegirlo, debemos seleccionar el objeto deseado, nuestro personaje se acercará para examinarlo y decirnos lo que ha descubierto. Si el objeto es conocido por Igor, nos dirá lo que sabe sin necesidad de acercarse a él.

USAR - Este verbo permite a Igor utilizar un objeto del inventario o de la pantalla. A veces, requiere dos objetos para ejecutar la acción; en tal caso, una vez seleccionado el primer objeto, aparecerá en pantalla el nexos CON y deberemos elegir el segundo.

ABRIR - Seleccionándolo conjuntamente con un objeto, nuestro amigo Igor intentará abrirlo, acercándose antes si se encuentra lejos del objeto.

En determinadas ocasiones puede que necesites llaves, claves o algún otro extraño utensilio.

CERRAR - Este verbo es similar al anterior. Igor intentará cerrar el objeto seleccionado, siempre y cuando esté abierto. Si no, resulta un poco imposible.

DAR - Cuando DAR es elegido, debe seleccionarse además un objeto del inventario de Igor. En pantalla aparecerá el nexo A y entonces seleccionaremos la persona a la que Igor debe intentar dar el objeto. Si la persona está fuera de su alcance, se acercará a su lado antes de ofrecerle el objeto, procedimiento éste bastante educado.

Los objetos que lleva Igor en el inventario se pueden encontrar bajo el panel de comandos.

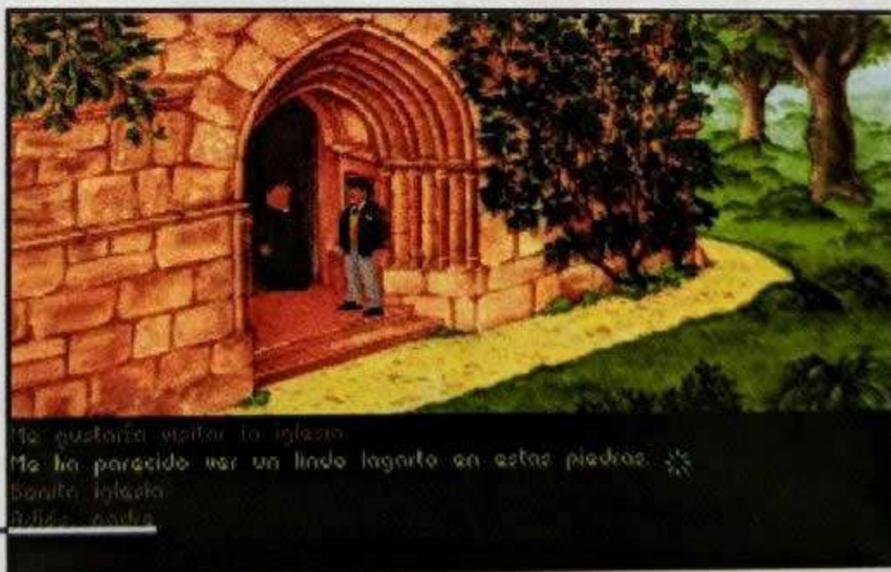
El inventario se va llenando a medida que recojamos objetos. Del mismo modo, si Igor se desprende de un objeto, éste desaparecerá del inventario. No hay límite de objetos, aunque por pantalla sólo veremos ocho.

CONVERSACIONES

Durante el juego, te encontrarás a menudo con personajes con los que podrás conversar. No dudes en hacerlo, aunque a veces no te sean especialmente simpáticos. Cualquiera puede darte información valiosa para avanzar en el juego.

Es posible también hablar con un personaje en un momento dado y volver a hablar con él más tarde. Quizás pueda proporcionarte nuevas pistas.

Cuando entables una conversación con alguien, podrás escoger lo que quieras que diga Igor entre varias frases situadas en la parte inferior de la pantalla.



Elige tu respuesta preferida _____

MANEJO DEL RATÓN

En pantalla hay un icono que es el que nos permitirá posicionarnos donde nos interese, este icono se controla con el movimiento del ratón.

● En la pantalla de juego:

Al posicionar el icono sobre un objeto, aparecerá en la línea de acciones el

nombre del objeto después del verbo que tengamos elegido, formándose así la acción «a realizar». Para que dicha acción se lleve a cabo deberemos pulsar EL BOTÓN IZQUIERDO del ratón.

Todo objeto de la pantalla lleva asociado un verbo por defecto, este verbo se recuadrará en rojo y si pulsamos EL BOTÓN DERECHO se ejecutará la acción con el verbo por defecto.

● En la línea de verbos:

Para seleccionar un verbo determinado deberemos posicionarnos sobre él con el icono y pulsar EL BOTÓN IZQUIERDO. Otra manera rápida de posicionarnos sobre un verbo es con EL BOTÓN CENTRAL (no todos los ratones lo tienen, e incluso si lo tuvieran puede no ser soportado por tu controlador de ratón, en tal caso puedes emularlo con la tecla CTRL). Si lo mantenemos presionado y movemos el ratón hacia izquierda o derecha, para seleccionar un verbo, el recuadro rojo se desplazará en la misma dirección.

● En el inventario de objetos:

Como ya hemos dicho, sólo aparecen ocho objetos a la vez por pantalla aunque tengamos más. Para que aparezcan los que están ocultos debemos posicionarnos con el icono en el extremo inferior de la pantalla, y pulsar el BOTÓN DERECHO o EL BOTÓN IZQUIERDO según la dirección en que queramos que se desplacen los objetos.

MANEJO DEL TECLADO

A estas alturas, si eres un aficionado a las aventuras gráficas, lo que nos extraña es que todavía no tengas un ratón. De todas maneras, las mismas funciones que podemos hacer con el ratón pueden hacerse con el teclado (aunque de forma más incómoda).

- Con los CURSORES se mueve el icono.
- La tecla ENTER equivale al botón izquierdo.
- La tecla CTRL equivale al botón central.
- La tecla INSERT equivale al botón derecho.
- La tecla ALT y los CURSORES mueven los objetos del inventario.

OPCIONES

Pulsando la barra de ESPACIO accederemos a un menú de opciones que son las siguientes:

SALVAR: Esta opción es especialmente importante. Te permitirá guardar el juego en cualquier momento para luego poder comenzar desde ese punto. En determinados momentos, no haberla utilizado con anterioridad conduce inevitablemente a un ataque de nervios. En otros casos te permite inte-

rrumpir el juego y realizar otras actividades también necesarias (comer, dormir, coger el teléfono, etc...).

CARGAR: Con ella podremos recuperar un juego salvado con anterioridad. Hemos comprobado que es imposible cargar una partida no salvada.

SALIR: Sirve para abandonar el juego y volver al sistema operativo. Recuerda salvar tu juego antes de usar esta opción. En caso contrario, no admitimos reclamaciones a este respecto (Estas avisado).

CONTROL: Aquí podrás controlar el tiempo que permanece en pantalla los diversos textos y conversaciones de la aventura. También podrás activar y desactivar tanto la música, como los efectos de sonido.

JUGAR: Saldrás del menú de opciones y podrás continuar jugando. Con mucho, esta es la opción más interesante.

NO SE CÓMO EMPEZAR

Si nunca has jugado a una aventura gráfica prepárate para un desafío auténticamente divertido. Lo único que podemos aconsejarte es que pruebes a intentar hacer todo lo que se te ocurra. No tengas miedo de equivocarte, de los errores también se aprende.

Es importante examinar todo lo que veas. Las cosas más insignificantes pueden aportar pistas importantes para el desarrollo del juego. No olvides examinar también los objetos de tu inventario.

Habla con los personajes que te encuentres. Ellos pueden proporcionarte información extra sobre la historia y, en muchos casos, ayudarte directamente.

Una pantalla aparentemente sin interés puede variar a lo largo del juego, de forma que visita a menudo todos los lugares posibles. Tal vez, te encuentres algo o alguien que antes no estaba allí.

Pronto descubrirás que existe un laberinto en el juego. Cuando lo hallas terminado no necesitarás recorrerlo entero cada vez que tengas que atravesarlo. Para evitarlo pulsa ESC al entrar en él y el programa teletransportará a Igor hasta la salida (De nada).

Si te encuentras bloqueado piensa en los objetos que tienes, cómo podrías utilizarlos, con qué o con quién... Seguro que encuentras alguna pista para seguir.

NOTA DE

PÉNDULO

En la realización de este juego, los diseñadores siempre hemos pensado bajo el punto de vista de usuarios. Es decir, sobre lo que nos gustaría y no nos gustaría encontrarnos cuando jugásemos con él.

Desde el principio decidimos que sería mucho más divertido desarrollar una serie de puzzles lógicos de forma que tú, como usuario, no te sintieses frustrado y bloqueado, y esto te llevase a probar cosas al azar perdiendo el interés en la historia.

Así mismo, se decidió que no existiese otro final que no fuese terminando la aventura. Es decir, sabíamos que tú comprarías este juego para divertirte, y no para grabar una partida cada cinco minutos por temor a que al pasar por debajo de un edificio te caiga un piano encima y debas comenzar desde el principio otra vez.

Respecto al intérprete, se desarrolló uno que fuese al mismo tiempo tan versátil y potente como sencillo y cómodo de utilizar. Esto ayudaría mucho a que te sintieses identificado con Igor en la pantalla, y de esta forma, la aventura fuese mucho más divertida.

Los personajes que encontrarás a través de la historia se caricaturizaron al máximo para acentuar el sentido humorístico de la historia. Seguramente, podrás reconocer en ellos a personas cercanas a ti. Es el momento de probar aquellas cosas que nunca te atreviste a hacer.

El equipo de PÉNDULO Studios que hemos desarrollado este, nuestro primer proyecto, hemos trabajado realmente duro y hemos puesto toda nuestra ilusión en él para que no se convierta en «una aventura más». Esperamos que esto se cumpla, y que cuando termines de jugar a «Igor, objetivo Uikokahonia», puedas decir que mereció la pena. Por nuestra parte solo nos queda darte las gracias y desear que te diviertas con Igor.

Los diseñadores.

PÉNDULO
STUDIOS

SOPORTE TÉCNICO

Si tiene alguna duda sobre este producto, el Servicio de Atención al cliente de DROSOFT puede ayudarle. Llámenos de Lunes a Viernes al teléfono 91-429 11 61 de 10.00 de la mañana hasta las 2.00 de la tarde y desde las 4.00 hasta las 7.00 de la tarde; horario de nuestras oficinas. Por favor, cuando llame, asegúrese de tener a mano la información que se detalla a continuación. No olvide tampoco cumplimentar debidamente y enviar por correo la Tarjeta de Atención al Usuario incluida en la caja que contiene el producto. De este modo, nos ayudará a contestar adecuadamente a su petición.

- Tipo y modelo de su ordenador.
- Cualquier información adicional sobre el sistema; por ejemplo: marca y modelo de la impresora, disco duro, tarjeta de vídeo/monitor, etc.
- Tipo de sistema operativo, o número de versión de DOS.
- RAM convencional disponible.
- Contenido de los ficheros AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS.
- Tipo de gestor de memoria utilizada, si se utiliza alguna.
- Descripción clara y completa del problema.

Sus preguntas, sugerencias o cualquier comentario relacionado con Igor: Objetivo Uikokahonia o cualquier otro de nuestros productos son bienvenidos. Puede escribir a:

DROSOFT
Moratín, 52, 4º dcha.
28014 Madrid

CREDITOS

PRODUCCION

PÉNDULO Studios

CREACIÓN Y DISEÑO

Ramón Hernáez

Rafael Latiegui

Miguel Angel Ramos

Felipe Gómez

PROGRAMACIÓN

Ramón Hernáez

Miguel Angel Ramos

Felipe Gómez

DISEÑO DE FONDOS E ILUSTRACIONES

Carlos Veredas

ANIMACIONES

Rafael Latiegui

MÚSICA ORIGINAL Y ARREGLOS

Esteban Moreno

MARKETING

Roberto R. Rollón

Ignacio Osuna

PRODUCT MANAGER

Ignacio Osuna

© 1994 Péndulo Studios. Los nombres Péndulo Studios, IGOR: Objetivo Uikokahonia y sus respectivas formas gráficas son marcas registradas propiedad de Péndulo Studios. Todos los derechos reservados. IBM es una marca registrada de International Business Machines.

MADE IN SPAIN

Distribuido por DROSOFT - Moratín 52, 4º dcha. - 28014 Madrid
Telf. 91/429 38 35 - Fax 91/429 52 40

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

Teléfono Servicio de Atención al Usuario: 91/429 11 61



PELDULO
S T U D I O S

DROSOFT Moratín 52, 4^º dcha. 28014 Madrid Tel.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61**