

Consideraciones iniciales:

Hacia tiempo que tenía ganas de meterle mano a un concurso de estos, pero siempre se me tuerce la cosa por falta de tiempo. Normalmente cuando desarrollo algo no es para un concurso y dejar un desarrollo para participar en uno no es de mi estilo.

Pero en esta ocasión, se me ha ocurrido algo un poco diferente: ¿Por qué no hacer una versión limitada para MSX1 del título que ando desarrollando actualmente? me serviría para probar un bosquejo del juego final y de paso ofrecer algo nuevo para los MSX de primera generación.

Tras finalizar el concurso, es posible que además de la versión final de MSX2, termine sacando una versión ligeramente mejorada de la que podéis jugar ahora.

Pero ojo, que esto no es una "demo" es un juego completo adaptado a las limitaciones del concurso, que creo que resulta de lo más disfrutable.

Sinopsis:

El avance Bacterion parece imparable.

Capitaneas la tripulación del "Viento Perdido", la única unidad superviviente del asentamiento fronterizo en el que estaba desplazada tu unidad.

La computadora de a bordo de tu crucero estelar transporta documentación de inteligencia de suma importancia, pero solo será útil si llegas antes que los Bacterion a la base militar más cercana.

El viaje es largo y tu nave no está preparada para un viaje tan peligroso. En esta ocasión, el factor humano, tan sumamente adaptable, es el que decidirá el éxito de tu misión, y quizá, el futuro de toda una civilización.

Controles:

Cursores: para seleccionar opciones en el menú
Espacio: ejecuta la opción seleccionada

Objetivo:

Recorre 32 Parsecs en menos de 76 Turnos.

Mecánica:

Este juego utiliza una mecánica a caballo entre juego de

estrategia y juego de tablero.

Básicamente, la mecánica consiste en gestionar los recursos de los que dispones para llegar a tiempo a la meta sin ser destruido por las tropas bacterion.

Cuanto más Parsecs recorras, mayor será la resistencia y potencia de ataque del enemigo, por lo que deberás mejorar las estadísticas del Viento Perdido.

Para conseguir dichas mejoras, deberás de reunir diferentes recursos y comerciar con inteligencia. También debes de tener en cuenta el tiempo del que dispones, ya que en ocasiones deberás de arriesgarte para poder llegar a tiempo.

Durante el recorrido, se sucederán diferentes eventos que tienen consecuencias en tus estadísticas: Unas veces perderás tiempo, otras ganarás recursos, te verás envuelto en combates tácticos, relaciones comerciales con especies amistosas o deberás de escapar a toda máquina de enemigos indestructibles.

En las relaciones comerciales, deberás de tener en cuenta que cada especie utiliza una divisa diferente. Lo que es una fortuna para unos, es basura para otros.

Estadística y economía:

Lasers: Muestra tu potencia ofensiva.

Shield: Muestra tu potencia defensiva.

Struct: Muestra tu nivel máximo de fuselaje.

Energía: se utiliza para mantener activos los sistemas de soporte vital y las funciones generales de tu nave. Conforme pase el tiempo la energía ira disminuyendo. Según las acciones que realices, la gastaras más o menos rápidamente.

Si la energía llega a cero, podrás seguir desplazándote, pero con cada turno, perderás parte de tus puntos de fuselaje.

Metal, Ciencia y Carbono: Son materiales que podrás canjear por energía o mejoras para tu nave. Se obtienen encontrando pecios o destruyendo enemigos

Fuselaje: Define el estado del Viento Perdido y su tripulación. Cuando este llegue a cero, perderás la partida.

Parsecs: indicados en la zona central de la pantalla en forma de barra amarilla. Al llegar a 32, terminas el juego.

Opciones:

Avance normal: Consume 1 unidad de energía y 1 de tiempo, avanza 1 Parsec.

Marcha Forzada: Consume 2 unidades de energía y 1 unidad de tiempo, avanza 2 Parsecs.

Reparación: Restaura un porcentaje del fuselaje. Consume 1 unidad de energía y 1 unidad de tiempo.

Exploración: Busca eventos en el área en el que te encuentras, útil para obtener recursos antes de avanzar. Consume 1 unidad de energía y 1 unidad de tiempo.

Eventos Dinámicos:

Para añadir variedad y agilizar el flujo del juego, he creado algunos eventos dinámicos que precisan cierta pericia y esfuerzo por parte del jugador. En mi opinión esta es una de las características distintivas del juego que lo hace más animado que un juego de mesa. Si estamos usando un ordenador... vamos a sacarle partido al medio.

Combates:

Se desarrollan en dos fases: defensiva y ofensiva.

Defensiva:

Los sistemas de defensa del Viento Perdido detectan y muestran la dirección de los ataques enemigos. Debes memorizarlos y reproducirlos para bloquear tantos como sea posible, utilizando los cursores arriba, abajo o izquierda.

Ofensiva:

Debes aprovechar el momento oportuno para ejecutar tu ataque, o perderás la oportunidad de golpear al enemigo. Pulsa Espacio cuando el cursor pase frente a tu objetivo.

Escape:

¿Te imaginas a un Crucero de combate haciendo frente a un Big Core? yo tampoco. Por eso deberás escapar a toda máquina cuando te topes con alguno. Pulsa el cursor derecho repetidamente para escapar de su rango de acción, o perderás la partida.