

# GENETIC SPECIES

Amiga CDRom

## Html Manual Versions



English



German



Spanish



Italian



French

---

## VULCAN SOFTWARE LIMITED

en asociaci3n con

### MARBLE EYES

presenta

## GENETIC SPECIES

Amiga CD-ROM

---

### INSTALACI3N EN DISCO DURO

Genetic Species funciona perfectamente desde el CD y no requiere instalaci3n en disco duro, pero es necesario instalar varias librer3as situadas en el directorio 'Install' dependiendo de la configuraci3n particular de tu ordenador.

### USUARIOS DE TARJETAS GRÁFICAS

Si tienes una tarjeta gráfica debes instalar el sistema RTG. Con ello, se añadir3n varios ficheros al directorio LIBS: de tu disco duro para que, al arrancar Genetic Species, puedas elegir entre varios modos de pantalla desde una ventana de selecci3n de RTG.

### SOPORTE DE SONIDO AHI

Genetic Species utiliza el sistema de sonido AHI permitiendo múltiples canales y efectos de sonido est3reo (incluso sin tarjeta de sonido). El sistema ha de instalarse antes de iniciar Genetic Species.

### USUARIOS DE PICASSO 96

Si tienes una tarjeta gráfica Picasso dispones de un programa para instalaci3n completa, que situar3 en tu disco duro todas las librer3as necesarias. Teniendo una tarjeta Picasso es más que probable que ya tengas los ficheros necesarios, así que comprueba que no sean versiones más antiguas que las ya instaladas.

### MÚSICA DE CD

Genetic Species contiene una excelente música de CD que suena a lo largo de todo el juego, para obtener lo mejor de este regalo sonoro asegúrate de que las salidas de sonido de tu CD-ROM estén conectadas a un buen equipo est3reo, así y pon el volumen bien alto! Genetic Species usa además la salida audio del Amiga para todos los efectos sonoros del juego.

### PRIMERA IMPRESI3N

Cuando hayas instalado con éxito las diferentes librer3as podr3s iniciar Genetic Species simplemente haciendo doble pulsaci3n en su icono del CD.

En primer lugar aparecer3 la secuencia de créditos, es nuestra oportunidad de hacerte saber quién es toda esa gente que ha trabajado duro, que ha pasado muchas noches sin dormir para darte Genetic Species. Para saltarte la secuencia de créditos pulsa el botón izquierdo del rat3n.

Ahora síntate y disfruta de la impresionante animaci3n renderizada en 3D. Con ella te introducimos en la atm3sfera de lo que viene a continuaci3n y te damos una perspectiva de la situaci3n actual en el mundo de Genetic Species. Puedes pasarla pulsando cualquier botón del rat3n.

Ten en cuenta que la animación no utiliza tarjetas gráficas.

## CONFIGURACIÓN

Tras la introducción lo primero que verás es la pantalla de opciones. Mediante los cursores y la tecla de retorno del teclado puedes configurar Genetic Species de forma que se adapte lo mejor posible a la configuración de tu Amiga.

Hay disponibles numerosas opciones que te permiten alterar la forma de funcionamiento de Genetic Species. Puedes modificar elementos varios del tamaño de pantalla, configuración sonora, nivel de detalle y método de control. Dependiendo de las características de tu Amiga encontrarás pronto el equilibrio adecuado que te asegure un funcionamiento de Genetic Species a la mejor velocidad y nitidez posible en tu sistema.

Si el número de fotogramas por segundo o `frames` es para ti un factor importante al elegir la configuración, introduce la palabra `framecount` como código de nivel y tendrás un contador de fotogramas en pantalla durante el juego.

Una vez satisfecho con la elección de tus preferencias, puedes grabarlas en el disco duro de forma que, la próxima vez que juegues a Genetic Species, ya aparezca con la configuración deseada.

Cuando termines con la pantalla de opciones simplemente selecciona 'Desconectar' para empezar a jugar a Genetic Species.

## RELACIÓN DETALLADA DE LAS OPCIONES DE CONFIGURACIÓN

### Tamaño de ventana

Controla el tamaño del área de juego visible, esta opción supone la mayor influencia en la velocidad del juego.

### Detalle del mapeado de suelo y techo

El nivel de detalle de suelo y techo puede configurarse como alto, bajo o completamente nulo. El detalle bajo produce un incremento de velocidad del 10-20% sobre el detalle alto.

### Factor lumínico

Cualquier cosa te parece demasiado brillante jugando en la oscuridad de tu cripta? ¿O esos reflejos del sol estropean todo lo que se muestra en el monitor? Aumenta o reduce el brillo con esta opción.

### Sonido s/n

Si quieres cambiar el modo AHI tienes que desconectar el sonido, salir del menú, entrar de nuevo y conectarlo. Se abrirá una ventana de AHI para que selecciones un nuevo modo o diferentes frecuencias de mezcla. Nota: Desconectar el sonido permite acelerar el juego de un 8 a un 20%.

### Canales

Dependiendo del modo AHI utilizado son posibles hasta 16 canales de efectos de sonido. Para obtener el mejor rendimiento en Amigas sin tarjeta de sonido recomendamos usar el modo "Paula: DMA 8 bit stereo", que te limita a cuatro canales.

### Volumen

Aumenta el volumen para equilibrar el sonido del Amiga con la música del CD. Ten en cuenta que un excesivo volumen puede distorsionar el sonido.

### Control del jugador

Aquí puedes elegir tu combinación de teclas preferida para controlar a tu biooperador.

### Control del ratón

Activar/desactivar ratón - No necesita explicación, ¿verdad?

### Factor de sensibilidad

Algunos ratones tienen más sensibilidad que otros, usa esta opción para controlar la velocidad del biooperador al mover el ratón.

### Método de control

Al mover el ratón a la izquierda el biooperador gira en el sentido de las agujas del reloj. Si este tipo de movimiento no te resulta lógico, cambia esta opción para invertir la dirección.

### Multitarea sí/no

Si necesitas mantener el sistema operativo y tus programas funcionando, deja esta opción activada. Al desactivar la multitarea se congelan todos los programas incrementando la velocidad del juego en un 3-4%. Al activarla se restablece el sistema.

### Buffer

Opción verdaderamente superavanzada para aquellos usuarios de tarjetas gráficas que funcionan mejor con un sólo buffer. Los sistemas AGA deben funcionar siempre con doble buffer!

### Modo gráfico

Una opción para usuarios de tarjetas gráficas. Con ella puedes obligar a Genetic Species a ignorar el RTG, haciendo que utilice el AGA. En sistemas sólo AGA no tiene ningún efecto.

### Opciones de idioma

Gracias a A.T.O. aquí puedes elegir el idioma que prefieras.

### Música de CD sí/no

Si tu unidad de CD-ROM hace travesuras prueba desconectando la música del CD.

### Ver municiones sí/no

Te están molestando la barra de energía y esos impresionantes contadores de municiones transparentes? Apágalos aquí.

### Dificultad normal/fácil

Esta opción controla el factor de daño en el juego. Los jugadores gallinas elegirán el modo fácil y los tipos duros de pelar deberán elegir el normal.

## ANTECEDENTES

Desde comienzos del siglo XXI las corporaciones multinacionales y transnacionales han estado ganando poder.

A finales de siglo la seguridad global, el comercio y la ciencia estaban en manos de un puñado de personas. Complejos industriales y estaciones de investigación se habían ido estableciendo en la Luna y en el espacio, lugares en donde las preocupaciones éticas o medioambientales no impedirían la investigación.

Debido a la salvaje competencia y para seguridad de esta investigación, a los empleados de todas las corporaciones les eran implantados mecanismos artificiales de control que aseguraban su plena lealtad. Compitiendo libremente, los conflictos entre corporaciones frecuentemente hacían estallar guerras locales en cualquier parte del Sistema Solar, incluida La Tierra. Como resultado, el resto de la raza humana fue tomada prisionera.

A lo largo de principios del siglo XXII se había ido estableciendo una alianza clandestina entre países, con el secreto fin de socavar el poder de las corporaciones. Esta alianza era conocida como la Fuerza Global de Liberación (F.G.L.), pero su potencial era inadecuado frente al del poder corporativo, así que nada se pudo llevar a cabo hasta que algo desequilibró este balance en el año 2208.

## DÍA ACTUAL

(Memoria interna de la F.G.L.)

Al parecer, los Laboratorios de Investigación Nepentianos situados en el lado distante del cráter Magnus fueron tomados por fuerzas desconocidas. Las observaciones indicaban intensas batallas campales en las proximidades de la base entre al menos tres corporaciones. Hace dos días las batallas parecieron reducirse, sin embargo hemos sido incapaces de identificar qué corporación salió victoriosa, si es que la hay. A lo largo del día hemos registrado convoys militares transportando tropas y cargamento desde la instalación lunar que queda, la Estación de Abastecimiento de Cántex. Fuentes nos han informado de que su destino es el Asteroide Minero Atlas situado en la órbita de la Luna.

### Asteroide Minero Atlas

El Asteroide Minero Atlas está actualmente siendo convertido en una fortaleza espacial común equipada con armas espaciales de alta potencia. El fin de esta transformación nos es desconocido, pero sospechamos que podrá convertirse en una amenaza para La Tierra. La reciente alianza entre las corporaciones militares que quedan, la Triada de Defensa Nepentiana y la Lantaz Milsec (a quien pertenecen las bases lunares destruidas) sugiere indicios de un desastre inminente.

Ayer, dos de las tres bases militares de la Luna fueron desintegradas en lo que parecieron accidentes provocados por armas nucleares almacenadas, pero sospechamos que se trató de acciones conscientes dirigidas a un agresor desconocido.

¡Necesitamos desesperadamente información de la situación actual!

Inicio de la transmisión de la F.G.L.

*Desde hace algunos años hemos estado introduciendo prototipos de 'biooperadores' en muchos de los complejos de la corporación. Estos dispositivos móviles son capaces de tomar control de humanos, cyborgs y androides a través de sus implantes electrónicos.*

*Acabamos de activar uno de esos biooperadores en la Estación de Abastecimiento de Cántex, lugar desde donde se está lanzando al espacio el grueso de las tropas y de los suministros.*

*Esperemos conseguir la información que necesitamos.*

Fin de la transmisi3n.

## **INICIALIZACION DEL BIOOPERADOR**

T3eres el primer biooperador activado en la Estaci3n de Abastecimiento de C3ntex.

Una vez que tus c3maras incorporadas comienzan a funcionar, la imagen distorsionada cobra nitidez para presentar tu entorno en forma de visi3n 3D con perspectiva en 'primera persona'.

## **OBJETIVOS DE LA MISION**

El modo de progresi3n en Genetic Species es bilineal, lo que significa que tendr3s que cumplir varias misiones antes de poder avanzar a niveles superiores. La forma en que lleves a cabo estas misiones est3 enteramente en tus manos. Presta mucha atenci3n a las instrucciones de cada una de ellas, mantente alerta en todo momento y no des nada por hecho.

## **TUS ALREDEDORES**

El entorno 3D se presenta en forma de soberbio mapeado de texturas con fuentes de luz que te permite una inmediata sensaci3n de realismo de lo que te rodea.

Los niveles de Genetic Species se dividen en plataformas, cada una de ellas conectada por terminales de montacargas a las que puedes acceder libremente. Este dise±o es muy 3til para abandonar r3pidamente secciones enteras en caso de destrucci3n de un nivel o en situaciones en las que el balance frente a las unidades enemigas es claramente desfavorable.

## **OBJETOS Y OTROS**

A lo largo de los niveles te encontrar3s con muchos objetos interactivos tales como puertas y armarios que pueden abrirse o cerrarse, aunque algunos necesitan primero ser desbloqueados mediante botones o tarjetas-llave.

Las terminales de ordenador dispuestas en varios lugares de los niveles permiten el control de la configuraci3n del juego.

Hay adem3s biooperadores ocultos s3lo visibles a t3 que han sido dispuestos por la F.G.L. Act3valos (caminando sobre ellos) y tu posici3n actual quedar3 grabada. Esto resulta verdaderamente 3til en el caso de que `mueras`, ya que as3 podr3s volver a empezar desde la 3ltima posici3n grabada.

Adem3s de pasajes secretos y muchas otras singularidades arquitect3nicas encontrar3s objetos y artilugios varios, desde barriles explosivos a v3rtices de energ3a. Algunos es mejor dejarlos en paz, mientras que otros, como los v3rtices, pueden ser absorbidos para recuperar al m3ximo el nivel de energ3a. La mayor3a de los dem3s objetos pueden ser operados, cogidos o destruidos, pero act3a con inteligencia, ya que muchos de ellos pueden ayudar enormemente en tu misi3n.

## **PERSONAJES**

En Genetic Species hay muchos enemigos interesantes y terror3ficos, desde operarios a lapas asesinas, cada uno de ellos es 3nico y tiene sus propias habilidades, debilidades y armas, representando una amenaza distinta.

## INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Este texto ha sido escrito para dar al jugador de Genetic Species una descripción de las estructuras de inteligencia artificial y resistencia de las unidades enemigas que le permita enfrentarse a ellas con una mayor igualdad de condiciones. Se han invertido muchas horas en desarrollar las estructuras de inteligencia artificial que definen la personalidad y el comportamiento de los seres en situaciones diversas.

Cuando se inicia un nivel, todos los enemigos están, por defecto, en modo de 'guardia'. En ese modo se pasean por el nivel libremente en busca de intrusos. Si el jugador hace alguna clase de ruido, como disparar un arma dentro de su área de audición, el enemigo se dará cuenta y se acercará a investigar calculando la ruta más fácil hacia el origen del ruido. Generalmente las puertas no suponen un problema para los enemigos, siempre que puedan ser abiertas y/o desbloqueadas por el tipo de enemigo en cuestión.

Cuando el jugador se encuentra en combate, algunos enemigos tienden a gritar pidiendo ayuda, atrayendo así al área de batalla a todas las unidades de seguridad circundantes, a no ser que esas unidades se encuentren ya en modo de 'ataque'.

Cuando el jugador aparece en el campo visual del enemigo, éste decidirá qué hacer teniendo en cuenta sus niveles de agresividad, salud, daño recibido, número de aliados cercanos y distancia al jugador. A no ser que el enemigo esté herido de muerte o sea un completo cobarde pasará a modo de 'ataque', en el que su objetivo es tenerte a tiro y matarte.

Si escapas de su campo visual y no haces ruido, el enemigo continuará persiguiéndote en la última dirección en la que básicamente vio que te dirigías. Lo que hace es generar una referencia visual ('parche') que señala hacia tu última posición visible.

Este 'parche' puede cambiar de posición mientras el enemigo va a por ti, pero cuando llegue a un punto sin salida empezará a retroceder hacia la posición original del 'parche', y a partir de ahí irá registrando otras zonas para ver si puede seguirte la pista.

Ocasionalmente el enemigo puede decidir retirarse y, acobardado, salir corriendo en la dirección opuesta a la que te encuentres. Suele ser una buena idea eliminar a los enemigos que huyen, ya que tienden a dar noticia de tu posición a otros camaradas enemigos. Sin embargo debes saber que serás violentamente atacado por un enemigo si éste no tiene una ruta de huida alternativa. Ten esto en mente antes de perseguirle hasta dejarlo acorralado.

Como ya se ha mencionado antes, algunas unidades defienden zonas importantes del juego. Estas unidades tienen un programa de comportamiento totalmente distinto, siendo especialmente leales a su posición. Sin embargo es posible hacer saltar alarmas que les distraigan y les hagan salir de la posición asignada, aunque siempre responderán con mucha agresividad cuando vean su espacio invadido.

## INFORMACIÓN SOBRE LOS ENEMIGOS

### Soldado de Seguridad

Son Soldados de Seguridad ordinarios de la corporación que visten un traje ergonómico ligero capaz de resistir unos cuantos impactos directos. Los soldados de seguridad patrullan por los pasillos de la base disparando a los intrusos con sus pistolas del 44 sin detenerse a hacer preguntas antes. Sus implantes son de bajo nivel y son vulnerables a los ataques del D.P.S.

## Agente de Seguridad

Los Agentes Superiores de Seguridad son más fuertes, ágiles y aguerridos que los soldados ordinarios. Visten trajes ergonómicos mejorados y llevan una automática del 44. Sus implantes son sencillos para preservar la inteligencia e iniciativa humanas. A menudo importantes habitaciones sólo son accesibles a Agentes de Seguridad.

## Cyberscout

Avanzadilla de las fuerzas de defensa automatizadas. Flotando a unos centímetros del suelo, son un enemigo mortal en pasillos desiertos gracias a su velocidad. La escasa cantidad de cerebro y carne humana que conservan está oculta tras una carcasa de acero. Sus implantes quedan protegidos por circuitos adicionales, haciendo difícil tomar control de ellos sin matarlos.

## Lapa Asesina

Esta criatura, diseñada mediante ingeniería genética, no tiene nombre oficial. Creemos que se trata de un nuevo prototipo de unidad de combate fugado de algún laboratorio, y aparentemente capaz de respirar sin ayuda artificial. Ideal para invadir bases, es extremadamente rápido, creando el ácido que escupe una entidad muy peligrosa. No tiene implantes, pero sus mecanismos de control genético son especialmente vulnerables ante el D.P.S.

## Operario

También conocidos como `las ratas`, los operarios mantienen las bases en funcionamiento, no visten protección y sus implantes son primitivos. Sin embargo, el simple avistamiento de un intruso despierta en ellos un fanatismo por la sangre. Si te acercas demasiado intentarán rebanarte en pedazos con su hacha incendiaria, hazles un favor y mántales. Los operarios son requeridos para acceder a algunos sistemas.

## Director

El oficial director de la base es el humano más difícil y peligroso con el que te encontrarás. Lanza granadas mortales contra los intrusos. Algunas áreas restringidas sólo son accesibles por el director o por alguien que lleve la tarjeta-llave de acceso del director.

## Zombi

Los zombis son las últimas resultantes de retorcidos experimentos genéticos. Arrastrando sus pulmones putrefactos de aquí para allí, son lentos pero también difíciles de matar. Las pistolas con silenciador que llevan no son muy poderosas, pero los zombis disparan hacia una y otra vez sin importarles nada. Sus implantes tienen dificultades para controlar el dañado cerebro, así que tomar control de ellos suele ser la forma más sencilla de darles descanso eterno.

## Hombre-Gel

Disponemos de poca información acerca de este ser abdominal. El hombre-gel es otra creación genética diseñada para ambientes de presión extrema.

## Mantis

Poco se sabe acerca de estas criaturas. Parecen manejar una especie de psicoarma.

## Mecanoide

Potentes unidades defensivas que portan mortales lanzametrallas. El 90% de sus cuerpos han sido mecanizados y armados para soportar una cantidad de daño increíble. Sus implantes son fuertes, y un ataque del D.P.S.



sin previo aturdimiento les producirÃ¡ fuertes desperfectos. Ten en cuenta que se limitan al combate y no son capaces de llevar objetos delicados como tarjetas-llave o armas pequeÃ±as.

### CientÃ©fico

Personal de ciencia de los laboratorios. No visten armadura y llevan armas de poca potencia. Sus implantes no estÃ¡n diseÃ±ados para repeler un ataque con el D.P.S., por lo que se puede tomar control de ellos con facilidad. Algunas zonas sÃ³lo son accesibles a los cientÃ©ficos.

### Soldado de Asalto

Agresivos soldados especializados en misiones de asalto, especialmente entrenados para localizar y matar intrusos. Su arma habitual es el rifle lÃ¡ser, que usarÃ¡n contra tÃ©rminos poniÃ©ndose a cubierto. Su armadura es ligera para permitir mÃ¡xima movilidad y sus implantes son de grado intermedio.

### Soldado CamaleÃ³n

La piel del hombre-camaleÃ³n ha sido alterada para camuflar su cuerpo. Esto funciona especialmente bien cuando Ã©ste se mantiene quieto. SÃ³lo al disparar o ser disparado se romperÃ¡ el campo de camuflaje para mostrar al dÃ©bil humano que esconde. El rÃ¡pido fusil de asalto que llevan los soldados camaleÃ³n es demasiado peligroso como para ignorarlo, no lo hagas. Los implantes acaban cediendo tras un persistente ataque.

### Cabezalobo

Esta mÃ¡quina de matar bÃ©pida es una de las mÃ¡s peligrosas unidades existentes. En el brazo izquierdo lleva montado un lanzamisiles, lo cual, como habrÃ¡s adivinado, no es bueno para tu salud. Algunas unidades llevan en su lugar una pistola de mano Vulcan. Los implantes que controlan esta unidad sÃ³lo se desactivarÃ¡n al ser aturdida.

### Piloto Espacial

Cuando no estÃ¡n pilotando naves espaciales estÃ¡n de un comprensible mal humor. El piloto espacial lleva un rifle que lanza granadas aturdidoras capaces de dormir incluso a la mayor bestia. Su tosco traje espacial restringe bastante su movilidad, pero le protege contra el vacÃ©o y contra los ataques del D.P.S.

### Cyborg de Batalla

Los cyborgs de batalla son humanos mejorados, altamente armados y muy veloces. Portan lanzallamas para reducir a sus enemigos a cenizas. Debido a que la parte superior del cuerpo queda al descubierto, sus implantes son muy dÃ©biles comparados con la durabilidad de estos cuerpos.

## CONTROL DEL BIOOPERADOR

Siendo un biooperador mÃ³vil, tienes la capacidad de desplazarte en cualquier direcciÃ³n, adelante, atrÃ¡s, de lado o girando. TambiÃ©n puedes caminar, correr, mirar atrÃ¡s, operar equipamiento y terminales, abrir puertas, recoger objetos y disparar armas.

## DISPOSITIVO PORTÃTIL DE SONDEO (D.P.S.)

El biooperador tiene incorporado un Dispositivo PortÃ¡til de Sondeo (D.P.S.) que puede utilizarse para dos fines distintos.

La primera funciÃ³n permite `ver lo que reserva el futuro`. En el momento en que lances el dispositivo, comenzarÃ¡s a ver lo que Ã©l ve a travÃ©s de una microcÃ¡mara incorporada (El Tercer Ojo). Puedes dirigir

al D.P.S. mientras avanza, usando los cursores para guiarlo por esquinas y pasillos (esto es muy útil si tu energía es baja y quieres saber lo que te espera delante). El D.P.S. sólo tardará cinco segundos en cerrar la transmisión o dejar de funcionar prematuramente si se golpea contra una pared o puerta. Ten en cuenta que mientras estás controlando al D.P.S. el cuerpo de su anfitrión queda indefenso y vulnerable a los ataques enemigos.

## **EL D.P.S. UTILIZADO PARA TOMAR CONTROL DE SERES**

La segunda función del D.P.S. es la más importante, y un elemento clave para el éxito de tus misiones.

Si has dejado previamente inconsciente a un personaje (lee el apartado sobre 'Dejar inconsciente a un personaje'), puedes guiar al D.P.S. hasta el personaje en cuestión. Si tienes éxito, tus bioprogramas iniciarán una intrusión en la corteza cerebral mediante el implante de Identificación de Seres, siendo absorbida tu fuerza vital por ese personaje, de forma que te es posible controlarlo y ser ese personaje mientras dure tu vida.

La secuencia es rápida y violenta, pero una vez conseguido podrás captar por un instante a tu cuerpo anfitrión anterior cayendo al suelo a la vez que tu perspectiva cambia.

Tomar control de otros personajes es vital para algunas misiones, por ejemplo, puedes necesitar convertirte en un operario para accionar un aparato en particular o quizá en un científico, para obtener acceso a laboratorios celosamente custodiados. O incluso en una lapa asesina para conseguir huir de una peligrosa situación a rastras.

## **COGER OBJETOS Y ARMAS**

Tienes la capacidad de transportar hasta tres objetos (ya sean armas o no), pudiendo acceder a cada una de ellos durante el juego pulsando la tecla de función correspondiente: F1, F2 o F3.

Tu arma por defecto siempre reside en la posición F1.

Siempre que corras sobre un objeto (que pueda ser recogido) pasarás a llenar de forma automática una de las tres posiciones. Si todas las posiciones están llenas y quieres cambiar uno de los objetos que tienes por uno recién encontrado, sólo tienes que ponerte sobre el nuevo objeto y pulsar F2 o F3 para hacer el intercambio.

Puedes también obtener información sobre el arma u objeto activo pulsando sin soltar la tecla HELP del teclado.

## **ARMAS**

El arsenal de armas de Genetic Species es uno de los más brutales que se ha visto jamás en un juego de Amiga. Desde taladradoras industriales hasta lanzagranadas y lanzamisiles, nunca estarás indefenso cuando te enfrentes contra bichos increíbles. Cuando tomas control de ciertos personajes obtienes acceso automático a sus armas, pero además muchas de ellas se hallan dispersas a lo largo de los escenarios.

Ten en mente que la capacidad de usar según qué armas sólo está en manos de algunos personajes, así que ten cuidado y sé inteligente cuando tomes control de otro ser.

## **RELACIÓN DETALLADA DE LAS ARMAS**

En Genetic Species hay muchas armas disponibles, esta es una breve lista de las más comunes.

### PISTOLA DE MANO

Munición: BALAS CORRIENTES

Montada - Disparo muy rápido - Ruidosa

### REVOLVER DEL 44

Munición: BALAS DE POSTA

Disparo medio - Alcance estándar - Mucha munición - Ruidoso

### LANZAMETRALLAS

Munición: FRAGMENTOS DE METAL

Alcance medio - Bastante letal - Disparo rápido - Poca munición

### FUSIL ELECTROCUTANTE

Munición: DESCARGAS ELÉCTRICAS

Munición abundante - Corto alcance - Capaz de aturdir - Silencioso

### LANZALLAMAS

Munición: GASOLINA

Montado - Velocidad media - Corto alcance - Munición abundante

### HACHA ARDIENDO

Combate cuerpo a cuerpo - Uso ilimitado

### REVOLVER CON SILENCIADOR

Munición: BALAS DE POSTA

Mucha munición - Silencioso

### MINA LÁSER

Munición: EXPLOSIVOS

Colocación manual - Extremadamente letal - Sensor de movimiento

### RIFLE ATURDIDOR

Munición: GRANADAS ATURDIDORAS

Disparo lento - Velocidad baja - Corto alcance - Capaz de aturdir

RIFLE LÁSER

Munición: FOTONES

Impacto instantáneo - Alcance medio - Recarga lenta

PISTOLA DE PLASMA

Munición: DESTELLOS DE PLASMA

Velocidad media - Disparo medio

TALADRADORA INDUSTRIAL

Munición: BATERÍA ATÓMICA

Combate cuerpo a cuerpo - El arma más mortal

LANZAMISILES

Munición: EXPLOSIVOS

Montado - Muy letal - Poca munición

FUSIL DE ASALTO

Munición: BALAS

Disparo rápido - Velocidad rápida

GRANADA DE MANO

Munición: GRANADAS

Disparo lento - Muy letal

## MUNICIÓN

Es la sangre de un arma! Pronto aprenderás que, por muy buena que sea un arma, no sirve para nada sin munición. Ésta puede irse recogiendo a lo largo de los niveles, pero evítate la necesidad de malgastarla, ya que no hay nada peor que encontrarse en un pasillo rodeado de seis androides completamente armados acercándose hacia ti con sólo una bala en tu revólver. ¡Mejor que la uses contra ti mismo! :)

Algunas armas (como el hacha ardiendo) tienen munición ilimitada.

## DEJAR INCONSCIENTE A UN PERSONAJE

Hay armas especiales para aturdir o dejar inconsciente que emiten descargas de energía eléctrica concentradas en un punto o un humo con el que se logran los mismos efectos. Usadas de forma adecuada dejarán inconscientes a la mayoría de los seres.

A veces, los seres que están inconscientes toman un color azul hielo, debido a la solidificación temporal de sus células. En todos los casos el personaje permanece inmovil. Aunque el estado de inconsciencia es solo pasajero, debe proporcionarte el tiempo suficiente para lanzar el D.P.S. y tomar control del ser, o al menos para salir corriendo.

Algunas armas más pequeñas pueden dejar inconscientes a algunos personajes, pero su fiabilidad es más baja.

## **MAPA PORTÁTIL**

Para ayudarte a seguir la pista de tu situación virtual vas equipado con un mapa portátil que puede activarse y desactivarse mediante la pulsación de una tecla y es escalable de forma que puedas hacer que ocupe toda la pantalla o solo parte de ella.

También cuentas con la opción de ajustar los controles de luminosidad para poder mantener el mapa en pantalla más oscurecido, de forma que te permita jugar mientras lo consultas. Sin embargo los mapas solo deben ser usados como orientación aproximada, puesto que los datos pueden tardar en actualizarse y no revelar todas las localizaciones secretas.

## **CONSEJOS Y TRUCOS**

Nunca se sabe lo que puede ocurrir en Genetic Species, algunos puzzles son enrevesados y no todo ha de ser destruido. Busca pasadizos y habitaciones secretas y asegúrate siempre de que llevas al personaje adecuado para la tarea a realizar. ¡Buena suerte!

## **TECLAS DE CONTROL POR DEFECTO**

Flecha izquierda - Girar a la izquierda

Flecha derecha - Girar a la derecha

Flecha arriba - Caminar hacia adelante

Flecha abajo - Caminar hacia atrás

< - Avance lateral hacia la izquierda

> - Avance lateral hacia la derecha

El avance lateral también se puede conseguir sosteniendo la tecla AMIGA de la derecha mientras se pulsan las flechas izquierda y derecha.

Barra espaciadora - Operar puertas, botones, terminales y ascensores

ALT derecho - Disparar el arma

SHIFT derecho (mayúsculas) - Correr (usando además las flechas)

HELP - Proporciona información sobre el arma activa

DEL - Activación del Dispositivo Portátil de Sondeo

ESC - Obliga al biooperador a salir del cuerpo anfitrión.

Barra invertida (\) - Mirar tras de ti (¡cuidado!)

CAPS LOCK (bloqueo mayúsculas) - Poner/quitar mapa

'+' en teclado numérico - Agrandar mapa

'-' en teclado numérico - Reducir mapa

CTRL '+' - Aumentar luminosidad del mapa

CTRL '-' - Reducir luminosidad del mapa

F1 a F3 - Elegir el objeto o arma que llevas

ESC y ~ - Salida rápida

### **CONTROL POR RATÓN**

Si has elegido el ratón como sistema de control principal, puedes hacer rotaciones completas de 360 grados moviendo el ratón a izquierda y derecha. Los botones del ratón disponibles (izquierdo, derecho y central) son 100% configurables y pueden ser seleccionados para disparar, caminar, correr o lo que haga falta. Nota: las teclas se pueden seguir utilizando todas aunque esté seleccionado el ratón.

### **FINALMENTE**

Esperamos que disfrutes tanto de Genetic Species como nosotros lo hemos disfrutado haciéndolo.

Para estar al día de próximas mejoras e información visita las páginas web de Vulcan: [www.vulcan.co.uk](http://www.vulcan.co.uk)

Y la página de desarrollo de Genetic Species: [www.marble-eyes.dk](http://www.marble-eyes.dk)

**NO TE PIERDAS EL CD-ROM CREADOR DE NIVELES PARA GENETIC SPECIES**

**MUY PRONTO A LA VENTA**

---

**Genetic Species CD-ROM**  
**Copyright 1998 Vulcan Software Ltd & Marble Eyes.**  
**Todos los derechos reservados.**