

FORSAKEN README FILE – SPANISH

INSTRUCCIONES DE LA DEMOSTRACIÓN DE FORSAKEN

Revisado el 27 de enero de 1998

ÍNDICE

1. Requisitos del sistema
2. Comienzo rápido
3. Cómo ejecutar “Forsaken”
4. Menús
5. Configuración de los motoristas
6. Controles
7. Duelo a muerte
8. Opciones
9. Conoce tus armas
10. Conoce a tus enemigos
11. Sugerencias y trucos
12. Cómo jugar a través de Kali
13. Identificación y resolución de problemas

Si te encuentras con algún problema a la hora de ejecutar “Forsaken”, por favor lee la sección de resolución de problemas al final de este documento.

La demostración

Al igual que con un boceto y un cuadro acabado, esta demostración te dará una idea del alcance y potencia de la versión final. Aunque la selección de las motos, los niveles, enemigos, armas y objetos incluidos es limitada, hay suficiente potencia de fuego y adrenalina cómo para hacerte una idea de lo que puedes ver en la versión final de Forsaken.

Características de la demostración (versión de Internet)

Partidas de un solo jugador - Esta demostración incluye 2 niveles de juego, el “Volcano” (Volcán) y el “Subway” (subterráneo). Tu objetivo: completar ambos niveles con un total disponible de 5 vidas. Recoge tantos lingotes de oro como te sea posible de los lugares que visites, para obtener vidas extra.

Partida para varios jugadores – En la demostración, puedes contar con un total de 4 motoristas en una partida de duelo. Cada uno de ellos lucha a muerte con los demás motoristas en la bio-cúpula. La versión completa incorpora un máximo de 16 jugadores en la modalidad de partida a muerte.

La modalidad de partida para varios jugadores (ambas versiones) es compatible con conexiones: IPX, a través de módem y en serie.

Para jugar a través de Internet recomendamos : Kali o Kahn

La demostración no es compatible con el protocolo TCP/IP. Sin embargo, la versión final sí lo será.

I.

Requisitos mínimos del sistema

- Sistema Windows 95 con Direct × 5 instalado.
- PC Pentium a 120 MHz o superior
- Tarjeta aceleradora de gráficos Direct3D de Microsoft u otra 100% compatible
- 16 MB de memoria RAM, unidad de CD-ROM de cuádruple velocidad
- 70 MB de espacio en el disco duro
- Tarjeta de sonido compatible con DirectSound de Microsoft
- Compatible con la mayoría de los controladores y joysticks, incluyendo las series Sidewinder de Microsoft y Space Orb de Space Tech

II.

Comienzo rápido (para los impacientes)

- Elige “*Single Player*” (Un solo jugador) en el menú principal y luego START
- Método preferible de control (teclado + ratón)

Teclado (usando la mano izquierda) + Ratón (usando la mano derecha)

A - avanza

Botón L – dispara arma principal

Z - retrocede

Botón R – dispara arma secundaria

• Esta información es vital; es aconsejable que asignes teclas para las opciones de control más avanzadas (como la acción de desplazarse lateralmente) cuando comiences a jugar. Puedes ajustar estas opciones en el “setup biker menu” (menú de configuración de motoristas), o pulsando F1 en cualquier momento de la partida.

• ¡Ya puedes dejar de leer y empezar a jugar! Por favor, remítete a este documento para contar con toda la información disponible sobre las opciones de control y otras características de la demostración.

III.

Cómo ejecutar “Forsaken”

Pulsa el botón INICIO, accede a “Programas”, “Acclaim Entertainment” y luego a “Forsaken Demo”. Selecciona el conjunto de chips integrados para la tarjeta aceleradora de gráficos en 3D que hayas instalado en tu PC. Si tu tarjeta no aparece en la lista, elige la primera opción, denominada: “*Forsaken Demo*”. Si no estás seguro sobre cuál elegir, te recomendamos que consultes la lista de fabricantes para saber qué conjunto de chips utilizan en la sección sobre Identificación y resolución de problemas de este documento.

NOTA: Si seleccionas una tarjeta aceleradora de gráficos en 3D incorrecta en el menú de inicio, puedes bloquear el juego o corromper los gráficos. Además podrías perderte algunos efectos especialmente diseñados para tu tarjeta.

IV. LOS MENÚS

Exploración:

Usa las teclas de flechas para destacar tu selección y pulsa Intro para confirmarla. Para volver al menú anterior pulsa la tecla ESC.

MENÚ PRINCIPAL

Single Player (Un solo jugador)	Comenzar una partida de un solo jugador
Death Match (Partida a muerte)	Comenzar/unirse a una partida para varios jugadores/ ajustar opciones de la red
Setup Biker (Configuración de motoristas)	Seleccionar la moto, el nombre del jugador, configurar los controles y las armas
Play Demo (Demostración del Juego)	Cargar una demostración para verla
Options (Opciones)	Configurar las opciones del sonido y la imagen
Quit (Salir)	Abandonar la demostración de “Forsaken” y regresar a Windows 95.

*Para más información, consulta la sección dedicada a estas opciones.

SINGLE PLAYER (UN SOLO JUGADOR)

Start (Inicio) – Comienza la partida

Normal – El nivel de dificultad seleccionado por defecto (utiliza las teclas de flecha izquierda y derecha para efectuar cambios)

Back (Atrás) – Accede de nuevo al menú principal (igual que con la tecla ESC)

DEATH MATCH (PARTIDA A MUERTE)

Create Game (Crear partida) – Elige esta opción para organizar una partida

Join Game (Unirse a partida) – Únete a la partida de otra persona

Back (Atrás) – Accede de nuevo al menú principal

SETUP BIKER (CONFIGURACIÓN DE MOTORISTAS)

Select Bike (Seleccionar moto) – Elige entre 4 motos y crea el perfil del usuario

Controls (Controles) – Personaliza los controles del teclado, el joystick y el ratón

Weapons (Armas) – Selecciona el orden en el que quieres seleccionar tus armas

Back (Atrás) – Regresa de nuevo al menú principal

PLAY DEMO (DEMOSTRACIÓN DEL JUEGO)

Play Demo (Demostración del juego) – Accede a una partida de duelo pregrabada (incluida en la versión en formato CD)

OPTIONS (OPCIONES)

Sound (Sonido) – Ajusta el volumen del sonido procedente del CD y del disco duro

Visuals (Visualización) – Ajusta el nivel de detalles, las resoluciones de pantalla y el formato de texturas.

Misc. (Varios) – Todavía sin poner en práctica

Back (Atrás) – Accede de nuevo al menú principal (al igual que con la tecla ESC)

EXIT GAME (SALIR DEL JUEGO)

V.

CONFIGURACIÓN DE MOTORISTAS

Una vez que elijas esta opción, accederás a un nuevo menú. Aquí es dónde puedes elegir si usar uno creado con anterioridad, uno nuevo, o borrar uno que ya no quieras. La creación de un jugador equivale a crear un “perfil del usuario”, lo que permite guardar tu moto/personaje, nombre y cualquier configuración personalizada del teclado, ratón o joystick asociada a ese usuario. El menú de configuración de motoristas contiene las siguientes opciones:

Choose Player (Elegir jugador): Selecciona uno en la lista de las descripciones de los usuarios.

New Player (Nuevo jugador): Introduce un nuevo nombre de jugador. Selecciona “New Player”, luego teclea un nuevo nombre en la pantalla de entrada de nombres (usa la TECLA DE RETROCESO para borrar el texto del “NEWNAME” (NUEVO NOMBRE). Pulsa INTRO cuando termines.

Delete Player (Borrar jugador): Borra a un jugador de la lista. Al hacerlo, eliminarás toda la información referente al jugador, tales como las opciones de configuraciones, etc., de modo que piénsatelo dos veces antes de hacerlo.

Change Bike (Cambiar de moto): Asigna una moto distinta a un jugador. Cada personaje tiene una moto personalizada que cuenta con distintas prestaciones para causar el caos en “Forsaken”.

*Nota: En una partida para varios jugadores, todas las motos poseen las mismas características.

VI.

CONTROLES

“Forsaken” te ofrece una gama completa de opciones de controles. Puedes elegir entre “Configure Mouse” (Configurar ratón), “Configure Joystick” (Configurar joystick) o “Configure Keyboard” (Configurar teclado) para modificar los ajustes seleccionados por defecto. Cualquier función o tecla que muestre “UNDEF” no ha sido asignada y por lo tanto no funcionará. Puedes asignar dos teclas para cualquier función o control.

Nota: Debes conectar tu mecanismo de entrada ANTES de ejecutar “Forsaken”, para asegurarte de que el mecanismo es reconocido y adecuadamente calibrado.

CONTROLES SELECCIONADOS POR DEFECTO

Controles del ratón (jugar con teclado y ratón)

Utiliza el ratón para controlar la dirección de la moto.
Left button (botón izquierdo) – dispara arma principal
Right button (botón derecho) – dispara arma secundaria

*Si tu ratón dispone de un tercer botón o rueda, podrás asignarles funciones en el menú de configuración de motoristas, o pulsando F1 en cualquier momento de la partida.

Controles del teclado

TECLA	ACCIÓN
A	Avanzar
Z	Marcha atrás
Tecla de la flecha izquierda/derecha	Girar a la izquierda/derecha
Tecla de la flecha hacia arriba/abajo	Girar hacia arriba/abajo
ALT	Modo de deslizamiento lateral
CTRL	Disparar arma principal
BARRA DE ESPACIO	Dispara arma secundaria
Q	Inclinación a la izquierda
E	Inclinación a la derecha
B	Minas
S	Nitroglicerina (no está disponible en la demostración)
Inicio/Fin	Recorrer armas
ESC	Detener partida (acceder menú)
F1	Acceso rápido a la configuración del teclado
F4	Borrar texto de pantalla
F6	Ventana de vista trasera
?/¿	Cambiar tamaño de pantalla
4/6 en el teclado numérico	Girar a la izquierda/derecha
8/2 en el teclado numérico	Girar hacia abajo/arriba
7/9 en el teclado numérico	Balanceo a la izquierda/derecha
-/+ en el teclado numérico	Deslizarse hacia arriba/abajo
1/3 en el teclado numérico	Deslizarse a la izquierda/derecha

Selección de armas principales

Ç	Pulsar
14.	Trojax
15.	Suss Gun
16.	No disponible en la demostración
17.	No disponible en la demostración
5	No disponible en la demostración

Selección de armas secundarias

18.	MUG
19.	Solaris
20.	No disponible en la demostración
21.	No disponible en la demostración
22.	Gravgon
-	MFRL (Lanzador de múltiple misiles)
+	Titan

Partida para varios jugadores

F9 – F11	Enviar mensaje de burla
Mayús + F9 - F11	Introducir mensaje propio

Cómo cambiar/asignar controles: Usa las teclas de flechas para destacar el área de control junto a una función, pulsa luego INTRO. Pulsa la tecla o botón que quieras para realizar la acción, ¡y quedará seleccionado! Sigue con este procedimiento hasta que quedes satisfecho con los ajustes realizados y luego pulsa ESC para volver al menú de los controles.

Nota: Para borrar las asignaciones dadas a las teclas pulsa la tecla SUPR.

Cómo configurar los controles del joystick: Al configurar el joystick, verás el nombre del mecanismo (joystick) que hayas instalado. Aquí podrás ver también la opción de “Configure Buttons” (Configurar botones) y “Configure Axis” (Configurar eje) en la parte inferior de la pantalla. Si decides configurar los botones, verás una lista de acciones disponibles para asignar. Si quieres asignar una acción, usa las teclas de flechas para destacar la acción, pulsa la tecla Intro para iniciar la asignación y luego pulsa el botón del joystick al que quieras asignar. A continuación, en la parte superior de la pantalla verás el botón que tiene asignado esa acción. Sigues con este mismo procedimiento hasta que quedes satisfecho con los ajustes realizados, luego pulsa ESC para volver a la pantalla de configuración del joystick.

Cómo configurar un eje

Una vez completada la configuración de los botones, deberás asignar también los movimientos de las motos (rotación, deslizamiento) al palo, panel, disco, esfera, indicador, acelerador, dirección, ruedas, bolas, o cualquier mecanismo analógico disponible en un joystick. El menú de configuración del eje tiene dos secciones. El lado izquierdo (*select axis*) (seleccionar eje) y el derecho (*select action*) (seleccionar acción). En el lado izquierdo hay una lista de todas las características /mecanismos analógicos a los que puedes asignar acciones. Elige un eje pulsando Intro sobre “*select axis*”. Una vez que hayas destacado un eje, podrás elegir una acción para ese específico eje, así como invertir, poner a prueba o ajustar una zona muerta.

Destaca la sección “Select axis”. Cuando comience a parpadear, podrás hacer tu elección. Elige el eje (X, Y, Dial, RD en el menú) pulsando Intro sobre él. Luego destaca el lado de “select action” y pulsa Intro para elegir una acción. Una vez que hayas elegido una acción podrás ponerla a prueba moviendo el joystick y observando la barra deslizante de prueba en la parte inferior de la pantalla. También puedes invertir o designar una zona muerta para ese

eje, destacando esas opciones y pulsando Intro. Haz esto con todas las características analógicas de tu joystick hasta que quedes satisfecho con tu selección. Pulsa ESC para volver al menú principal y tu configuración quedará guardada.

Autoleveling (Nivelación automática)

Cuando esta opción esté activada (ON), tu moto adoptará la posición correcta de forma automática, colocándose en línea con las paredes del entorno.

ARMAS

Asigna las teclas para las armas principales y secundarias, cambia el orden o sácalas del arsenal. Este menú funciona igual que el de los controles de la moto: puedes asignar distintas teclas o botones a ambos tipos de armas, principales y secundarias. Para acceder a una lista de armas y sus capacidades, consulta el apartado: “¡Conoce tus armas!”.

EXIT (SALIR)

Vuelves al menú principal.

VI.

DUELO A MUERTE

Verás una pantalla con las siguientes opciones:

Create Game	Inicia una nueva partida de la que tú serás el anfitrión
Join Game	Te permite escoger una partida en curso a la que incorporarte
Exit	Te lleva de vuelta al menú principal

CREAR PARTIDA (siendo el anfitrión)

Ser anfitrión quiere decir que tú invitas a otros jugadores a que participen en la lucha a muerte. Tú eres el que establece los parámetros de la partida la que se pueden unir otros jugadores. Lo primero que tienes que hacer es decidir qué método de conexión quieres utilizar.

Accederás a una pantalla con las siguientes opciones:

IPX Connection for Direct Play (Conexión IPX para Direct Play)

Sirve para conectar los ordenadores de todos los jugadores a través de una red de área local, o a través del servicio Kali (4 jugadores).

Modem Connection for Direct Play (Conexión por módem para Direct Play)

Sirve para conectar dos ordenadores a través de un módem (2 jugadores).

Serial Connections for Direct Play (Conexión en serie para Direct Play)

Sirve para conectar dos ordenadores a través de un cable (2 jugadores).

Una vez que hayas seleccionado el método de conexión y la partida a la que te quieres incorporar, accederás a otra pantalla. Se trata del menú de las partidas para varios jugadores, donde tendrás que tomar decisiones importantes.

Start Game (Empezar la partida) Ver más abajo
Level (Nivel) Escoge el nivel en el que quieres jugar
Session Name (Nombre de la partida) El nombre del jugador que se seleccione en la pantalla de opciones será, por defecto, el nombre de la partida.
Time Limit (Límite de tiempo) Elige el límite de tiempo, de “None” (ninguno) a 30 minutos.
Maximum Players (Máximo de jugadores) Se trata del número máximo de jugadores que quieres que tomen parte en la partida.
Maximum Kills (Máximo de muertes) Establece el número máximo de bajas enemigas que puede amasar un jugador.
Packets per Second (Paquetes por segundo) 15 paquetes es la cantidad establecida por defecto (LAN). Si quieres mejorar el funcionamiento del juego, prueba otros ajustes.
Team Game (Partida por equipos) Organiza equipos para un duelo a muerte.
Show Ping (Ver velocidad de transferencia alterna) La velocidad de transferencia alterna (ping rate) de los jugadores aparece junto a sus nombres.
Update Ping (Actualizar velocidad de transferencia alterna) Sirve para establecer a qué intervalo de tiempo quieres que se actualice dicha velocidad.

Cómo dar comienzo a una partida

Bueno, ahora que ya te has tragado todas esas instrucciones, es hora de jugar, ¿verdad que sí? Pues no. Aún queda una pantalla que te separa de la gloria (o del fracaso). Después de seleccionar la opción “Start Game”, accederás a otra pantalla a la que llamamos “vestíbulo”. En realidad no se ve ningún vestíbulo, sino un periódico, pero el nombre describe la función de esta pantalla. Lo que pone es “waiting to start” (esperando para empezar), y también verás los nombres de los jugadores que han encontrado la partida que has organizado y que están listos para empezar en cuanto pulses el botón. También puedes charlar con ellos destacando la sección “MSG” (mensaje) que hay en la parte inferior de la pantalla.

Atención: Otros jugadores pueden incorporarse a una partida de Forsaken en cualquier momento, excepto si cargas el juego mientras otros jugadores están todavía incorporándose a la partida (entrando en el vestíbulo). Así que te recomendamos que esperes a que todos los jugadores aparezcan en el vestíbulo para pulsar el botón de comienzo.

CÓMO INCORPORARSE A UNA PARTIDA

Esta opción te permite unirse a una partida organizada por otra persona. Después de escoger un método de conexión, tendrás que elegir la partida a la que quieres unirse. Cuando veas el nombre de la partida a la que quieres incorporarte, pulsa la tecla Intro y pasarás al vestíbulo. Una vez allí, tienes que esperar a que el ANFITRIÓN de comienzo a la partida. Puedes hablar con otros jugadores que también estén esperando. Para ello, destaca la sección “MSG” que hay en la parte inferior de la pantalla.

VII

OPTIONS (OPCIONES)

Al seleccionar esto, accederás a un submenú con varios ajustes. En cualquier momento de la partida puedes pulsar la tecla Esc para detener el juego y acceder a este submenú con las siguientes opciones:

SOUND (SONIDO)

Sound FX Volume Usa la barra deslizante para ajustar el volumen de los efectos de sonido.

CD Audio Sirve para encender y apagar la música del CD

Biker Speech Sirve para activar y desactivar los comentarios del motorista

VISUALS (IMÁGENES)

Change Detail Levels

La diversión y el entretenimiento que te pueda proporcionar este juego depende en gran parte del número de detalles de las imágenes. Aunque un número elevado de detalles agrada a la vista, puede reducir la velocidad de funcionamiento del juego a niveles, a veces, verdaderamente exasperantes. Así que, quizá te convenga sacrificar la calidad de los gráficos a favor de una velocidad mayor. Prueba varias combinaciones de ajustes para ver cuál es la mejor.

Las siguientes opciones son detalles gráficos que puedes activar (ON) o desactivar (OFF). Algunos de ellos tienen barras deslizantes con las que puedes elegir diferentes grados de intensidad. Lo normal es que cuanto más bajo sea el ajuste, más rápida será la acción.

Bi-linear Filtering Sirve para difuminar la imagen de manera que desaparezca la sensación de que los gráficos están hechos a partir de “bloques”

Perspective Correct Impide la distorsión de polígonos próximos

Lens Flare Sirve para que aparezca un halo en torno a objetos luminosos

Mature Graphics ¡Alucina con cubos de sangre!

Team Info En una partida por equipos, si esta opción está activada, podrás ver en que salas están los miembros de tu equipo. (Sólo en partidas de varios jugadores.)

Auto Detail Te recomendamos que actives esta opción. Sirve para que el juego reduzca automáticamente el nivel de detalle cuando hay mucha actividad, pero sin perder velocidad.

Smoke Trail La cantidad de humo que despiden las motos

Bike Detail Para que los gráficos de las motos sean más o menos detallados

Lights Para poner y quitar luz a las armas, artículos coleccionables y motos

Back Sirve para volver a la pantalla anterior

Change Screen Resolutions Para seleccionar la resolución que corresponde a tu pantalla

Exit Sirve para regresar al menú principal

VIII

DEMOSTRACIÓN

Esta opción sirve para repetir una demostración de una partida de varios jugadores. Esta versión en CD de la demostración incluye una partida para varios jugadores grabada antes de poner a la venta el juego y que puedes ver de muchas maneras diferentes.

Play Demo Sirve para seleccionar una demostración

Playback Speed Sirve para ajustar la velocidad de reproducción, de 6% (lenta) a 100% (rápida)

Watch Player Sirve para ver la acción desde la perspectiva de uno sólo de los jugadores

IX

¡CONOCE BIEN TUS ARMAS!

Hay tres tipos de armas: “primary” (principales), “secondary” (secundarias) y “dropped” (armas que se sueltan, no se disparan). Un arma es principal o secundaria dependiendo de la función que tiene. Las principales son armas básicas que disparan rayos láser y balas, y que contienen una gran cantidad de munición. Las armas secundarias son misiles y contienen menos cantidad de munición. El arma que tengas seleccionada aparecerá indicada en todo momento en tu panel de control. Los “enhancements” son artículos que puedes recoger para aumentar tu probabilidad de supervivencia, como escudos, contenedores de energía, etc.

ARMAS PRINCIPALES

PULSAR

Se trata del arma estándar con la que cuentan todos los jugadores al principio de la partida, y que nunca pierden. Si el enemigo te destruye en el transcurso de una partida, todas las armas secundarias que hayas conseguido desaparecerán, y sólo te quedará el pulsar.

ORBITAL

Un pulsar orbital es un accesorio de pequeño tamaño que gira constantemente alrededor del motor de la moto reforzando la potencia del arma atacante. Funciona igual que un pulsar normal, y su potencia aumenta a medida que se van acoplando contenedores de energía a la moto. Un pulsar orbital dispara al mismo tiempo y al mismo objetivo que el arma principal que esté seleccionada, evitando que el jugador tenga que preocuparse de seleccionarlo. Así que, si tienes seleccionada una Trojax, cada vez que la dispires, también abrirás fuego con los orbitales que tengas. Nunca encontrarás más de un orbital a la vez, pero puedes ir acoplándolos a tu moto hasta tener un máximo de cuatro.

TROJAX

Un disparo de esta arma puede causar grandes destrozos. Para ello, hay que cargarla manteniendo pulsada la tecla de disparo / control (al soltarla es cuando el arma abrirá fuego). Cada segundo de carga aumenta la potencia del disparo. Los contenedores de potencia reducen el tiempo de carga.

SUSS GUN

Esta arma usa proyectiles con ojivas “inteligentes”. Es ideal para disparar ráfagas continuas al enemigo, con lo que los motoristas novatos pueden conseguir un alto porcentaje de blancos acertados. Los proyectiles trazadores que van intercalados entre proyectiles normales ayudan a apuntar con precisión, y por lo tanto, a mejorar la precisión del tiro. Se trata de un arma de corto alcance con un radio amplio. Hay que cargarla con munición especial (consulta el apartado sobre munición)

ARMAS SECUNDARIAS

MISIL MUG

Se trata de un cohete estándar que está a disposición de todos los jugadores. Es un arma rápida que puede causar estragos, pero que no cuenta con ningún sistema de guía, por lo que la precisión del disparo depende enteramente de tu propia puntería.

MISIL SOLARIS

Como el mismo nombre indica, este misil detecta el calor por medio de los rayos infrarrojos, y así puede seguir el rastro de su objetivo y darle de lleno. Este misil utiliza un sistema de propulsión estándar, y es igual de rápido que el MUG, pero tiene una ojiva más grande que le proporciona una capacidad de destrucción mayor.

MFRL

Este nombre es un acrónimo de Multiple Fire Rocket Launcher (Lanzador de múltiples misiles). Dispara misiles con morros achatados en cuestión de segundos. Cada misil es una reproducción en tamaño reducido de los misiles MUG estándar, pero con un sistema de propulsión más avanzado y una carga explosiva menor. No disponen de sistema de seguimiento. El MFRL seguirá disparando hasta que sueltes el botón de control de disparo o hasta que se quede sin misiles.

MISIL TITAN

Este misil es una pieza de armamento sumamente potente. Lleva una ojiva con una cámara que contiene materia y antimateria completamente inmóviles. Este misil tiene un efecto explosivo secundario.

MISIL GRAVGON

Este misil lleva una potente ojiva capaz de distorsionar la energía, lo que le permite alterar la gravedad dentro de su radio de acción. Al detonar, la materia flota libremente dentro de un determinado radio, y es impulsada irremediabilmente hacia el punto de explosión.

ARMAS QUE SE SUELTAN

MINA DE PURGA

Se trata de minas estándar que sirven para impedir que el enemigo te persiga. Llevan espoletas de proximidad y una carga de termo-neutrones, lo que les proporciona suficiente potencia para destruir al más escurridizo de los enemigos. Cuando el jugador suelta una mina de purga, ésta se queda flotando detrás de la moto, donde gira lentamente. Puedes destruirla disparando contra ella, y también explota la chocar contra algo.

MUNICIÓN

PAQUETE DE PLASMA

Se trata de fuentes fiables y limpias de energía con las que recargar el Pulsar y el Trojax. Cada paquete proporciona una cantidad limitada de energía.

MUNICIÓN EXTRA

Se trata de proyectiles con ojivas inteligentes para el Suss-Gun.

REFORZADORES DE ENERGÍA

CONTENEDORES DE ENERGÍA

Se trata de artículos coleccionables que aumentan la potencia de cualquier arma. Cada contenedor aumenta la capacidad destructiva de todas las armas principales que tengas. Cada moto puede llevar un máximo de dos contenedores. Cada contenedor proporciona una cantidad ilimitada de energía.

REFORZADORES DE ESCUDOS

Se parecen a los contenedores de energía, pero sirven para reforzar la potencia de los escudos protectores, en vez de la de las armas.

Atención: esta demostración te permitirá hacerte una idea de la potencia de fuego que te espera al final de Forsaken. Esta lista sólo incluye las armas y reforzadores de energía que hay en la demostración.

X.

CONOCE BIEN A TUS ENEMIGOS

No hay ningún sitio seguro. El enemigo puede aparecer por cualquier esquina, detrás de una pared, por la espalda... Se dividen en dos categorías: “los que necesitan que los dirijan” y los que “dirigen”. Los enemigos que hay que dirigir son más numerosos y menos peligrosos que los del tipo líder. He aquí algunos de los malos a los que el jugador se enfrenta en la demostración.

TORRETAS

TORRETA SLUG (necesita que lo dirijan)

Usa un pulsar con el que dispara salvas de tres proyectiles que avanzan lentamente hacia el objetivo, pero cuyo sistema de seguimiento es muy sofisticado.

ENEMIGOS TERRESTRES

MEK TON (necesita que lo dirijan)

Se trata de robots creados para la guerra, que disponen de armamento pesado y blindaje de gran grosor. Aunque la mayoría no se pueden mover, algunos tienen ruedas motrices como los tanques, y otros tienen dos pedales. Hay que tener cuidado con ellos.

LEGZ

Esta amenaza andante dispara fotones autoguiados que causan verdaderos estragos.

SNUB BOT (del tipo líder)

Estos robots son lentos y llevan misiles Snub. Detectan a los enemigos cuando los ven o cuando los oyen, y una vez que los han detectado, se colocan en posición de ataque. Este robot es lo suficientemente inteligente como para seguir al enemigo aunque éste se esconda detrás de algo y ya no pueda verlo (puedes correr, pero buscar un escondite sería una pérdida de tiempo). Si te colocas detrás de él, estarás a salvo, siempre y cuando no hagas ruido.

ENEMIGOS AÉREOS

SWARM (necesita que le dirijan)

Son pequeños y llevan armas ligeras que utilizan en grandes cantidades para intimidar y confundir al enemigo.

SHADE

Este robot es capaz de ver cualquier cosa que se le ponga por delante, y puede detectar enemigos que se coloquen detrás de él gracias a su radar (siempre y cuando no estén escondidos detrás de algo). Mantiene una cadencia de tiro bastante frecuente, gracias a la cual al jugador le resulta más fácil averiguar la posición de este robot. Los shade sólo van armados con un pulsar. Cuando más del 70% de su casco ha sufrido desperfectos, ya no puede mantener activado su manto furtivo a plena capacidad. Este manto empezará a parpadear cada vez más, a medida que los daños aumenten.

LEVITANK

Este tanque volante con blindaje está muy bien armado, aunque no puede maniobrar muy bien, lo que le convierte en un blanco fácil.

HUNTER (del tipo líder)

Estos robots son muy rápidos, pueden maniobrar muy bien y llevan una torreta giratoria en la parte delantera que les proporciona un arco de tiro de 120°. Esta pieza de maquinaria mercenaria altamente sofisticada es escasa, por lo que será difícil que te encuentres con una a no ser que te empeñes en palmarla.

XI.

SUGERENCIAS Y TRUCOS

Un solo jugador

- ¡Vuela! Aunque en algunas ocasiones es muy importante permanecer inmóvil, también hay que evitar ser un blanco fácil. Asigna a las teclas que quieras la función de desplazamiento lateral con el fin de poder esquivar el fuego enemigo. No dejes de moverte y cúbrete cuando te disparen.
- Saca provecho de lo que te rodea. Escóndete detrás de las paredes y esquinas para esquivar el fuego enemigo. No te precipites, entra en áreas nuevas con precaución o pagarás caras las consecuencias.
- No te limites a disparar contra los malos. Haz saltar por los aires las cosas que te rodean. A algunas zonas sólo se puede entrar abriendo una entrada o creando una superficie con una explosión. Usa tu imaginación, los diseñadores de juegos para ordenador son muy ingeniosos y siempre están pensando en trucos con los que engañar al jugador.
- Prueba a jugar sin el nivelado automático, lo que te permitirá volar boca abajo.

Duelo a muerte

¿Has perdido otra vez? Sigue jugando en la modalidad para un solo jugador con el fin de seguir cogiendo práctica. Si notas que todos van contra ti, es porque estás jugando con una panda de enfermos mentales, y lo mejor que puedes hacer es cortar la conexión o asignar varios tipos de movimientos a una misma tecla, con lo que será más difícil que te acierten.

XII.

CÓMO JUGAR A TRAVÉS DE KALI

Kali es un programa de software, o un servicio, como prefieras, gracias al cual se puede jugar a través de Internet a juegos diseñados para conexiones IPX. Puesto que la demostración sólo funciona con una conexión IPX, necesitas un servicio como Kali para jugar a través de la Internet. Si no sabes cómo utilizar Kali, accede a su sitio web **Error: Reference source not found** para obtener instrucciones sobre cómo descargarlo y utilizarlo. Para jugar a Forsaken utilizando Kali, hay que seguir una serie de pasos que no presentan ninguna dificultad. Primero hay que utilizar uno de los siguientes argumentos para configurar Kali de tal manera que pueda ejecutar Forsaken. Elige el argumento que convenga según tu tarjeta de vídeo (la misma que elegiste para ejecutar Forsaken en el menú principal).

Tarjeta	Argumento
No está en la lista	Déjalo en blanco
Basada en Voodoo	-opt:3Dfx
Basada en Voodoo2	-opt:3Dfx2
ATI	-opt:RagePro
Basada en 3Dlabs	-opt:Permedia2
Power VR	-opt:PowerVR
Riva128	-opt:Riva128
Rendition	-opt:Verite

Después de configurar Kali para que ejecute Forsaken, escoge un servidor con una buena velocidad de transferencia alterna (ping rate), y busca a alguien que quiera jugar contigo. A la hora de elegir un anfitrión, conviene designar al que tenga la conexión más rápida y más fiable. A continuación, todos los jugadores tienen que ejecutar el juego en sus respectivos ordenadores pulsando el icono de Forsaken en la parte inferior de la pantalla (si has instalado el juego como se ha explicado). Escoge la opción “Create Game” si eres el anfitrión, o la opción “Join Game” si no lo eres. En cuanto al tipo de conexión, escoge “*IPX connection for Direct Play*”. Si te vas a incorporar a una partida, verás la *pantalla de incorporación*, en la que aparecerá el nombre de la persona/partida a la que te vas a unir. Probablemente, tendrás que esperar un poco antes de que aparezca este nombre. Si no lo ves, pulsa la tecla Esc y prueba otra vez. A veces hay que intentarlo varias veces. Una vez que aparezca, pulsa la tecla Intro. Si eres el anfitrión de la partida, elige las opciones que quieras y pulsa sobre la opción “START GAME”. Pasarás a una pantalla en la que verás los nombres de los jugadores que están esperando a que dé comienzo la partida, pero no necesitas esperar a que aparezcan todos los nombres. Puedes empezar la partida y los demás jugadores pueden incorporarse en cualquier momento durante el transcurso de ésta. No obstante, las pruebas que hemos realizado, nos han confirmado que es más fácil que los jugadores se incorporen sin problemas si les esperas (en la pantalla del vestíbulo) para dar comienzo a la partida.

XIII.

IDENTIFICACIÓN Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Puede que se te presenten dificultades a la hora de ejecutar Forsaken si no tienes los últimos controladores creados por el fabricante de tu tarjeta aceleradora de gráficos tridimensionales. Cuando estábamos probando Forsaken, algunas tarjetas causaban problemas, y los controladores estaban siendo modificados.

Atención: Echa un vistazo a la página dedicada a preguntas relacionadas con Forsaken en la dirección **Error: Reference source not found**. Allí encontrarás una lista de problemas y cuestiones de compatibilidad.

Normalmente, los diseñadores de conjuntos de chips integrados dan por sentado que tú vas a acudir al fabricante de tu tarjeta para que te proporcione los últimos controladores que haya creado. Aunque los diseñadores de conjuntos de chips proporcionan el chip tridimensional y el software del controlador a los fabricantes de tarjetas, éstos últimos pueden adaptar el controlador a la configuración de su tarjeta en particular. Así que lo mejor es que recurras al fabricante de tu tarjeta para que te proporcione el controlador más adecuado. No obstante, a veces el diseñador del conjunto de chips integrados es el también el que fabrica la tarjeta.

A continuación tienes una lista de sitios web en los que puedes obtener los controladores más recientes. Si Forsaken no funciona bien con los controladores que instalaste con tu tarjeta, ponte en contacto con el fabricante de ésta para que te dé la última versión.

Fabricante	Sitio web
------------	-----------

ATI Technologies	Error: Reference source not found
Canopus	Error: Reference source not found
Creative Labs	Error: Reference source not found
Deltron Technology	Error: Reference source not found
Diamond Multimedia	Error: Reference source not found
Elsa	Error: Reference source not found
Hercules	Error: Reference source not found
Intergraph Computer	Error: Reference source not found
Jazz Multimedia	Error: Reference source not found
Matrox	Error: Reference source not found
Miro Computer	Error: Reference source not found
Number Nine	Error: Reference source not found
Orchid Technology	Error: Reference source not found
Sierra On-line	Error: Reference source not found
STB Systems	Error: Reference source not found
TechWorks	Error: Reference source not found
Video Logic	Error: Reference source not found

Chips compatibles

Normalmente, no siempre, si una tarjeta contiene uno de los siguientes chips, Forsaken funcionará sin problemas. Este juego también es compatible con otros chips que no aparecen en esta lista.

3Dfx Interactive Voodoo Graphics
 3Dfx Interactive Voodoo Rush
 3Dlabs Permedia2
 ATI Technologies 3D Rage Pro
 NEC Electronics Power VR PCX2
 Nvidia Riva 128
 Rendition Verite v1000
 Rendition Verite v2100
 Rendition Verite v2200

Si tienes cualquier otro problema para ejecutar Forsaken, ponte en contacto con nuestro departamento de atención al cliente llamando al teléfono (516) 759-7800, o visita nuestro sitio **Error: Reference source not found** para ver una lista de posibles problemas relacionados con Forsaken, así como sus soluciones. Si quieres informarnos de fallos o hacernos cualquier comentario, envía un mensaje por correo electrónico a **Error: Reference source not found**.

¡Diviértete con la demostración!