Seguramente, si os pregunto cual fue la compañía española con mayor número de títulos, me diríais que Dinamic, pues bien chicos... siento decepcionaros, porque la empresa con más títulos, en Spectrum, Amstrad y MSX del mercado español, no la conocíamos la mayoría de nosotros... se llamaban Grupo Trabajo Software (GTS), y entre sus juegos, se encuentran alguno de los más lamentables y deprimentes que nunca hayamos visto..

Esta empresa, no se anunciaba en ninguna revista, porque ellos mismos se lo montaban todo. Sus juegos, eran distribuidos principalmente en los kioskos, en varios formatos... todas sus publicaciones, empezaban siendo cintas con muchos juegos en Basic, y al final, terminaban siendo cintas con un solo juego. En esta entrada os voy a hablar de las dos etapas de sus publicaciones, o sea... de las cintas "monojuego" y de las recopilaciones en las que nos encontraremos grandes clásicos del esperpento..

Este es un viaje a través de los juegos de GTS.. un viaje en el que todo vale... duplicar los juegos y venderlos seis veces, robar gráficos de otros juegos comerciales para incluirlos en uno propio o usar caratulas de otros juegos para vender los propios.. todo vale a la hora de vender cintas a mansalva a un público muy poco exigente, que se rascaba los bolsillos y se gastaba la semanada en esto casetes (como por ejemplo yo)..

"Por tus acciones te conocerán" dice la frase.. y en este caso digo yo "por tus juegos te conocerán"... y viendo la pinta de estos juegos.. con razón que nadie les conocía... ;).

Aquí la tenéis, es la entrada más larga de la historia de los "Patitos", primero encontraréis los juegos sueltos, y luego una selección de lo mejor o más lamentable de las revistas.. ala, que tenéis "chicha" para rato.

NOTA: Algunos juegos de MSX y Amstrad están salvados en formato STA (archivo de BlueMSX) y SNA (Archivo de Arnold). Pueden requerir estos dos emuladores para funcionar correctamente.

ACTUALIZACIÓN: Gracias a la formidable labor de la gente del foro de Amstrad.esp, aquí tenéis una ampliación gigantesca de la 14 entrega de "Los Patitos", con algunos pufos antológicos.

Extras:
Pack con todos los juegos

1- Xirius (1987)
Tipo: Arcade, Disparo
Equipo: GTS

Arcade al estilo Gauntlet, en el que manejamos un robot y tenemos que recuperar un disco con valiosa información. Esta bien programado y se mueve con bastante suavidad.
Los escenarios son muy "tochos" (porque están hechos de ladrillos, no porque sean grandes).
Tiene un sonido aceptable, pero es bastante aburridote, porque todo el rato es igual.

Versión Spectrum

Versiones:
Spectrum

2- Zortron (1987)
Tipo: Matamarcianos
Equipo: Genesis Soft (Ángel García Delgado)
Puntuaciones: CEZ 3,9/10

Mata marcianos de lo más lamentable, en el que tenemos que disparar a unos huevos que nos disparan unas naves, la única variación entre los niveles es la velocidad y cantidad de enemigos.
Se mueve bastante mal, para mi que es Basic, aunque no puedo confirmarlo...

Versión Spectrum

Un arcade con un "par de huevos"

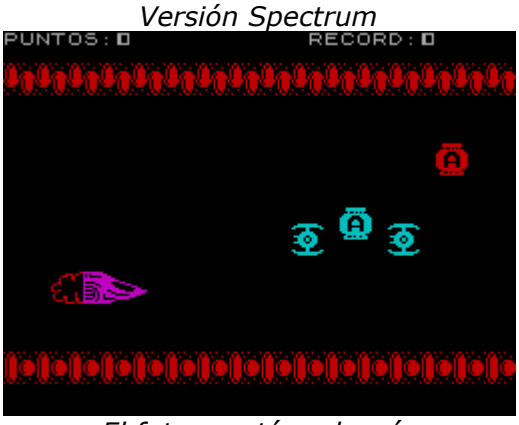
Extras:
Ficha en CEZ
Pokes

Versiones:
Spectrum

3- Argon (1987)
Tipo: Matamarcianos
Equipo: Genesis Soft (Ángel García Delgado)

Manejando una nave, tenemos que ir esquivando y matando naves enemigas. La acción transcurre en un mismo escenario con scroll, el juego es muy triste. A pesar de lo lamentable, el autor le sacó mucho "provecho" a este juego, como veremos más adelante.

Versión Spectrum



El futuro está en la cría
de Lombriz Espacial

Extras:
Pokes

Versiones:
Spectrum

4 - Gluman (1987)
Tipo: Arcade
Equipo: Unicornio Soft (Ángel García Delgado)

La pantalla "ripeada" tiene un poco más de colorido, pero el tiburón, ¡tiene tres ojos!.

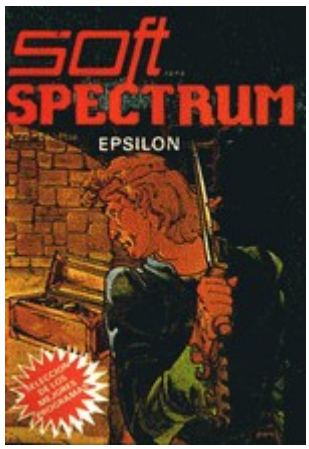
Especie de Scuba Dive, pero en una sola pantalla, con un control nefasto, y con gráficos pasables. Una vez más, nuestro amigo AGD, usa una pantalla de carga conocida, como algo más que una simple referencia ;) .

Versión Spectrum

¡Me voy a forrar!

Versiones:
Spectrum

5- Epsilon (1987)
Tipo: Matamarcianos
Equipo: Genesis Soft (Ángel García Delgado)



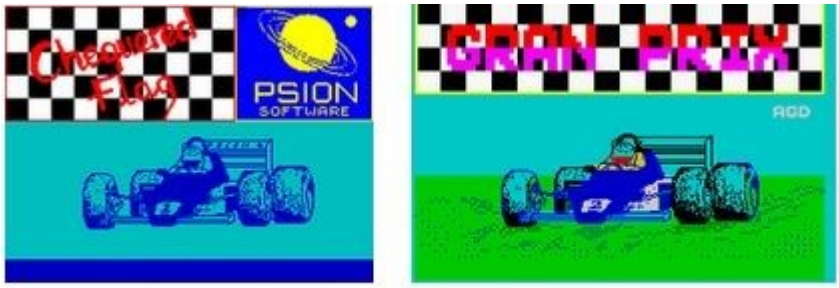
Manda narices, una cosa es que un juego sea malo, y otra, que le cambien el nombre y nos lo intenten vender dos veces. Eso es exactamente lo que pasa con este Epsilon.
Es el mismo juego que el Argon, pero con los gráficos poco mejores.

Versión Spectrum

¿Donde habré visto esto antes?

Versiones:
Spectrum

6- Gran Prix (1987)
Tipo: Conducción
Equipo: Ángel García Delgado



Cogemos la original, le ponemos tres colores más.. se cambia el uno por un tres.. y ¡ya está!

Uno de los mejores juegos de Ángel García Delgado. Tal y como se adivina por el nombre, es un juego de carreras, bastante entretenido, y que se parece a los primeros juegos de coches, como el Monaco GP de Sega.

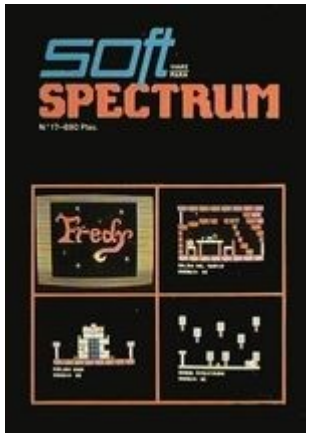
Versión Spectrum

¡Anda la hostia! (que me voy a dar)

Los gráficos están bastante bien, sobretodo los coches, que sorprenden por su tamaño.
Por gentileza (o fallo) del programador, podemos pasar por encima de los otros coches sin que nos pase nada (si nos limitamos a pisarles el costado), si impactamos en medio, irá bajando nuestra energía.

Extras: Versión de Spectrum

7- Fredy (1987)
Tipo: Plataformas
Equipo: GTS



Curioso juego, que imita la estética del famoso Sorcery de Virgin, en el que guiamos a un fantasmita por un castillo y tenemos que ir recogiendo llaves y otros objetos. Las vasijas, sirven para recuperar la energía.

Versión Spectrum

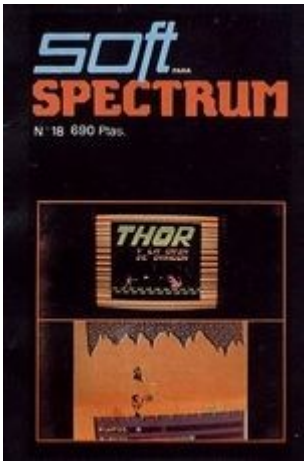
Sonríe, que te quedan 27 de energía

A pesar de su simplicidad me gusta, y además se puede avanzar un mazo de pantallas una vez le hemos pillado el truco al control.

Extras: Pokes

Versiones: Spectrum

8- Thor Y La Cría del Dragón (1986)
Tipo: Arcade
Equipo: Genesis Soft (Ángel García Delgado)



Entretenido al principio, este juego es una especie de "Sgrizam" de bajo presupuesto, En Thor, tenemos que llegar al final de una caverna casi sin fin, y derrotar a la cría del dragón.
En el camino, nos encontraremos toneladas de enemigos y obstáculos, que podemos matar con nuestra espada, o si están mas altos o más bajos, saltarles por encima. El salto se controla de una manera similar a "la pulga", o sea, que pulsando una tecla graduamos la fuerza del salto.

Este sistema de salto es realista, pero en un arcade en el que tenemos que saltar rápidamente, es un peñazo, habría sido mejor un salto común, el el típico "salto largo y salto alto".

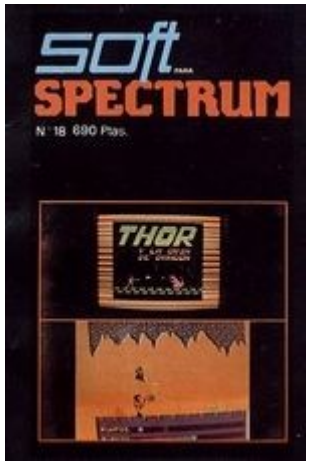
Versión Spectrum

¿Llevas una espada en el bolsillo,
o es que te alegras de verme?

Extras: Pokes

Versiones: Spectrum

9- La Gruta De Los Cuatro Diamantes (1987)
Tipo: Plataformas
Equipo: Genesis Soft (Ángel García Delgado)



Usando exactamente el mismo sistema de salto de Thor, el programador nos propone otro género distinto, el de la exploración en cuevas. En este juego, que evidentemente es Basic (por lo leeeento), tenemos que adentrarnos en una cueva en busca de sus tesoros.

Versión Spectrum

Le doy a la tecla de salto,
y mientras, saco la basura

Es decididamente más divertido que Thor, es una lástima que mientras salta, de tiempo de hacerse un bocata de chorizo.

Versión Spectrum

Versiones:
Spectrum

10 - Jack y el Arca Dorada/Maravillosa (1987)
Tipo: Plataformas
Equipo: Genesis Soft (Ángel García Delgado)

Por lo que se ve, a AGD le gustaban mucho los juegos de Dinamic y esto se nota, especialmente, en este juego, en el que para empezar, nos encontramos con una pantalla de introducción, que es claramente inspirada en el West Bank de Dinamic.

De forajido a héroe, no hay como el "ripeo" para reformar a la gente.

El desarrollo del juego, está claramente copiado de Phantomas, pero sin energía, y con un solo tipo de salto, y dicho sea de paso, a años luz del juego de Enrique Cervera.

Versiones:
Spectrum

11 - Astra (1987)

Tipo: Matamarcianos
Equipo: Genesis Soft (Ángel García Delgado)

¿Pero que es esto??.. el mismo juego por tercera vez... le cambiamos un poco el marcador, los enemigos y el láser... y llegamos a la tercera mutación de Argon, que se llama Astra, sin comentarios.

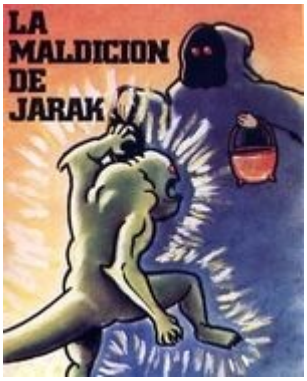
Versión Spectrum

¿Deja Vú? o tomadura de pelo

Versiones:
Spectrum

12 - La Maldición de Jarak (1987)

Tipo: Plataformas
Equipo: Genesis Soft (Ángel García Delgado)



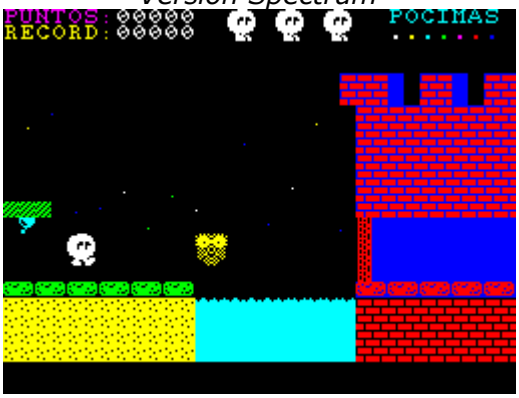
Con los puñeterillos que son en Rare..
si se llegan a enterar...¡la que se arma!

Y seguimos con la sequía de ideas, otro juego idéntico a "Jack" pero con distintos gráficos y escenarios, que incluso se me antoja más chungo. Ah!!... y esta vez el "ripeo pantallil" es del Atic Atac.

Versión Spectrum

A ver quien es el guapo que pasa las flechas

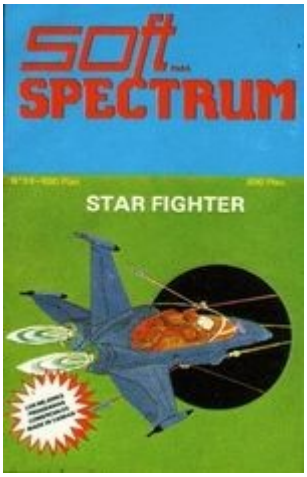
Versión Spectrum



Versiones: Spectrum

13 - Star Fighter (1987)

Tipo: Matamarcianos
Equipo: Genesis Soft (Ángel García Delgado)



Matamarcianos infumable, en el que tenemos que matar unos pájaros gigantes que tiran huevos ¿os suena de algo?, solo que a diferencia de Phoenix, aquí solo hay un tipo de enemigos, que ni siquiera aceleran o aumentan en cantidad.. también pasa un platillo volante de cuando en cuando, pero como no ataca, no cuenta como enemigo.
Lo más cachondo, es que el texto de las instrucciones (y el nombre), está copiado de la película "The Last Starfighter".

Versión Spectrum

El "Vacío Espacial"

Versiones: Spectrum

14 - Ygor (1987)

Tipo: Matamarcianos
Equipo: Genesis Soft (Ángel García Delgado)

¡Y van cuatro!!!!... cogemos a Astra, o como cuernos queráis llamarle, le cambiamos la nave, por un engendro que se estira, y recuperamos los enemigos de Epsilon, y ¡voila!, juego nuevo, sin apenas esfuerzo... ¡pero que morrazo!!!...

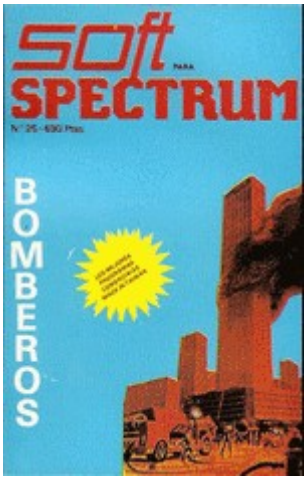
Versión Spectrum

Astra, disfrazado de robot hortera

Versiones:
Spectrum

15 - Bomberos (1987)

Tipo: Arcade
Equipo: Unicornio Soft (Ángel García Delgado)



Juego bastante divertido (aunque parezca de Game & Watch), en el que controlamos un bombero (más bien sus utensilios) y debemos apagar fuegos y rescatar víctimas. El sistema de juego es muy simple, cada vez que nos aparezca algo, en la parte inferior de la pantalla se nos indicará lo que necesitamos usar, si es fuego, por ejemplo, el agua, si es una victima del fuego, la escalera..

Versión Spectrum

¡Algo huele a chamusquina en este juego!

Versiones:
Spectrum

16 - Tomy en el Slalom (1987)
Tipo: Arcade (clon de Horace Goes Skiing
Equipo: Ángel García Delgado

Juego exclusivo para Amstrad CPC, que es una copia descarada y lamentable de "Horacio va a esquiar", con las dos fases incluidas, pero todo en Basic, con un sonido desesperante (de malo) y una lentitud que dormiría a un caracol. Triste, triste y triste...

Versión Amstrad CPC

Para esquiar, nada mejor que ir entre semana

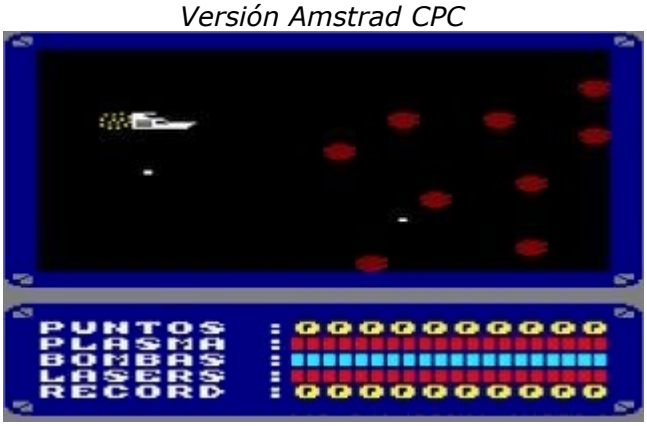
Versión Amstrad CPC

Versiones: Amstrad CPC

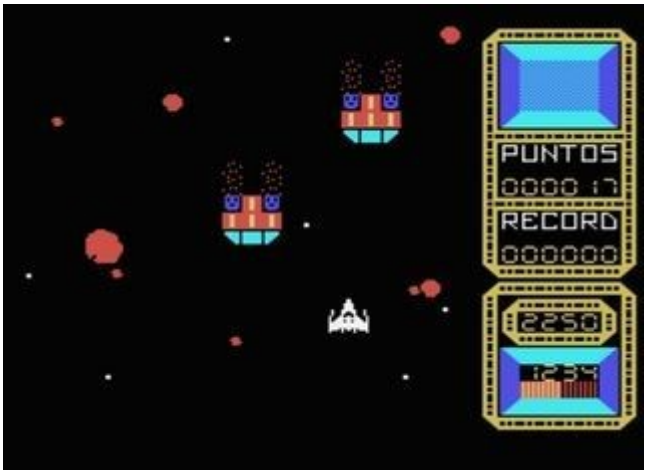
17 - Xider (1987)
Tipo: Matamarcianos
Equipo: Genesis Soft (Ángel García Delgado)

Por supuesto... en CPC no podía faltar una nueva versión del juego de siempre de AGD, solo que esta es la peor de todas... no puedes hacer un matamarcianos con scroll en Basic y quedarte tan ancho. Es tan lento que la nave se borra y vuelve a aparecer, cada vez que nos movemos...¡pero que pena me daaaa!!...
Lo más curioso del asunto, es que la versión de MSX, a pesar de tener el mismo desarrollo, tiene otra perspectiva de juego, incluso puede engañarnos y pensar que estamos ante un buen matamarcianos...

Versión Amstrad CPC

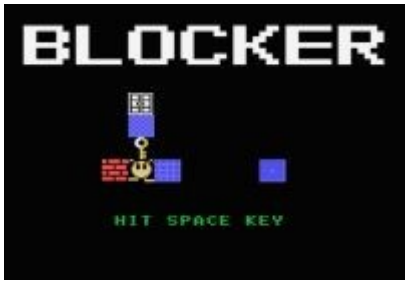


Versión MSX



Versiones:
Amstrad CPC
MSX

18 - Blocker (198?)
Tipo: Arcade, Puzzle
Equipo: GTS



Especie de Sokoban, muy aburrido y lento. Si no lo probáis, en serio, que no os perdéis nada. El movimiento del personaje, es bastante cachondo, pero poco más.

Versión MSX

Me fallan las fuerzas..¿o es que el juego es muy lento?

Versiones: MSX

19 - Batalla Espacial (198?)
Tipo: Matamarcianos

Por lo visto, en MSX era muy fácil hackear las cosas, porque este juego, no es más que el Valkyr de Gremlin, pero con los mensajes en castellano, y por supuesto, sin licencia.

Original VS Hackeada

¿Colin=Dulce?, ¿en que diccionario?

Versiones:
MSX
Juego Original (Valkyr, MSX)

20 - Bob 007: Infiltrado (1988)
Tipo: Arcade, Disparo (clon de Android One)
Equipo: Genesis Soft (Ángel García Delgado)

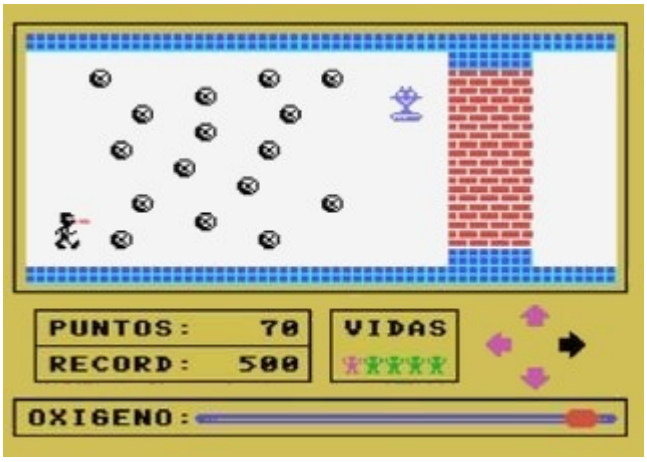
Con este nombre, la gente de GTS, desarrollaron un clon para MSX de "Android 1", y encima le pusieron casi, el mismo nombre que a la versión de Spectrum del Android 1, distribuida por Monser, que se llamaba "Infiltrado".

Android One (Spectrum)

El original es clavadillo

Está bastante bien, aunque la inteligencia de los enemigos, es un tanto estúpida, pero el resto, es clavado al de Spectrum, aunque con menos enemigos y sin scroll.

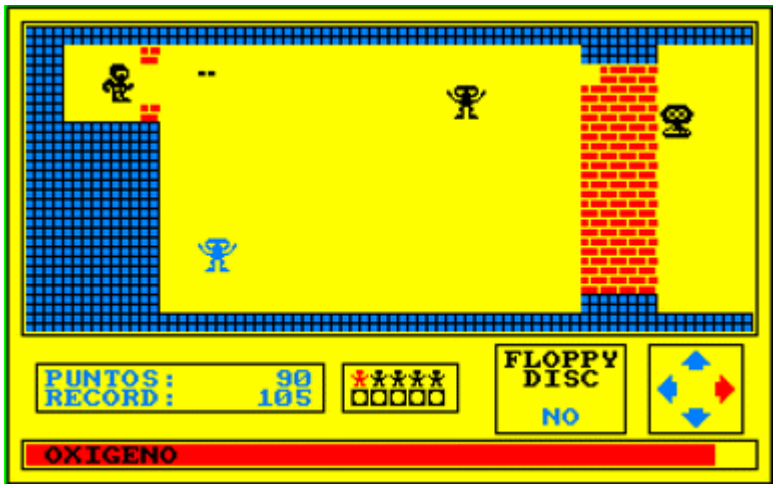
Versión MSX



El mejor juego de GTS para MSX

En Amstrad, Infiltrado es prácticamente idéntico que en MSX, con la única diferencia que se mueve un poco más lento, y los gráficos tienen otro estilo.

Versión Amstrad

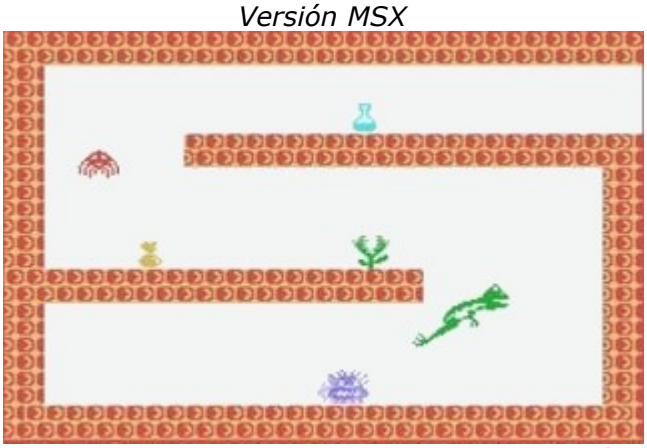


Versiones:
MSX
Amstrad CPC

21 - El Caldero Mágico (1986)
Tipo: Plataformas
Equipo: Luis Sanguino Arias

Plataformas clásico, feo, difícil e injugable, y además es extremadamente lento... menos, no se puede pedir.

Versión MSX



Si John Woo hubiera visto este juego, habría hecho una película con ranas en cámara lenta.

Versiones:
MSX

22 - Drácula (1986)
Tipo: Videoaventura
Equipo: Genesis Soft (Ángel García Delgado)

¿Os acordáis del Wamp Cola?, ese juego de Iber que era otro pero con los gráficos cambiados, pues el original es este Drácula. Una vídeo aventura al estilo Atic Attack, pero en muy triste.

Versión MSX

¿Para que copiar un bodrio?

Versiones:MSX

23 - Bumpy (198?)
Tipo: Arcade
Equipo: GTS

Simpático y muy adictivo arcade para MSX (a pesar del nombre, no tiene nada que ver con el "Bumpy" de Loriciels), que es una mezcla de Bomberman y Mr. Do!. Los gráficos no son nada del otro jueves, pero es divertido y muy jugable, sin duda el mejor juego original de GTS.

Versión MSX

Pues a pesar de la pinta, me gusta

Por si os preguntáis como se matan a los enemigos, es asi... primero hincháis la "trampa-globo", y cuando cae algún incauto, vais hacia el y pulsando fuego hay que soltar el globo para que se lleve al enemigos volando de la pantalla.

Versiones:MSX

24 - Hiper Tronic (1987)
Tipo: Matamarcianos
Equipo: Ángel García Delgado

Matamarcianos clásico en la línea de Space Invaders. Solo es recomendable si eres un fan del género y no te aburres enseguida. Lo más destacable, es la aceleración de la nave que llevamos, bastante currada, aunque un poco incómoda a veces.

Versión MSX

Versiones:
MSX

25 - Jony Y El Trono del Jaguar/Profanation II (1986)
Tipo: Plataformas
Equipo: Ángel García Delgado

Versión para MSX (cambiando algunos de los enemigos), de Jack y El Arca Dorada, que encima tiene la desfachatez de llamarle "Profanation II", cuando está a milenios luz del juego de Dinamic y no tienen nada que ver con ellos. Feo, chungo y poco atractivo.

Versión MSX

¿Profanation II?, más bien "Muchomorro II"...

Versiones:MSX

26 - Mecano Oasis (1987)
Tipo: Arcade
Equipo: Ángel García Delgado

Coged el Moon Patrol, quitadle los enemigos y cambiad el buggy lunar por un camello "mu raro", y tendréis este juego, feo como el solo, y nada entretenido.

Versión MSX

Es bien sabido que los camellos saltan

Versiones:MSX

27 - Miki Va A Esquiar (1986)
Tipo: Arcade (clon de Horace Goes Skiing)
Equipo: Ángel García Delgado

Evidentemente, este chico estaba empeñado en que todos los ordenadores, tuvieran su versión de "Horacio va a esquiar". En este casi, casi le dejó el nombre original.

Versión MSX

Este clon, está bastante bien, sólo tiene alguna animación menos que el original, y demasiada inercia para moverse a los lados en la fase del esquí.

Versión MSX

¡Que remake más chulo!

Versiones:
MSX

28 - Patrullera XH-63 (1987)
Tipo: Disparo
Equipo: Genesis Soft (Ángel García Delgado)

Simple juego, en el que tenemos que guiar a una lancha sin chocar contra nada de lo que baja del río. Se parece mucho a la fase de la lanzan del Spy Hunter, pero sin poder disparar y mucho más jodida.

Versión MSX

¿Qué será lo que está al lado del marcador?

Versiones:MSX

29 - Talismán (1987)
Tipo: Plataformas
Equipo: Unicornio Soft (Ángel García Delgado)

Muy parecido a Jony, pero con mejores gráficos y un poco menos difícil. Es curioso ver como a veces se puede saltar desde el vacío sin caernos... ;)

Versión MSX

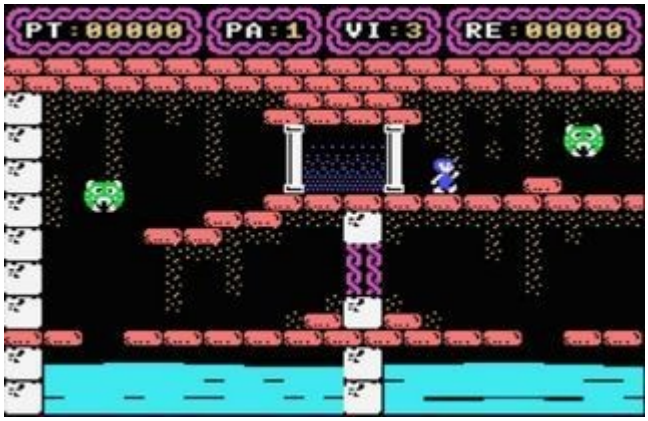
El fantasma duplicado, es gentileza del emulador

Versiones:MSX

30 - Yesod (1987)
Tipo: Plataformas
Equipo: Unicornio Soft (Ángel García Delgado)

No se si es una segunda parte de Talismán, pero lo cierto es que solo varían los gráficos. El sonido es el mismo (música incluida), y el desarrollo calcado. Lo que más me gusta, el efecto del agua.

Versión MSX



Idéntico al de arriba.. ¿a que si?

Versiones:
MSX

31 - The Last Dungeon (198?)
Tipo: RPG
Equipo: GTS

Juego absolutamente despreciable, que parece un juego de Rol. Los gráficos son de pena, y todo se mueve tan lento, que no dan ganas de investigar mucho de que demonios va este juego.

Versión MSX

¿Que significa "THRM"?..¿Te Hemos Robado Monedas?

Versiones:MSX

32 - Pingüino (1986)
Tipo: Arcade (clon de Pengo)
Equipo: Luis Sanguino Arias

Como ya os imagináis, este es un clon del Pengo, cuya única diferencia, estriba en que aquí se empujan los bloques a patadas, y no con las manos. Los gráficos, especialmente el del Pingüino, son muy feos, y no tiene sonido.

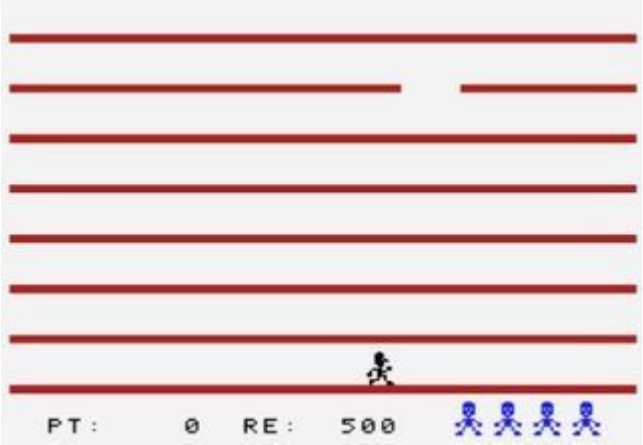
Versión MSX

Versiones:MSX

33 - Pepe Saltarín (1986)
Tipo: Plataformas (clon de Jumpin´ Kack)
Equipo: Genesis Soft (Ángel García Delgado)

Juego exacto al Jumping Jack, ni mejor ni peor, es idéntico, hasta en los sonidos.

Versión MSX



Versiones:MSX

34 - Super Baby (1986)
Tipo: Arcade
Equipo: GTS

Arcade cachondo y con buena pinta y gráficos graciosos, el problema es que no entiendo que demonios hay que hacer, pero seguro que cuando lo sepa, hasta me divierte...

Versión MSX

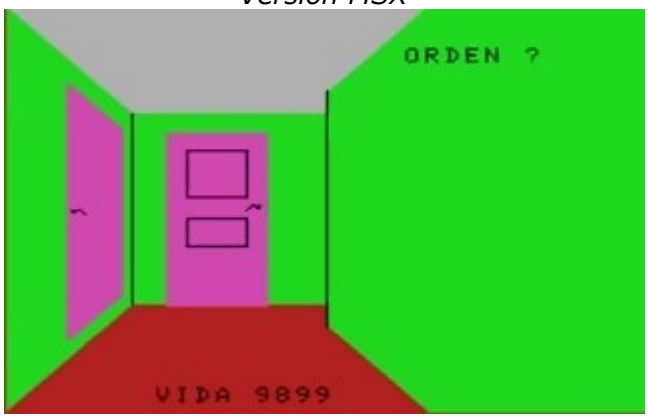
¡Que bonito!, si supiera como se juega...

Versiones:MSX

35 - Death House (198?)
Tipo: Laberinto 3D
Equipo: GTS

Aventura gráfica en Basic, muy limitada, ya que no podemos escribir nada, solo pulsar la tecla correspondiente a la acción que realicemos. Además, las pantallas tardan una eternidad y media en formarse...

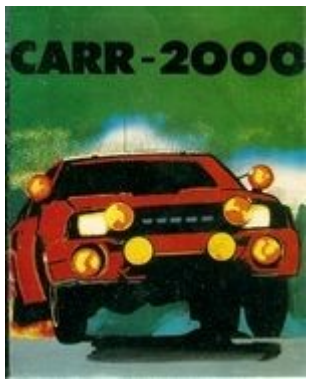
Versión MSX



Death House... para "morirse", del aburrimiento...

Versiones:MSX

36 - Carr 2000 (1986)
Tipo: Disparo
Equipo: Genesis Soft (Ángel García Delgado)



Cogemos "Patrullera", le cambiamos unos cuantos gráficos, y la lancha, por un coche, y tenemos este juego, que es exactamente igual, sólo que más incontrolable. ¡Hay que ver lo que le cundían los juegos a esta gente!!!

¡Mi coche se embala como una lancha!

La versión de Amstrad de este magno despropósito, es aún más lamentable que la original, a pesar de haber cambiado la perspectiva del juego, por una lateral, Carr 2000 en Amstrad esa una especie de matamarcianos, pero en coche y con unos gráficos que dan ganas de llorar.

Versión Amstrad

Si corro un poco, adelantaré a mi misil...

Versiones:
MSX
Amstrad CPC

37 - Phantom Ataca (1986)
Tipo: Matamarcianos (clon de Harrier Attack!)
Equipo: Genesis Soft (Ángel García Delgado)

AGD era, evidentemente un fan del Spectrum, porque aquí nos trae un calco del Harrier Attack de Durrell, hecho medio en Basic, medio en Assembler, bastante decente, por cierto.

Versión MSX

Si Durell hubiera visto esto..¡se armaba la marimorena!

Versiones:
MSX

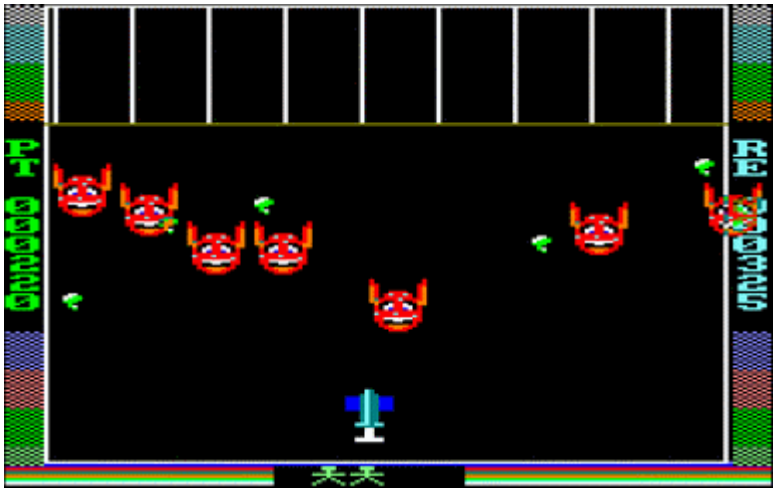
38 - Bugs (1988)
Tipo: Mata marcianos
Equipo: Ángel García Delgado

Matamarcianos por oleadas en el que tenemos que eliminar a todo insecto viviente que se nos cruce con el típico fumigador.

Versión Amstrad

¿Telarañas?, ¿Barras Estadísticas?

Versión Amstrad



A pesar de ser un juego medianamente decente, los escenarios son infames, y los gráficos más o menos. Lo que me gusta más, aunque no pega, es la música, que parece de Jeannete, ideal para ganar la OTI, pero no para un juego de acción.

Versiones:
Amstrad

39 - Jet (1987)
Tipo: Arcade
Equipo: Unicornio Soft (Ángel García Delgado)

Si, ya se, por la pantalla parece una copia de Lunar Jetman, pero no, a pesar de que el autor se ha inspirado claramente en el arcade de Ultimate, para el astronauta y algunos de los gráficos, el juego no es más que el socorrido arcade de coger todo los objetos que se encuentran en cada pantalla con el acostumbrado control de los juegos de AGD, o sea, incontrolable.

Versión Amstrad

Versión Amstrad

Me suena, pero no se de que... ;)

Versiones:
Amstrad

40 - Max (1987)
Tipo: Arcade
Equipo: Genesis Soft (Ángel García Delgado)

Extraño juego de disparo en el que controlamos un platillo volante que debe disparar burbujas y evitar que nos ataque una ¿tortuga ninja?. Me habría encantado ver las instrucciones que justifiquen tan delirante juego.

Versión Amstrad

¿Tortuga Ninja o el Gorila de Michael Jackson?

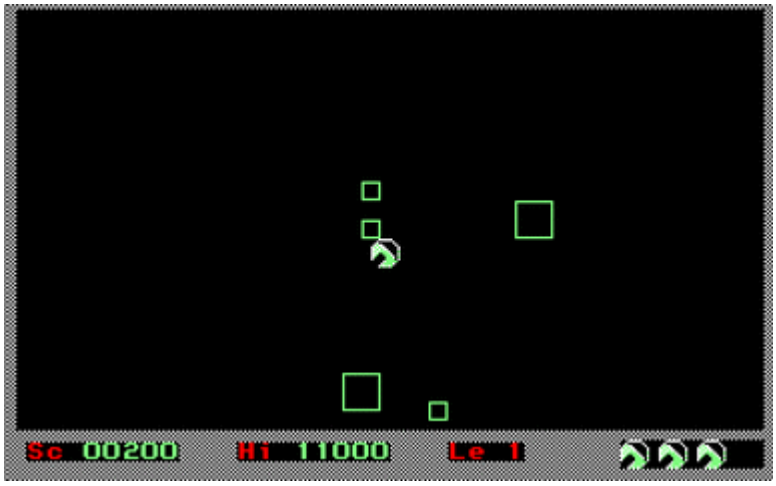
Aparte de esto, el juego es más simple que el mecanismo de un botijo y se mueve con una lentitud desesperante.

Versiones: Amstrad

41 - Laser (1987)
Tipo: Matamarcianos
Equipo: Ángel García Delgado

Después de una alucinante pantalla de carga (habría que ver si no es de otro juego), nos encontramos con una versión de Asteroids, pero con los meteoritos ¡cuadrados!, ¡menudo derroche de imaginación!.

Versión Amstrad



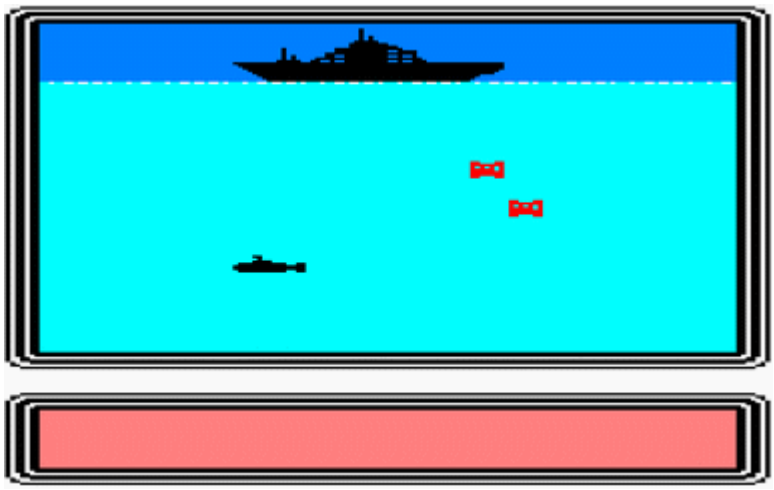
¡Pero que mala pintaaa!

Versiones:
Amstrad

42 - U-29 Misión Imposible (1988)
Tipo: Arcade multinivel
Equipo: Unicornio Soft (Ángel García Delgado)

La verdad es que cuando vi las pantallas de este juego, me pareció digno de machacar, pero después de unas partidas, os puedo asegurar que es el juego más divertido del lote.

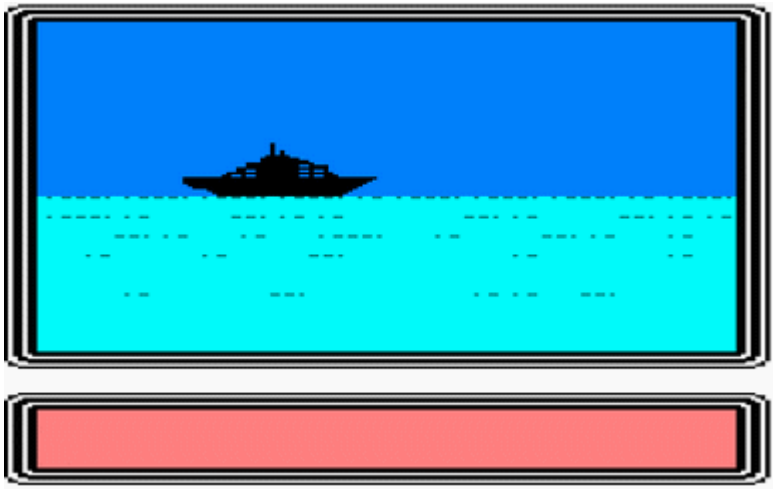
Versión Amstrad



¡Cuidado con las cargas de profundidad!

No se puede comparar a U-29 con Silent Service, ni siquiera con Ormuz, ya que este, lejos de ser un simulador, es un juego con minijuegos, o sea, como un Beach Head de bajo presupuesto, divertido y bastante jugable.

Versión Amstrad

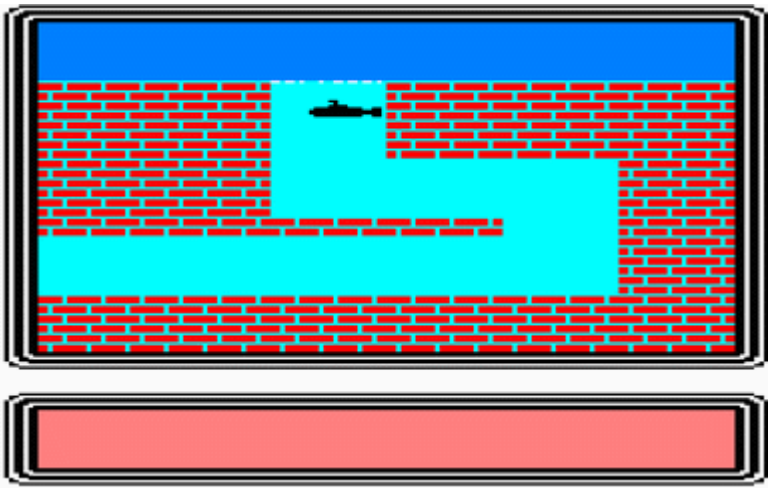


¡¡Torpedoor!!

Versión Amstrad

El panel de control del submarino

Versión Amstrad



Ya se sabe que los embarcaderos son de ladrillo

Versiones: Amstrad

43 - Air Attack
Tipo: Disparo
Equipo: Ángel García Delgado

Claramente inspirado en Paratrooper, este juego es igualito, pero en lento, con la diferencia que en vez de girar la torreta para matar a los enemigos de los costados, la movemos de derecha a izquierda.

Versión Amstrad

Versiones: Amstrad

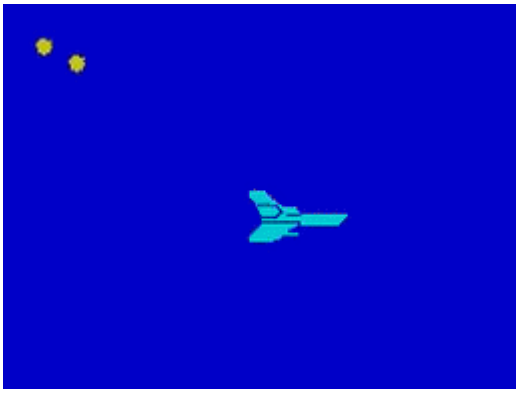
Librería de Software Spectrum

No hay como tener una buena caratula..¡de otro juego!

- Acople Espacial
Autor: José Terol Nieto

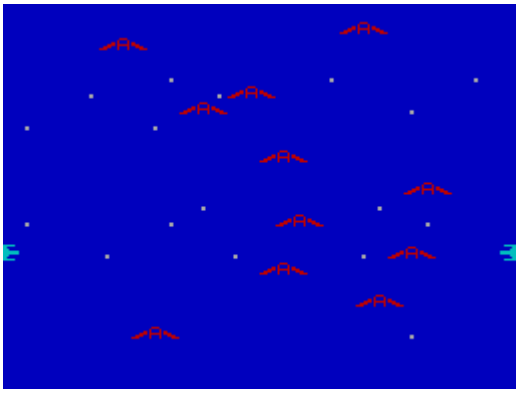
Supuestamente tenemos que acoplarnos a las naves que encontramos y unirlas entre si, pero es una suposición, porque no logro hacer nada, y encima el juego es lamentable, pero eso si, tiene colorido...

- Biper
Autor: José Terol Nieto



Lo reconozco, sólo he sacado una captura para descojonarme...¿pero habéis visto que pinta?...
El objetivo es simple, hay que esquivar todo los que nos encontremos, y encima se controla con diez teclas distintas!!!....

- Barrera Estelar
Autor: José Terol Nieto

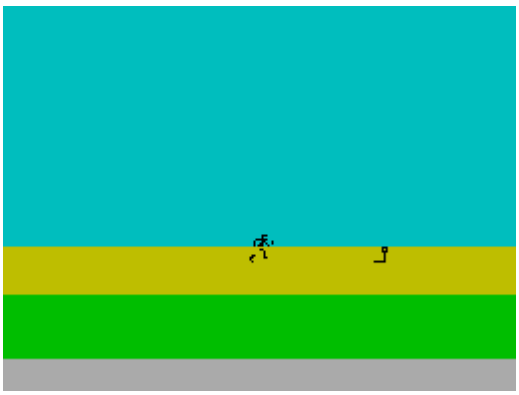


Con los cursores controlamos unos cañones y tenemos que ir poniéndonos a la altura de las naves para matarlas. En el juego, no hay marcadores, ni vidas ni nada de nada... te matan, pero no he podido descifrar el porque. Pero que triste!!

- Biplano
Autor: José Terol Nieto

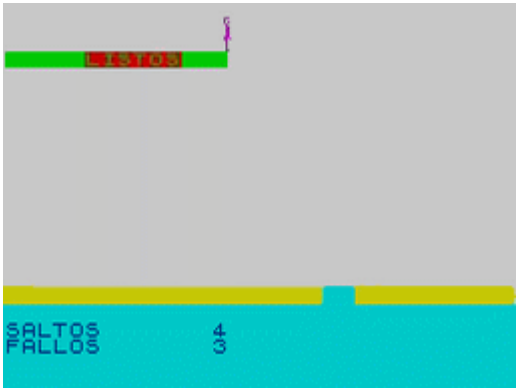
Lo descojonante de este juego, que es malo de narices, es que en la cara A de la misma cinta está repetido, pero con los aviones de cara en vez de perfil, se llama "Antiaéreo".

- Obstáculos
Autor: A. Z.



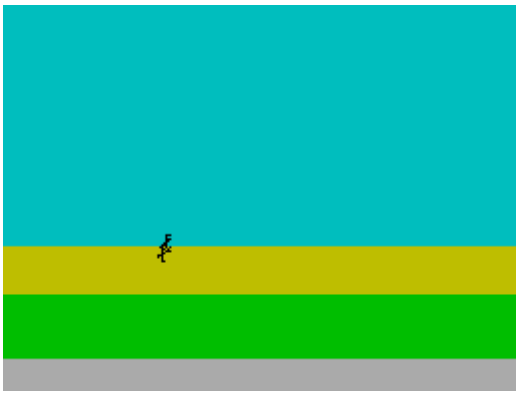
Juego de salto de vallas "curiosón". Se controla todo con una tecla, el fulano corre solo, y hay que saltar en el momento apropiado, podría haber sido peor.

- *Salto*
Autor: A. Z.



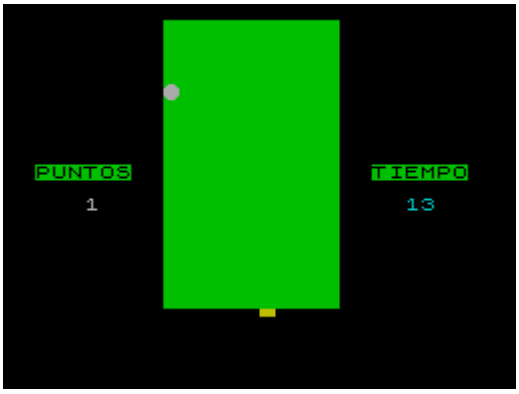
Seguimos con los juegos de olimpiadas, en este caso la prueba es salto de trampolín. Lo más simpático es que tenemos que pulsar una tecla distinta para confirmar que estamos "preparados", listos" y "ya", con P, L y Enter respectivamente.
Después de esto, saltaremos y hay que intentar caer en el agujero que se ve en la piscina, con 5 y 6.

- *Carrera*
Autor: A. Z.



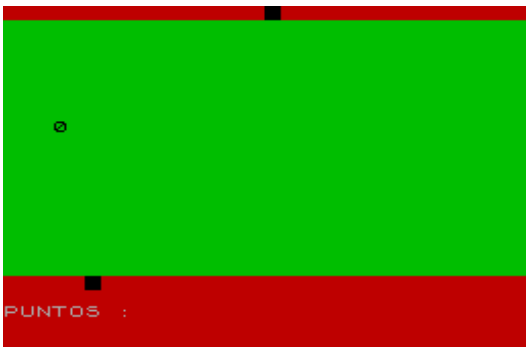
El más lamentable de todos los juegos deportivos de esta cinta, ni siquiera tiene scroll... sólo hay que correr hasta el final de la pantalla.

- *Frontón*
Autor: A. Z.



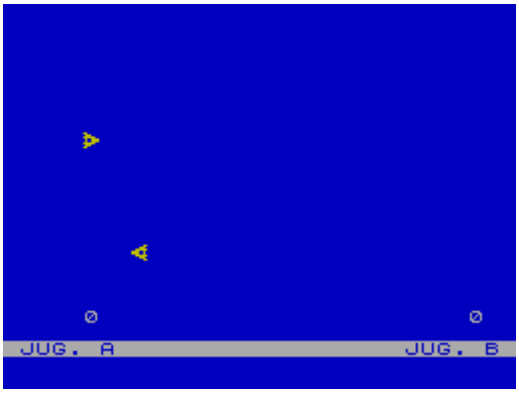
Este es una especie de Pong, pero sin que nos maten. Solo hay que intentar darle a la bola, y acumular puntos.. nada más.

- Puntos
Autor: A. Z.

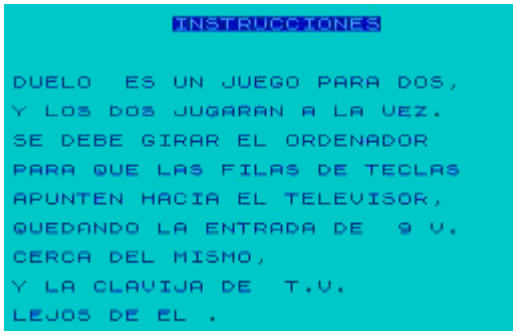


Atención a este, porque no tiene desperdicio. Es un "Pong", con los mismo gráficos que el Frontón, pero la pelota es el número cero, y funciona de la misma manera que el anterior.

- Duelo
Autor: A. Z.



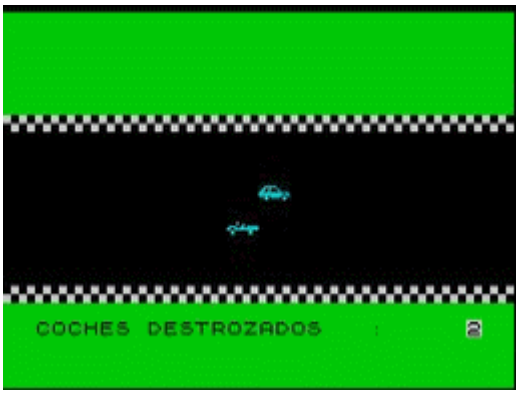
Este el el típico juego de matar al contrario, sin nada del otro mundo... pero las instrucciones que pone en la pantalla de inicio, para jugar mejor, me han llegado al fondo del alma...¿girar el ordenador para jugar?.



- Bombas
Autor: A. Z.

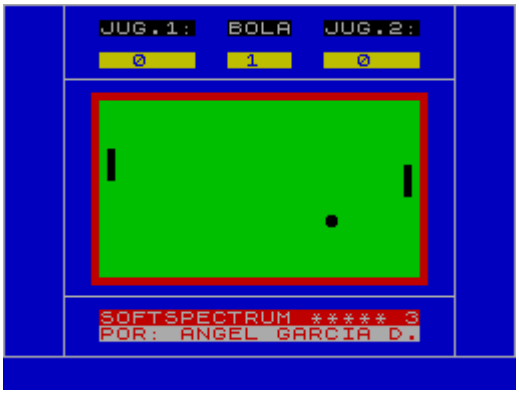
Por lo menos, este es cachondo. Con un avión, tenemos que darle al de abajo, disparándole bombas. Como es natural tenemos que calcular la trayectoria de caída.

- Suicida
Autor: A. Z.



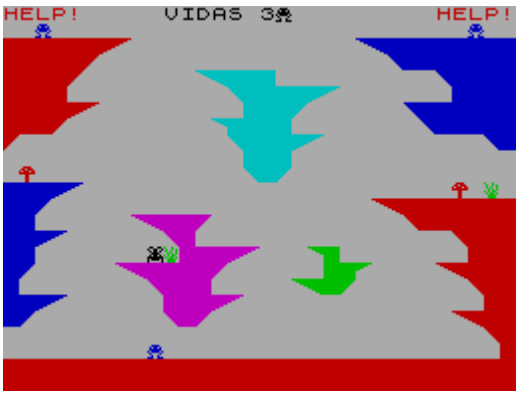
Si, habéis leído el nombre bien!!... y luego dicen que la violencia en los videojuegos es algo nuevo. En este, controlamos a un conductor suicida, y tenemos que chocar contra todos los coches que podamos.

- Tenis
Autor: Ángel García Delgado



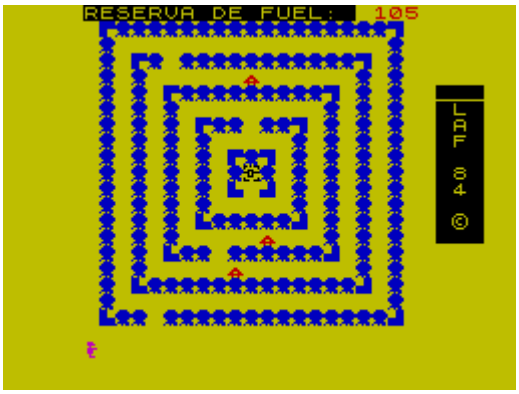
El infaltable clon del Pong, ni mejor ni peor, es pasable, y debe de ser uno de los primeros juegos de Ángel Garcia...

- La pulga
Autor: Eugenio Garrido Gómez



Como si fuera una versión para un concurso de Basic del juego de Paco Suarez, esta pulga, transcurre en una sola pantalla, y el objetivo es rescatar "pulguitas" de la parte superior. Bastante jugable, y entretenido.

- Treztigual
Autor: L.A.F

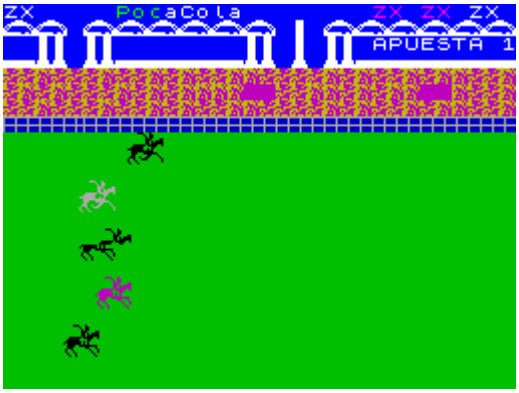


Juego de laberintos, al estilo Pacman, en el que llevamos un explorador y hay que llegar al centro de la pantalla, antes de que se termina el ¿fuel?...

- Uve: La Emboscada y Uve: La Batalla Final
Autor: Grupo Ferrero (Carlos Ferrero, Roberto Ferrero)

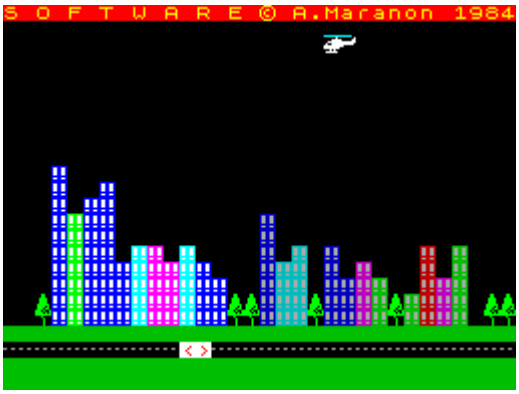
Dos pequeños juegos bastante decentes.. en "La Batalla Final", conducimos una nave que tiene que ir esquivando principalmente, asteroides, en "La Emboscada", tenemos que matar los lagartos que se abalanzan hacia nosotros, intentando matar a los humanos que protegemos (esto en teoría, porque viendo los gráficos, hay que echarle mucha imaginación)

- *Hipodromus (Q.H)*



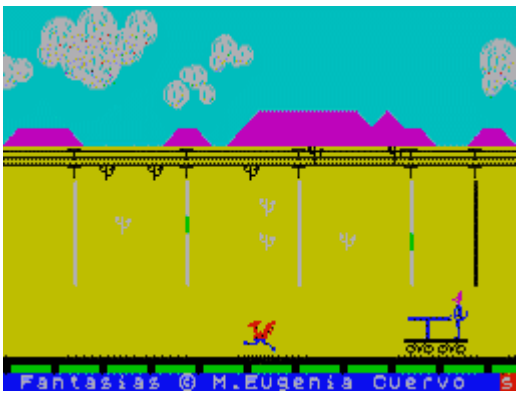
El típico juego de carreras de caballos, sólo hay que apostar y mirar...

- *Arraser*
Autor: A. Marañón

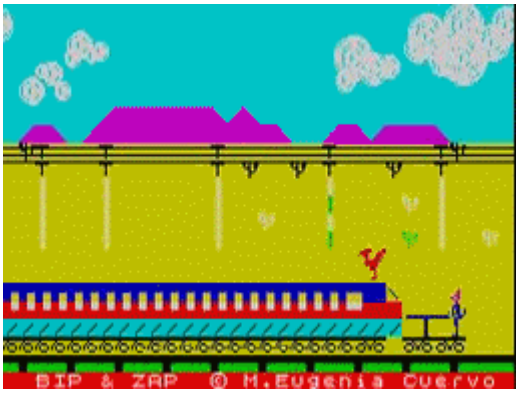


Versión de Blitz, pero con Helicóptero, me gusta mucho. El programador es un habitual de las cintas de Micro Hobby, A. Marañon.

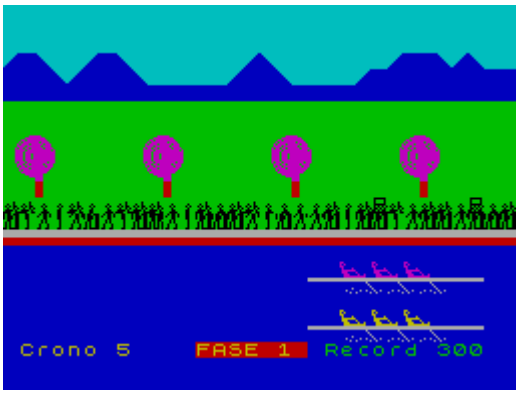
- Bip y Zap
Autor: María Eugenia Cuervo



Cachondísimo y simple arcade en el que manejamos al Coyote, que tiene que coger al correcaminos, si no lo hacemos nos pillará el tren. Gráficamente, si lo comparamos con el resto de juegos de estas cintas, es una maravilla, incluso tiene varios planos de scroll y todo.

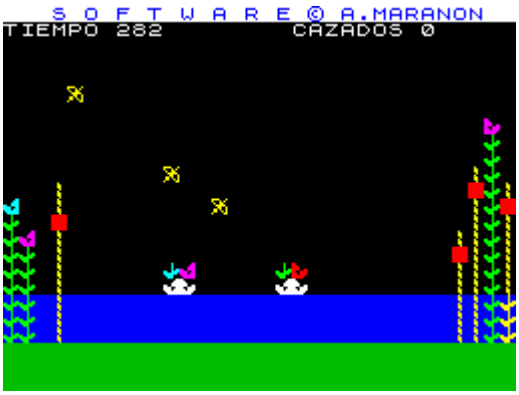


- K-3
Autor: María Eugenia Cuervo



Simulador de remo, bien hecho, pero un poco aburridillo, pero eso si, es rápido.

- Saper
Autor: A. Marañón

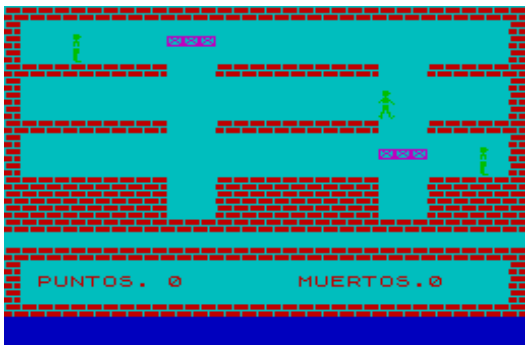


El típico juego de la rana que caza moscas, muy parecido a uno de Microhobby, del mismo autor...¿será auto plagio?. Está bastante bien hecho.

- Rescate
Autor: Mario Aporta Cruz

Auténtico "juego profecía" en el que tendremos que rescatar a suicidas que se tiran de lo alto de un edificio con el Helicóptero. Está regularcillo, pero me pone la piel de gallina, porque parece un presagio de las Torres Gemelas.

- Level Crossing
Autor: Mario Aporta Cruz



Juego a lo "Game and Watch", en el que tenemos que controlar la altura de los puentes, para que la peña no se caiga. No está mal, pero el color de la gente, que es verde, no se distingue casi del fondo azul claro.

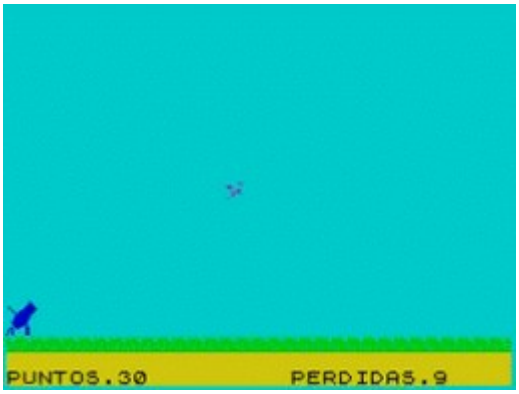
- Dados
Autor: Mario Aporta Cruz

Simple clon de Yanzhee, que cumple su cometido, aunque es curioso que se llame "dados", y no aparezcan los dados por ningún sitio, ¿no?

- III War
Autor: Mario Aporta Cruz

Este es una especie de Missile Command, pero en cutre. En vez de atacarnos de manera más o menos inteligente los misiles, simplemente bajan hacia nosotros como si fuera una barrera. Dicho sea de paso, es mucho más chungo que el original.

- Tiro al Plato
Autor: Mario Aporta Cruz

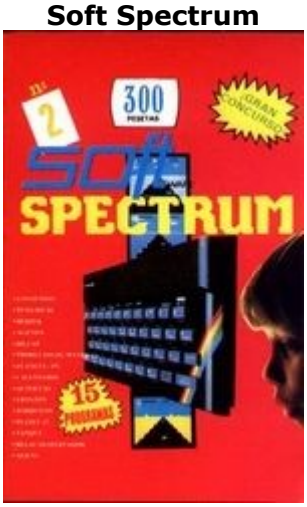


No es ni de lejos, tan divertido como el Tiro al Pichón de Microhobby, pero baja, no está tal mal, aunque a los dos minutos te aburres, y todos los "platos" tienen la misma trayectoria.

- Saratoga
Autor: Mario Aporta Cruz

Juego en el que tenemos que aterrizar nuestro avión en un portaaviones, evitando los disparos de los antiaéreos. No esperéis algo con scroll, es una sola pantalla, y el portaaviones se mueve como si tuviera el baile de san vito.

Soft Spectrum



- Artillero

Como el nombre indica, es una versión de Artillery, ni mejor ni peor. Es para dos jugadores nada más.

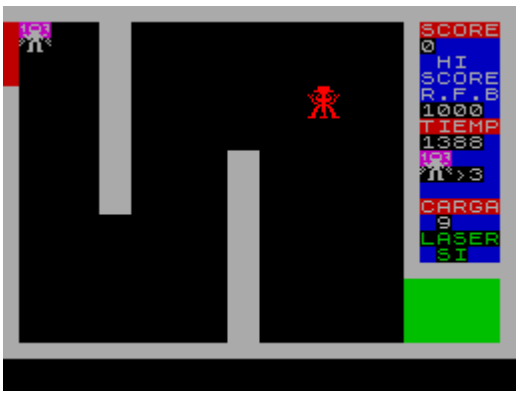
- *Antiaéreo*
Autor: Juan Carlos Merino Martínez

A pesar de que los gráficos de los aviones son deprimentes, el juego es rápido, y bastante entretenido. El objetivo es simple, derribar a cuanto avión nos pase por delante, con el cañón correspondiente.

- *Travesía*

Clon de "Frogger", bastante decente, no es lento y los gráficos son pasables, de lo mejor de esta cinta sin duda. Este juego, es original de la revista "ZX-Power" de Dinamarca.

- *Berzek*
Autor: Ramón Fernández Borra

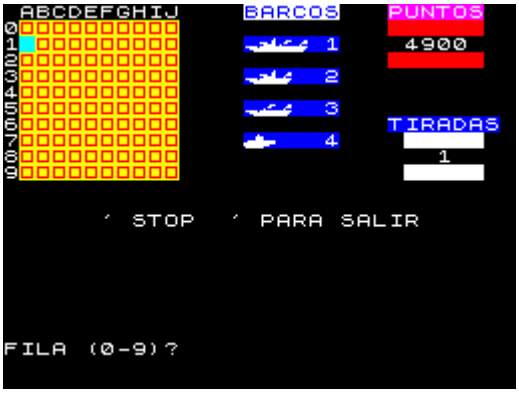


Igualito al que le da nombre, pero en versión de "bajo presupuesto", será por eso que la falta la "r" del final. En este Berzek, solo nos ataca un robot al mismo tiempo, ya se sabe, que la hojalata, es cara...;)

- Planeta ZX
Autor: Pablo Pérez de Ayala, Paco Pérez de Ayala

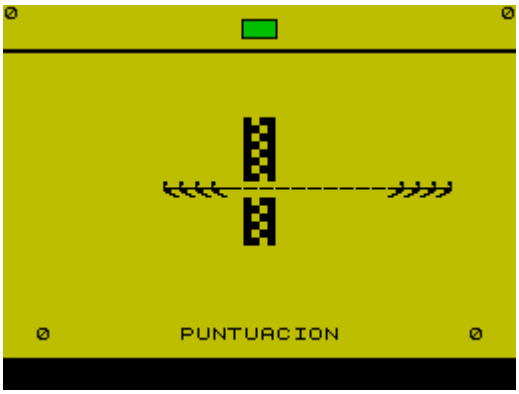
Curioso "Space Invaders", en el que (cosas del Basic supongo), hay que dispara por turnos, o sea, que si disparan los enemigos, no podemos disparar nosotros... si no fuera por esto, estaría bastante bien.

- Barquitos
Autor: Esther Sánchez Muñoz



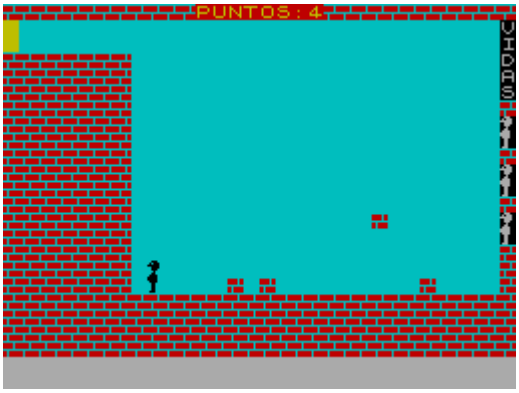
El juego de "hundir la flota", pero para un solo jugador, o lo que es lo mismo, aburrido de narices...

- Tiracuerda
Autor: Mariano Laclaustra Fernández



¿Os acordáis de la prueba de tirar a la cuerda en el Hypersports?, pues bien, esto es casi igual, sólo que con malos gráficos, y para dos jugadores.

- Lluvia De Ladrillos
Autor: MJC, FAP

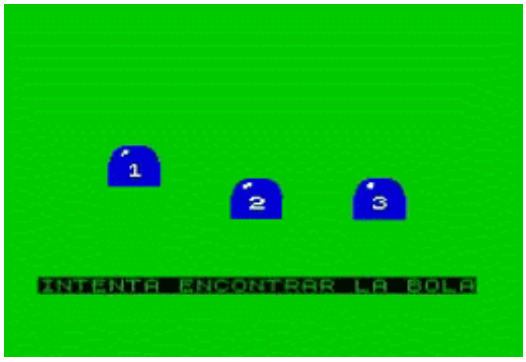


Simpático arcade, (que es un poco lento de respuesta), en el que manejamos un hombrecillo que tiene que llegar a la parte de arriba de la pantalla subiéndose en los ladrillos que caen y evitando ser aplastado. Juraría que en las cintas de MH había un juego exactamente igual.

- Globos

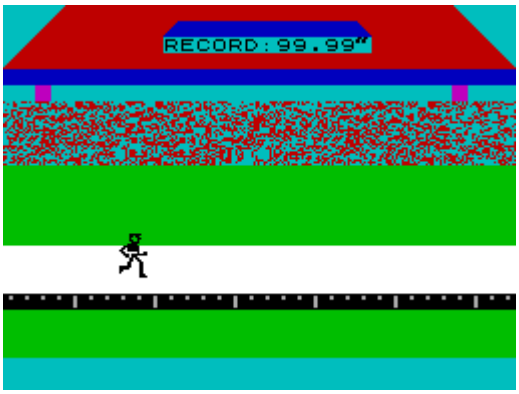
Juego divertido, en que tenemos que guiar a una nave recogiendo piezas y llevándolas al otro lado de la pantalla sin chocar con los globos. Bastante entretenido.
Este juego apareció originalmente en la revista Your Computer, con el nombre "Balloon Hooper"

- Cubiletes
Autor: Ángel García Delgado



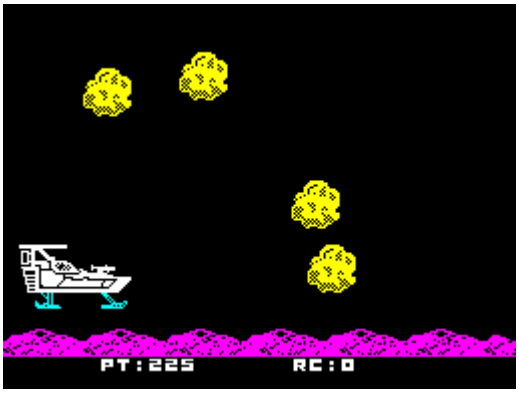
Podría estar bien, es el típico juego del "Trilero", en el que tenemos que adivinar debajo de que cubo está la ficha... pero, se supone que la gracia de estos juegos es que nuestra vista sigue el cubo cuando se mueve, y tenemos que ser más rápido que el...
Pues en este caso, el programador se vale de la "telepatía" para mover la ficha de sitio...¡toma ya!!... ya puestos a hacer trampas. las hacemos bien... ;)

- 400 Metros
Autor: Ángel García Delgado



Simple pero efectivo juego de atletismo, no está mal, y el scroll es decente... que pena que no fuera otra prueba más divertida.

- Lunar
Autor: Ángel García Delgado



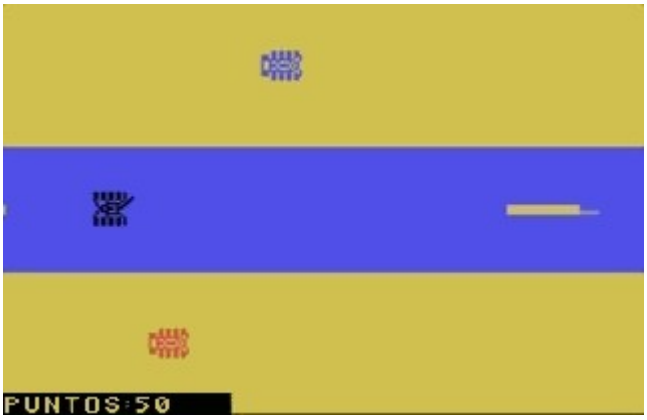
Una vez más nos encontramos con el juego que Ángel Garcia Delgado ha versionado 5 veces!!!.. aunque me da la espina que esta es la original.

MSX Software

- *Canon*

Matamarcianos soso de narices, en el que lo único que hay que hace es matar unos aviones que caen hacia nosotros, si chocamos con ellos nos matan, no disparan.

- *Ruta X*



Posiblemente, el juego de disparo más aburrido de la historia. Con un tanque, tenemos que matar la mayor cantidad posible de enemigos que nos aparecen a los lados orientando el cañón hacia ellos y disparando. Ellos no disparan...menudo coñazo!!...

- *XR-2000*

Con este nombre, me esperaba encontrar un mata marcianos o algo así, pero no, ya que este juego es un arcade de bicis, lento como el solo y con esos fondos que me desgarran el alma solo verlos...

- *Traslado*

Por fin un juego decente en la cinta. Traslado es una especie de Frogger, pero en el tenemos que llevar piezas de una moto a un taller al otro lado de la calle, por lo menos es bastante divertido.

- *Batalla*

El infaltable clon del Artillery, en esta ocasión, en vez de tanques, son los cañones de los castillos los que disparan.

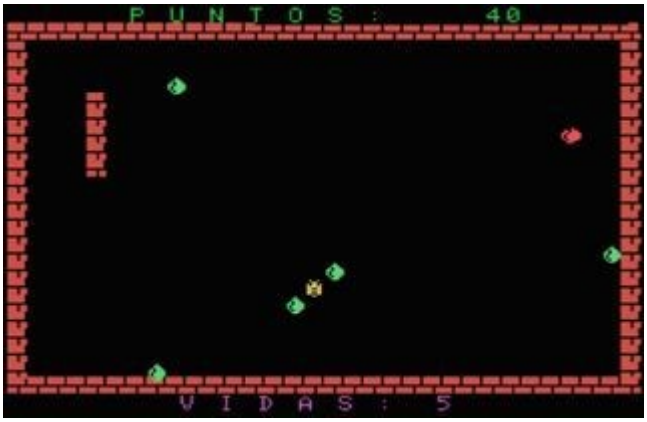
- ***Bomberos***

Simple juego en el que tenemos que rescatar a la gente que salta de los edificios en llamas, con la cama elástica de los bomberos. (lo más cachondo es que la cama parece que tenga un agujero en medio).

- ***Tanques***

Artillery en estado puro, y este encima te deja jugar contra la máquina, que pena que tarde casi un minuto en formar el escenario...(que encima es de adorno).

- ***Abeja***

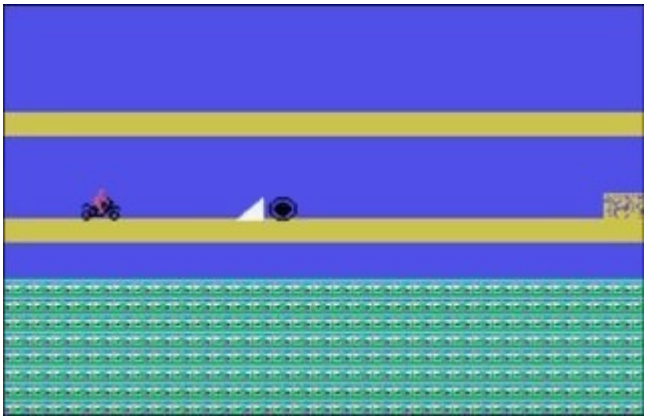


Un simple y divertido arcade, que me recuerda mucho al "Moggy" de CEZ, en el que controlamos la dirección de una abeja, que tiene que recoger todos los objetos de cada fase, como un Snake, pero sin que crezca nada.

- *Cuesta*

Divertido y simplón arcade en el que tenemos que llegar a la parte de arriba de una montaña esquivando las piedras, para lo que tenemos que agacharnos.

- *Motos*



Yo tenía un cartucho de consola que era clavado a este juego. Es simple, se trata de saltar los obstáculos con la moto... aunque el control va un poco a su rollo...

- *Mosquito*

Es clavado al de la abeja, pero el mosquito no se mueve solo y hay más obstáculos.. por lo menos podrían haberlo repetido en otra cinta...

Todo Sobre El Amstrad

Con este nombre de enciclopedia de Espasa, esta revista con cinta de GTS, puede presumir de tener algunos de los peores juegos jamás vistos en CPC, ¿os atrevéis a verlos?.

1- Puente

A esto se le llama "baile de atributos"

Juego bastante original y divertido en su planteamiento, pero que queda arruinado al usar nada menos que nueve teclas distintas.
Se trata de avanzar por el tablero evitando el agua que se forma, no esta mal, pero las teclas elegidas son infames.

2- Lluvia de Ladrillos

La pantalla está enladrillada..¿quien la desenladrillará?

Típico juego en que se llana la pantalla de ladrillos y tenemos que subirnos encima de ellos hasta llegar a la salida. Es curioso encontrar tantos "clones" de un mismo juego en las revistas de cinta..¿cual será el misterio?.

3- Tortilla de Letras

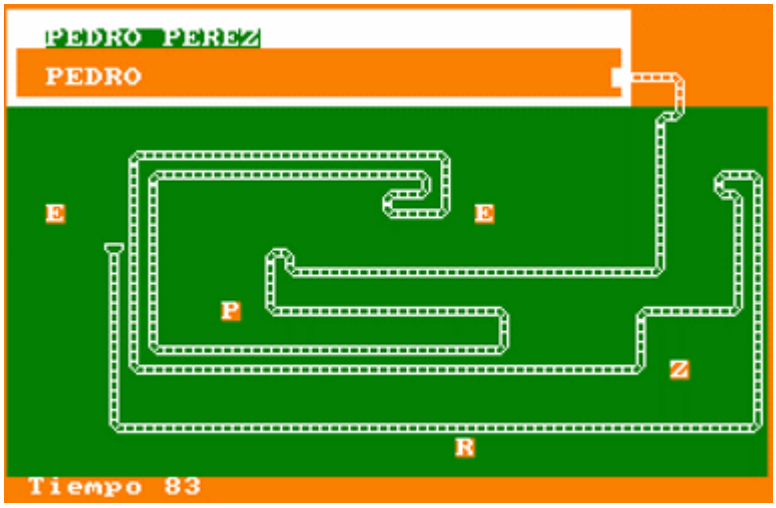
Por el nombre, uno puede suponer que es una sopa de letras, pero en realidad, se parece mucho más al "Ahorcado". Divertido sin más, para pasar un rato.

4- Náufrago

Si eso cae en mi barca, ¡la hunde!

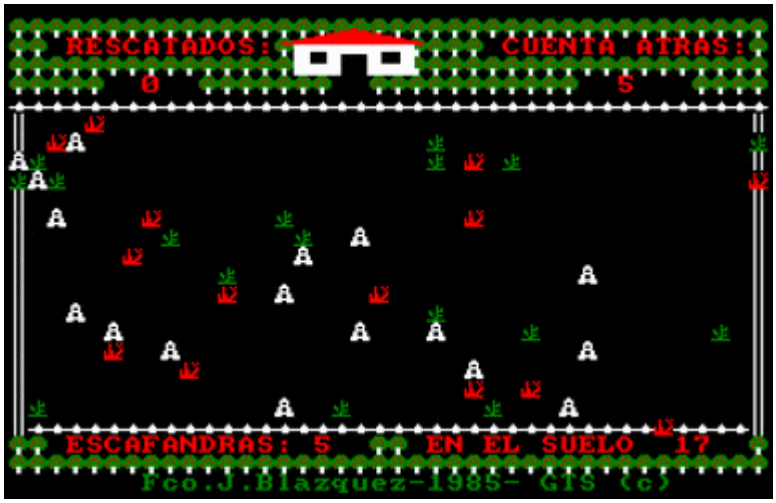
Juego lamentable en que tenemos que coger provisiones que caen del cielo con nuestra barca, se llama naufrago, pero se podía haber llamado cualquier otra cosa, como Rescate o Desembarco.

5- Don Leoncio



Curioso juego que mezcla el snake con el Oil´s Well en el que tendremos que chupando letras en orden para formar una frase, con un tubería aspiradora. Si nos cerramos, ya no podremos recoger más letras.

6- Rancho Radiactivo



Simple arcade en el que tenemos que recoger los restos radiactivos que por arte de magia aparecen en nuestro rancho, con música de "los siete magníficos" y todo.

7- Misión Cóndor

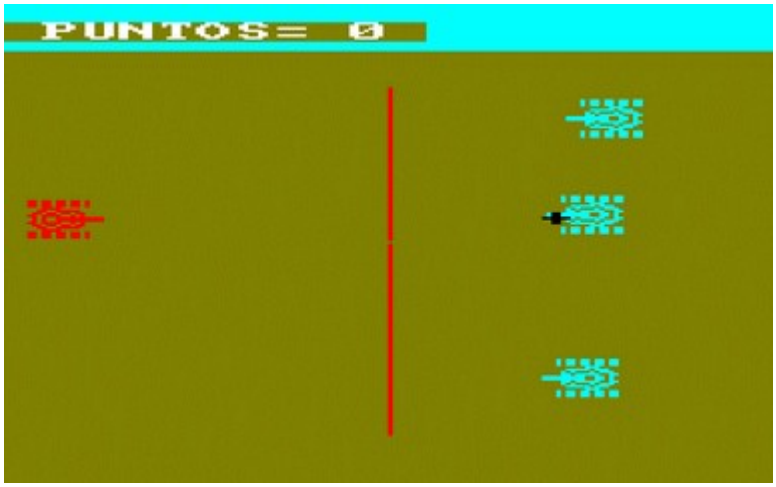
¿Os imagináis el Scramble en Basic y sin Scroll?, no no estoy delirando, porque esto es exactamente "Misión Cóndor", unos de los matamarcianos más lentos que he visto en mi vida, encima hay que esperar un par de segundos a que se dibuje cada pantalla. Digo yo, que para hacer un juego así, mejor no hacerlo...

8- Espacio

Perdidos (del todo) en el espacio

Si la acción del Jetpac de Ultimate, ocurriera en el espacio en vez de en la superficie de un planeta, seguramente sería algo parecido a este juego, pero con más suavidad y sin tanto parpadeo. La idea es básicamente la misma, pero nuestro astronauta no vuela propulsado por nada, sino que vaga por el espacio, por lo que será más complicado juntar las partes del cohete, y más si tenemos en cuenta que hay que llevarlas en persona, no caen solas.

9- Tanque 2000



¿Esto es Amstrad, o Atari 2600?

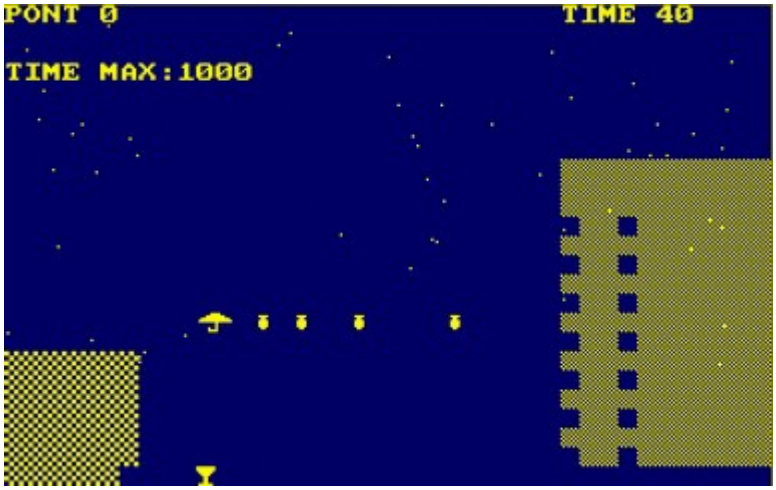
Simple "mata-mata" en el que tenemos que liquidar a los tanques enemigos antes de que ellos hagan lo propio, lo más original es que además de disparar, luego controlamos una cruz que hay que dirigir al tanque enemigo y cuando pase por encima hay que pulsar fuego para que el misil explote.

10- Galaxia 2001

OMK Begins....

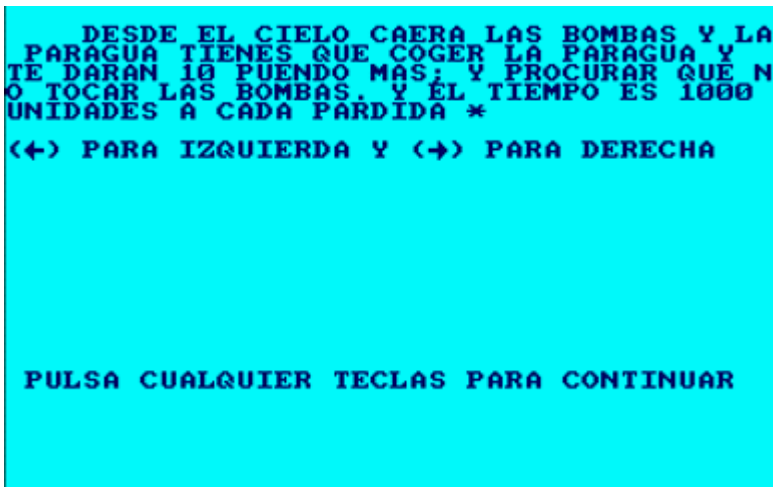
Con este nombre nos encontramos con el que seguro sería el primer juego de Omicrom, ¿que quien son?, a lo mejor os suena más ¡OMK!. En este matamarcianos ya se podía vislumbrar la "calidad" de OMK, y el aburrimiento sumo que acarrearon sus títulos. En este caso tenemos que ir matando una nave que baja, no dos ni tres, sino una, porque caen de una en una...¡nunca me había sentido tan "solo" en el espacio.

11- Bonbardero



Llueven bombas y paraguas, a donde vamos a llegar

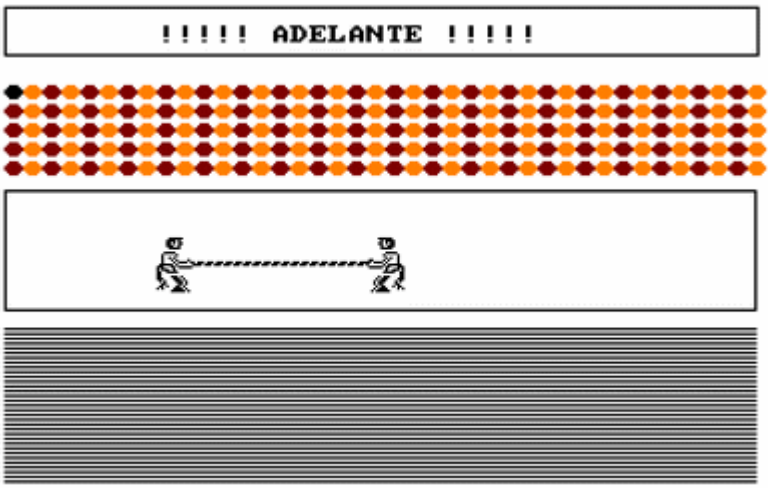
El nombre de este juego (tal y como está escrito arriba), no hace presagiar nada bueno, y la verdad es que es una castaña pilonga, pero lo mejor es que en mi vida he visto tantas faltas ortográficas por metro cuadrado, sino os lo creéis comprobadlo...



A este no le funcionaba el "corrector ortográfico"

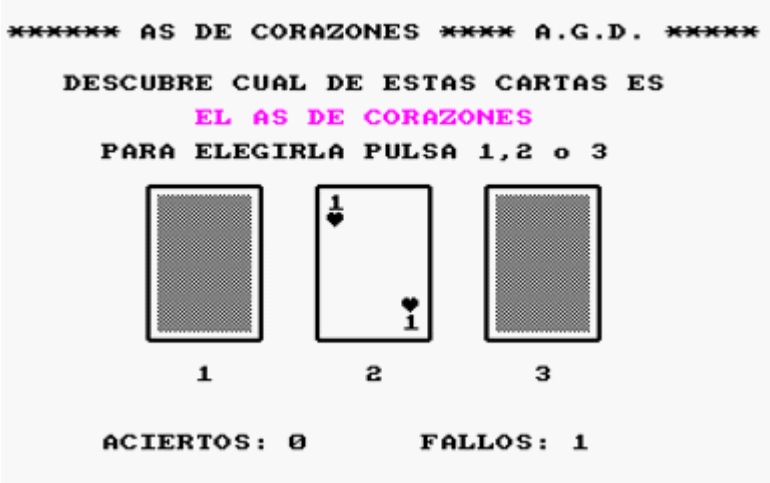
A pesar de que el título nos haga pensar que este es un matamarcianos, no os precipitéis con las conclusiones, porque aquí solo caen bombas y ¿paraguas?, del cielo, las primera no las lanza nadie, y los segundos tampoco. Nuestra misión es recoger los paraguas con una ¿copa?, ¿para montar una parada en la entrada del Metro? ;) .

12- Soga
Autor: Ángel García Delgado



Es muy curioso los que me pasa con los juegos de Ángel García Delgado, si me los encuentro en una cinta suelta me parecen un bodrio, pero cuando aparecen en recopilaciones como este "Todo Sobre El Amstrad", suponen un subidón de calidad, con respecto a los de las otras cintas. En este caso, Soga es igualito que "Tiracuerda" de Spectrum, pero con mejores gráficos aunque menos gente tirando de la soga. Divertido, sin más.

13- As de Corazones
Autor: Ángel García Delgado



Si aciertas, es de pura churra

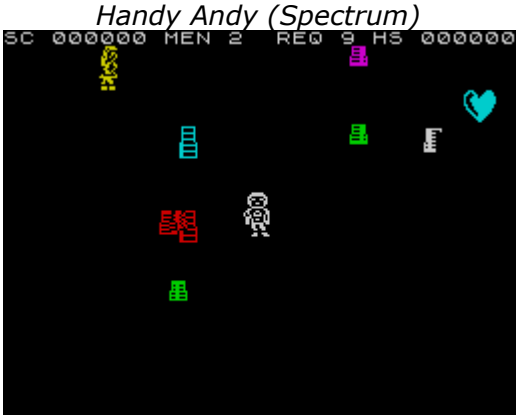
Este es sin duda, uno de los juegos más "chorras" con los que me he cruzado, y que iguala en inutilidad a "El Juego de la Oca"- En As de Corazones, tenemos que adivinar entre tres cartas, donde se encuentra la carta del título, así de simple, así de estúpido.

14- Joe Love
Autor: Ángel García Delgado

¿Como estáis Corazones?

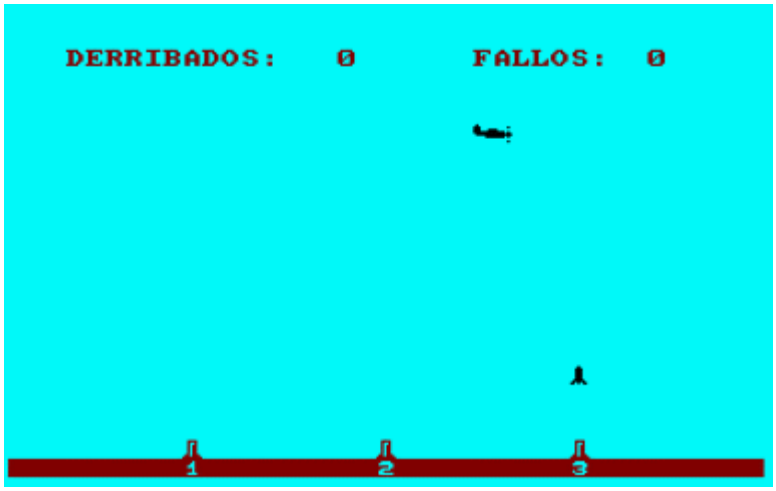
AGD con el afán de brindar a los usuarios de Amstrad, versiones de algunos juegos de Spectrum , nos trae esta copia descarada de Handy Andy un juego regularcillo de CRL, que es como una "edición de San Valentín" de Robotron, solo que en vez de destruir a los bichos, aquí hay que esquivarlos, al mismo tiempo que recogemos corazones que nos lanza un tía. En Amstrad, es casi igual, solo que los corazones aparecen en la pantalla sin que los tire nadie.

Handy Andy (Spectrum)



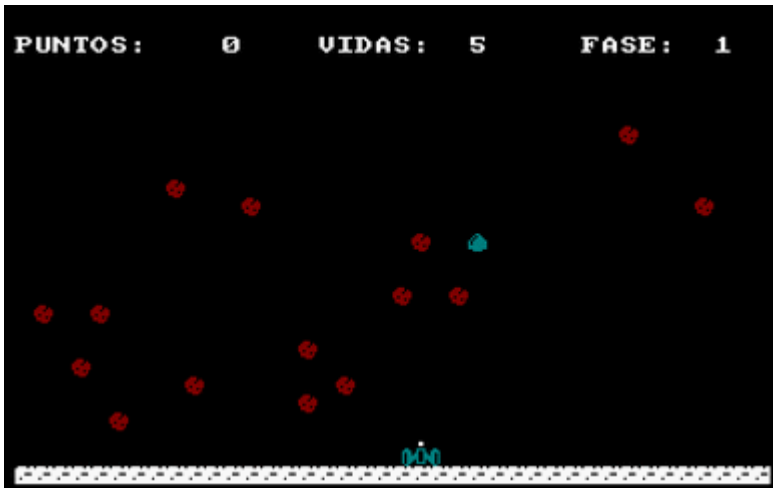
Lo más cachondo del tema es que AGD le puso a esta versión el mismo nombre que tenía la hackeada de Load´N´Run para Spectrum, ¿le demandarían por derechos de autor los italianos piratones?.

15- Baterías Antiaéreas



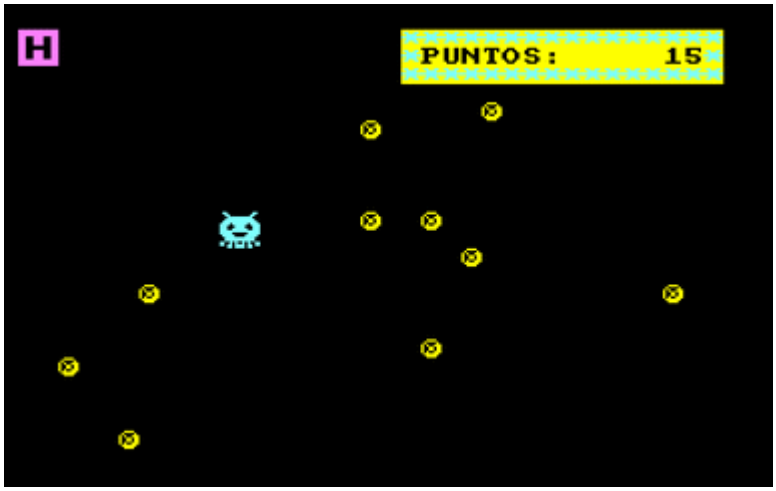
Hay 500 juegos iguales a este en las revistas en cinta, así que no puedo decir cual es el original. Es muy simple, hay que dar al avión que va pasando con una de las tres baterías antiaéreas que tenemos. Un apunte, las teclas no son las "F" como pone en las instrucciones, sino "1" "2" y "3" del teclado numérico.

16- Ensamblaje



Versión "cutre-salchichera" del Lunan Lander de toda la vida, los gráficos son muy tristes y el juego va a toda leche, haciendo imposible el aterrizaje.

17- Antirobot



El juego de "La Noche Hache"

Juego simple, pero medianamente divertido en el que tenemos que llevar a un robot a casa (marcada con una "H"), esquivando las minas que van apareciendo constantemente.