
TERRA INCOGNITA



Copyright © 1994 Juan Fernando Michelena

Tabla de contenidos

Historia	3
Como cargar el programa	5
Tecclas de Manejo	6
Las opciones	7
Instalación	8
Configuración	9
Calibración del Joystick	11
Cupón de registración	11
Créditos	12

Historia

Santa María de los Buenos Aires. Enero de 1776.

La "Gran Aldea" se vio convulsionada por la noticia de una expedición - mas que nada de caracter exploratorio - a las bravías, y a veces traicioneras, aguas del Atlántico Sur, con el objeto de mejorar los conocimientos sobre las costas, la flora y la fauna de la Tierra del Fuego, Islas Malvinas y demás archipiélagos de la zona. Para ello, la Armada Real destacó un navío cuya tripulación además de los marineros y soldados indispensables en una expedición de estas características, estaba compuesta por estudiosos de la flora, fauna y geografía de aquellas apasionantes regiones.

La navegación transcurrió sin novedades de importancia hasta que se llegó a las adyacencias del Cabo de Hornos, donde una furiosa tempestad azotó por varios días a la nave española , destrozandole finalmente el palo mayor y dejando a la embarcación a la deriva, indefensa ante la opulencia de la madre naturaleza. Esta triste situación se prolongo durante una semana, aproximadamente, hasta que sobrevino el inevitable desenlace : el navío acabó destrozandose contra un gigantesco témpano de hielo, haciendose añicos y esparciendose por completo frente a las costas de un territorio inhóspito y aparentemente deshabitado : la "Terra Incognita", en latín tierra desconocida.

Sólo hubo un sobreviviente : el biólogo Sebastián de Anchorena, a quien la providencia salvó del naufragio y depositó mansamente sobre las escarpadas costas de la "Terra Incognita". Ahora, seremos nosotros quienes deberemos intervenir, saliendo en ayuda de Sebastián de Anchorena y conduciendoló a través de mil y un trampas, mil y un peligros por el laberíntico sendero que conduzca al escape de la misteriosa Terra Incognita.



Poco es lo que se sabe, lamentablemente, de la mística isla conocida con el nombre de "Terra Incognita" pues aquí la historia se entrelaza con la leyenda.

Podemos afirmar, sin temor a equivocarnos, que se halla - hallaba - ubicada en algún lugar cercano al Cabo de Hornos, que es de dimensiones reducidas y que en su aspecto externo no es muy diferente al de otras islas de los mares del Sur.

La leyenda le asigna propiedades fantásticas, como que su aspecto deshabitado es un disfraz, y que allí habitan criaturas de las tinieblas. Viejas historias marineras relatan sucesos misteriosos frente a sus costas, o viejas canciones de tono satánico que la brisa del mar parece llevar desde donde se cree está ubicada la isla...

Otros afirman que en realidad se trata de una segunda Atlántida, que allí vive una civilización superior que algún día dejará su aislamiento y tomará las riendas del mundo...

Ante todo, debemos siempre recordar :

"Sólo los valientes sobrevivirán en la endemoniada Terra Incognita".

Sed valientes, pues, y conducid al pobre Sebastián hacia el camino que le asegure la libertad !

Como cargar el programa

Vamos a explicar como cargar (hacer correr, poner en funcionamiento) Terra Incognita de forma que podamos ver - y jugar , por supuesto - nuestra reciente adquisición. Las instrucciones que se detallan son para cargar el juego directamente del disquete original de distribución , de forma que los que deseen instalar Terra Incognita en su disco rígido o disco RAM , deberán primero leer la sección de Instalación.

Para ejecutar el programa, entonces, debemos seguir los siguientes pasos:

1. Introducir el disquete etiquetado como "Disco de Juego" en su disquetera correspondiente.
2. Si es que la unidad con la que estamos trabajando no es la de la disquetera, posicionarnos en ella (tipeando desde el DOS , por ejemplo, **A: ENTER**).
3. Teclear **JUEGO** y luego pulsar **ENTER**.
4. Tras este último paso, se habrá cargado el programa, y nos deberá aparecer en pantalla un mensaje indicándonos que debemos ingresar el disquete original etiquetado como "Disco Llave". Insertemos pues, este disquete y pulsemos **ENTER** si estamos utilizando la unidad A: o la barra espaciadora si estamos utilizando la B:.
5. Luego de haberse verificado la autenticidad del disco llave, se nos volverá a pedir que insertemos el "Disco de Juego", a lo que responderemos insertando el disquete y pulsando una tecla, tras

lo cual se terminará de cargar el programa y no habrá más intercambios de discos.

Teclas de Manejo

Ya con el juego cargado en memoria, nos aparecerá el menú principal donde tendremos una serie de opciones - de color naranja - con una resaltada - de color amarillo brillante. Por medio de las teclas de los cursores arriba y abajo, podemos ir cambiando la opción a resaltar en la dirección correspondiente. La selección de una opción se realiza mediante la tecla ENTER.

Así, por ejemplo, si tenemos resaltada la opción JUGAR y pulsamos la tecla ENTER, abandonaremos el menú principal para entrar a la parte donde se desarrolla el juego.

Dentro de este último, es decir del juego en sí mismo, responderán las siguientes teclas:

- Las teclas de cursor izquierda y derecha moverán a nuestro personaje en la dirección correspondiente (izquierda o derecha).
- La tecla cursor abajo hará que el protagonista se agache.
- Pulsando SHIFT haremos que nuestro personaje salte; y con las teclas Ctrl (control) o Alt harán que arroje el hacha, única herramienta que Sebastián de Anchorena ha podido salvar del naufragio (en caso que el hacha se halle en vuelo, con las teclas Ctrl y Alt lograremos que el protagonista lance golpes de puño a sus osados - y numerosos, por cierto - enemigos).

Adicionalmente, disponemos de la tecla ESC que abortará la partida y hará que volvamos al menú principal; de las teclas + y - (mas y menos) del teclado numérico - las de color gris - que aumentarán o disminuirán, respectivamente, el volumen de la música. La tecla Pause (que puede aparecer también como break en ciertos teclados) detendrá la acción hasta que se presione alguna tecla.

Las opciones

Las opciones que disponemos en el menú principal son las siguientes:

Jugar : no es muy difícil imaginar para que sirve. Nos enviará directamente a donde transcurre la acción.

Dificultad : podemos elegir entre tres niveles diferentes, fácil normal y difícil.

Claves : aquí podremos ingresar las claves que el mismo programa nos facilitará cuando vayamos completando los distintos niveles, de forma que si deseamos seguir jugando desde un punto más avanzado no tenemos mas que ingresar la clave correspondiente en este sub menú. ¿Que si podemos dar las claves? De ninguna manera, se las van a tener que ganar jugando (y sudando)!!!

Controles : aquí podremos elegir la forma de controlar a nuestro personaje, mediante teclado o joystick (palanca de juegos). Este último, además de por supuesto ser el método de control más apropiado en un juego de acción como lo es Terra Incognita, presenta en las PC particularidades de funcionamiento que hacen que sea necesario "calibrarlo" antes de que este preparado para ser utilizado correctamente. Más detalles sobre esto se pueden encontrar en la sección de Calibración del Joystick.

Demo : con esta opción se nos brindará una demostración del juego con la computadora misma manejando a Sebastián de Anchorena; previo paso de los títulos del programa. Tener en cuenta que si estando en el menú principal el usuario permanece inactivo (es decir, no pulsa ninguna tecla) por 45 segundos, el juego se pone en modo demostración automáticamente, lo que le da al programa otra función mas : protector de pantallas multimedia (con gráficos en movimiento, música y efectos de sonido digitalizados, etc.). De modo

que el juego se puede utilizar, como protector de pantallas, o como demo automática en vidrieras, etc. - libre de desgaste de pantallas garantizado-.

Información : nos muestra en pantalla la historia de como Sebastián de Anchorena se ve envuelto en tan graves aprietos, instrucciones y teclas de manejo y los créditos (autor, colaboradores etc.).

Salir : para salir de Terra Incognita y retornar al sistema operativo. **Cuidado :** no se pide confirmación, por lo que el que quiera abandonar el barco, que afronte las consecuencias!

Instalación

Instalar es crear espacio en el disco rígido de la maquina para alojar allí el juego que originalmente viene en disquetes. Terra Incognita funciona perfectamente desde el disquete, pero para acelerar los procesos de carga - inevitables en un programa con la cantidad de gráficos, músicas y efectos de sonido que posee el presente juego - es buena idea instalarlo en el disco rígido, pues la poca cantidad de espacio que utiliza - para los estándares actuales - 1,2 megabytes, se verá compensada con creces mediante la rapidez en los acceso a disco y la disponibilidad inmediata.

Para instalar, entonces, deberemos colocar el disquete etiquetado como "Disco de Juego" en su correspondiente disquetera, posicionarnos sobre la misma - tipeando, por ejemplo, **A:** **ENTER** - y luego tecleando **INSTALAR** y pulsando **ENTER**.

Se nos preguntará entonces por el nombre de la unidad y el directorio donde instalar el programa tomándose por defecto, esto es si no tecleamos nada y sólo pulsamos **ENTER**, **C:\TERRA**. Tener en cuenta que si el directorio que le especificamos no existe lo creará, mientras que por razones obvias, si la unidad especificada no existe

no la podrá crear y toda la operación será abortada presentándose uno de esos temidos mensajes de error.

Si todo ha salido bien, estaremos posicionados en nuestro flamante directorio con nuestros igualmente flamantes archivos del juego grabados en él. Con sólo teclear **JUEGO** y pulsar **ENTER** podremos cargar Terra Incognita.

Configuración

El juego posee un programa de configuración (denominado **CONFIG.EXE**) de forma de poder cambiar sus mecanismos internos de funcionamiento y poder adaptarse de la mejor forma posible a los distintos tipos de PC y sus particularísimas configuraciones.

De esta forma, cargando el programa, mediante el tipeo de **CONFIG** y la pulsación de **ENTER**, tras **ENTER** una vez que veamos la caja de dialogo de presentación y **Alt-C** y luego **ENTER** para abrir la ventana de configuración en sí misma. Las opciones que se nos presentarán, tendrán que ver sobre todo con el aspecto sonoro; así podremos elegir :

En sonido, se nos presentarán las opciones de *Música y efectos de sonido*, con lo que en el juego disfrutaremos de músicas de fondo más ruidos de acciones tales como saltos, hachazos, etc.; *Sólo música*, con lo que no se producirán efectos de sonido; *Sólo efectos de sonido*, donde no se escuchará ninguna música; *Ni música ni efectos de sonido* : variedad en la cuál no se emitirá ningún tipo de sonido - esta opción puede llegar a ser útil en máquinas lentas, 286 de menos de 20Mhz, para acelerar el desarrollo del mismo juego.

En dispositivo de salida, podremos elegir el tipo de placa de sonido que disponemos, desde el *parlante de la PC* (con el cuál, sorprendentemente, podremos escuchar músicas y sonidos digitalizados de alta calidad) hasta una *SoundBlaster*, pasando por el

Sound Source o hasta incluso una muy simple plaquetita - *Conversor D/A* - que nosotros mismos nos podremos construir (por menos de 10\$) que conectándola al puerto paralelo de la impresora y a un amplificador o equipo de audio nos da una calidad de sonido comparable al de una *SoundBlaster*! Y funciona con otros programas, como el *Modplay*, *WOW* o *VisualPlayer* también! (Ver en los archivos de texto que acompañan a *Terra Incognita* como armarse usted mismo esa pequeña plaquetita).

En *Frecuencia*, podremos seleccionar a que frecuencia es mezclada la onda sonora y enviada a través de la placa de sonido seleccionada (cuanto mas alta la frecuencia, mayor calidad posee el sonido, a la vez que se necesita de una PC más rápida). Las opciones van desde *6Khz* (6 KiloHertz) hasta *22Khz*. Tener en cuenta que con el parlante interno de la PC, por características propias de construcción no se gana absolutamente nada en calidad yendo más allá de *19Khz*, frecuencia de mezclado que soporta perfectamente una PC equipada con un procesador 80386 de 40Mhz de velocidad. Se debe notar, también, que ciertos manejadores de memoria como el *EMM386* o el *QEMM386* interrumpen a la computadora una cantidad de veces por segundo, lo que hace que se pierda calidad en el sonido, por lo que si se quiere lograr la máxima calidad musical, especialmente con el parlante interno de la PC, lo mejor es desactivarlos.

Con la opción *Control*, podremos seleccionar el método de manejo del juego sea este *Teclado* o *Joystick*, aunque esto lo podremos realizar también desde el mismo sub menú de **CONTROLES** dentro del propio juego.

Una vez que hallamos seleccionado las opciones de nuestra preferencia, no tenemos más que pulsar el botón **ACEPTAR** para que estas queden registradas en el disco y estén disponibles cada vez que carguemos el juego.

Calibración del Joystick

Una vez dentro del mismo programa, ir al menú de **CONTROLES** y allí al de **CALIBRACIÓN DEL JOYSTICK**. Sigamos las instrucciones que aparecerán en pantalla, llevando primero la palanca al extremo superior izquierdo y pulsando el botón; luego llevando la palanca al extremo inferior derecho y pulsando el botón.

Con esto ya quedará calibrado nuestro joystick; en caso de que el que poseamos sea un modelo "rebelde" con una segunda calibración debería bastar, y si no, como último recurso, estando en la parte del juego en sí mismo podremos realizar "ajustes finos" moviendo los diales de calibración que suelen traer los joysticks en sus bases.

Cupón de registración

En la caja del juego se halla, además de los discos y el manual, un cupón de registración, el cuál es muy conveniente completar con letra clara de imprenta y enviar a la dirección en el especificada.

Enviando el cupón, usted se convierte en un usuario *registrado* de Terra Incognita, lo que le producirá beneficios como precios de descuento especiales en otros programas de COSMOS Software, soporte técnico e información totalmente gratuita y al día sobre los nuevos programas que vayan apareciendo.

Créditos

Programación, gráficos, idea, manual :
Juan Fernando Michelena.

Rutinas de música y efectos de sonido :
Mark J. Cox (autor del Modplay, ModOBJ).

Testeadores del juego / Soporte Moral :
German Paez.
Sebastián Molinari.
Mauricio Martinez.
Javier Umpierrez.

Producción :
Juan Fernando Michelena.

Comercialización :
COSMOS Software Argentina.
Matienzo 2631. Buenos Aires.
C.P. 1426

Copyright © 1994 Juan Fernando Michelena



"Sólo los valientes sobrevivirán en la endemoniada Terra Incognita"

COSMOS Software Argentina
