

EGA TREK

Siempre se siente algo especial cuando se habla de un título como ese de ahí arriba, cualquier buen aficionado a la Ciencia Ficción, sabe que en STAR TREK tiene siempre una fuente inagotable de fantasía y diversión. En el mundo de los juegos de ordenador la fiebre no ha sido menor, desde que se empezó con esto de las máquinas, montones de programadores se han dedicado a hacer su versión particular de la popular serie.

La gran aventura del U.S.S. Enterprise que tan buenos ratos nos ha hecho pasar a varias generaciones y que aún hoy en día sigue haciéndolo, gracias mil, al acierto de algunas cadenas autonómicas en reponerla. La aventura, decíamos, entró en el mundo de los ordenadores a mediados de los 70'S, con unos juegos programados en BASIC por alucinados Trekkies que querían pasarlo bien en sus ratos libres. Estas antiguas versiones, no eran gráficas, ni para VGA, ni ninguna de esas cosas que tanto nos hacen alucinar en los nuevos juegos, eran pura imaginación, tú, te tenias que montar la película por ti solo y creer que aquella "Y" que había en pantalla era el Enterprise y que las "U" eran las naves de los malvados Klingons.

No es que ahora los juegos hayan perdido imaginación, a este que os presentamos no le falta, pero ya es en color, para pantallas EGA o VGA y con sonido.

Primero vamos a ponernos en situación, en el puente está todo preparado para despegar y el Capitán Kirk, recibe el informe de la misión:

El tratado de Paz 3199.5 ha sido roto, ahora la Federación está en guerra con el Imperio Klingon, como resultado la flota de los Klingon está presente en buena parte del territorio de la Federación. Se han detectado un gran número de cruceros de combate y bases enemigas. El Impero Estelar Romuliano, no está dispuesto a entrar en las hostilidades, de momento se mantienen neutrales, pero su reacción al contacto con nuestra flota es imprevisible.

Tu misión será comandar el crucero pesado de la Federación U.S.S. Enterprise, número de contrato y construcción NCC-1701 preparado para el combate, con 430 oficiales a bordo.

Deberás llevar el Enterprise hasta el cuadrante 64 de la galaxia y una vez allí acabar con todas las naves Klingon que encuentres para abortar la invasión.

La velocidad del Enterprise es un Warp de factor 6 como máximo, aunque en casos de emergencia podrá llegar hasta velocidad 8. Esta velocidad de crucero puede bajar dependiendo del daño que hayan sufrido las máquinas del Enterprise. Algunas veces deberemos perder velocidad para pasar energía a los escudos de la nave, la importancia de estos es vital en combate.

Como podeis ver las cosas se van complicando y es que gobernar el una nave como el Enterprise no es una cosa que pueda hacer cualquiera, hace falta mucha capacidad de organización, sangre fría y tomar las decisiones precisas en el momento justo.

La energía proviene de un convertidor de Materia/Anti-Materia instalado en la nave, esta energía es suficiente para varios años de navegación, dando su energía a los cañones láser y los escudos. Pero si la usas demasiado deberás regenerarla.

El Enterprise va provisto de dos tipos de scanner, los cortos, que nos dan la situación de nuestro cuadrante y los largos. De esta manera la información a bordo del crucero es constante, lo mejor es que pasemos el scanner de manera bastante habitual para controlar los posibles movimientos enemigos. Una consola de cuatro mensajes, nos advertirá en todo momento de la situación interior de la nave, desde ella los diferentes departamentos nos informan de su funcionamiento.

Un crucero pesado va dotado de las mejores armas posibles para el combate, sus poderosos torpedos son capaces de destruir con un solo disparo una nave Klingon, a larga distancia son lo mas efectivo, pero el número de torpedos de protones está limitado y solo puede ser recargado en una base estelar. El arma habitual del Enterprise son los láser, estos poderosos disparos son muy efectivos en las distancias cortas.

Cuando los escudos del Enterprise están al 100%, ningún disparo exterior podrá penetrar nuestro escudo de energía, sin embargo los constantes disparos que ha de soportar la nave hacen que al final el escudo sea penetrado por los láser, cuando esto ocurra deberemos tener mucho cuidado pues la maquinaria y los sistemas del Enterprise pueden ser seriamente dañados.

El Enterprise es en principio una nave pensada para la exploración, no para el combate, por eso nos será fácil hallar planetas con minerales que nos ayuden a aumentar la energía de la nave.

Para manejar esta maravilla de la técnica estelar y llevar a la mas intrépida tripulación de todos los tiempos al éxito, disponemos de estos comandos:

- A -

Pulsando la letra "A" haremos desaparecer los mensajes de la parte derecha del control, por si estos se han ido repitiendo o acumulando. Añadiendo un número a la letra haremos desaparecer solo ese mensaje.

- CHART -

Para ver la carta de la galaxia, es decir entera, pero sin ningún tipo de información acerca de los cuadrantes que aún no hayamos explorado.

- DOCK -

Cuando estemos al lado de una base estelar este comando recargará toda la energía y armamento del Enterprise.

- ENERGY -

Un pequeño cuadro en pantalla nos indicará como están los porcentajes de energía en la nave, desde él podremos intercambiar energía de un sistema a otro.

- FIX -

Otro comando que solo podemos usar cerca de una base estelar, nos sirve para reparar los posibles daños en la maquinaria del Enterprise.

- HAIL -

Si deseamos establecer comunicación con cualquiera de las bases que tengamos a nuestro alrededor, con esta orden estableceremos comunicación con la mas cercana, si es que la hay.

- HELP -

Una ventana en pantalla nos recordará todos estos comandos.

- LOAD -

Para cargar cristales minerales de algún planeta o estrella que tengamos cerca, recuerda que la Federación solo permite hacer estos en situaciones de total emergencia.

- LONG -

El scanner mas preciso del Enterprise, desde él veremos a la nave centrada y el detalle de todos los mini-cuadrantes de alrededor. Los números que se pueden ver en ellos se estructuran así:

Primer número - Número de naves Klingon.

Segundo número - Número de bases estelares.

Tercer número - Número de estrellas.

Los cuadrantes que estén ocupados por una Super Nova, se representan por las cifras 999, y ni se te ocurra visitarlos si no quieres acabar frito.

- MINE -

Para bajar alguno de los planetas que contengan cristales.

- MOVE -

Para mover el Enterprise y debido a su sofisticado sistema de navegación basta con poner las coordenadas a las que queramos desplazarnos, poniendo primero la cifra vertical y luego la horizontal.

Los desplazamientos se pueden realizar dentro del mismo cuadrante o a otros cuadrantes. En el primero de los casos pondremos dos cifras referidas a las coordenadas, en el segundo cuatro, las dos primeras las de el cuadrante al que queremos ir y las dos segundas la localización dentro de aquel. Debemos tener precaución al saltar a un cuadrante con muchas estrellas, lo mejor es desplazarse al 1,1 o al 8,8 es decir las esquinas.

- ORBIT -

Cuando queramos describir una órbita alrededor de un planeta en concreto, usaremos está orden, mientras estamos en órbita podemos buscar cristales de energía.

- PHASERS -

Desde luego, esto es para disparar los poderosos cañones láser del Enterprise, el ingeniero de armas nos pedirá antes de hacerlo la potencia que les queramos dar.

- QUIT -

Para cuando te canses de jugar.

- REPAIR -

Está orden hará que el ingeniero nos de la relación de los daños de la nave, en todos sus sistemas.

- SAVE -

Esto no es una partida de un día ni de dos, la exploración de la galaxia es larga y por eso te veras obligado a salvar la partida para continuar mañana.

- SELF -

La orden de los héroes, o de los cobardes, dependiendo de la situación. Provoca la autodestrucción del Enterprise, si te ves obligado a hacer esto intenta llevarte algunas naves de los malditos Klingon contigo.

- SHUP y SHDN -

Con las teclas de flecha arriba y flecha abajo, activamos o desactivamos los escudos del Enterprise.

- TORPEDO -

La nave dispone de tres tubos de torpedos, cada uno de ellos con tres torpedos en su interior, es un arma poderosa, pero limitada.

- WARP -

Es la orden que debemos dar a nuestros ingenieros de máquinas para cambiar la velocidad del Enterprise.

- JEFE -

Ahora que iba tan bien el jefe aparece de repente por la esquina y no se que hacer, me va a pillar con las manos en la masa. Tranquilo pulsa "Shift + F1" y ya continuaras jugando cuando se vaya.

La gran tarea de comandar una nave como el Enterprise, no es como podeis ver cosa de aprenderla en un día, ni en dos. tranquilos, os quedan muchas horas de vuelo por delante, muchos Klingon que matar y muchos terrores que sufrir. Sin embargo no olvidéis que el U.S.S. Enterprise siempre debe continuar su viaje hacia lo desconocido.