El "**patito**" de esta ocasión, no existiría si no fuera por la gente de **Amstrad.es**, que se pasan sus horas libres recopilando todos esos juegos que se podían encontrar en el Quiosco más cercano en forma de revistas como por ejemplo "Amstrad Video-Play" y "Amstrad Games".Precisamente, uno de los foreros habituales de Amstrad.es y CEZ, Eightbiter (en Amstrad.es tiene otro nick), me puso sobre la pista de los juegos de una magna editorial llamada "**P.P.P. Ediciones**". Dicha empresa, por lo visto, tenía más nombres que traducciones "El Quijote", y algunas de estas "Reencarnaciones", ya las hemos tocado en el blog, como son las de "**Grupo De Trabajo Software**" y "**Geasa**" (también se llamaban "**Creativos Editoriales**"). Es por eso, que algunos de los juegos que lanzaron, ya han sido incluidos en otros "patitos", especialmente, los de los incansables **Angel García Delgado** y su hermano.

Por desgracia, no os puedo contar la historia de esta editora, porque la desconozco, y ni siquiera compré sus juegos en la época en que fueron lanzados (yo era usuario de Spectrum, y el 99% son juegos de Amstrad), pero si puedo adivinar la sensación "estomacal" que sufrieron los usuarios de Amstrad al cargar las sucesivas cintas de esta gente, porque yo he tenido la misma sensación... esa que te provoca una úlcera antes de los 40... :twisted:

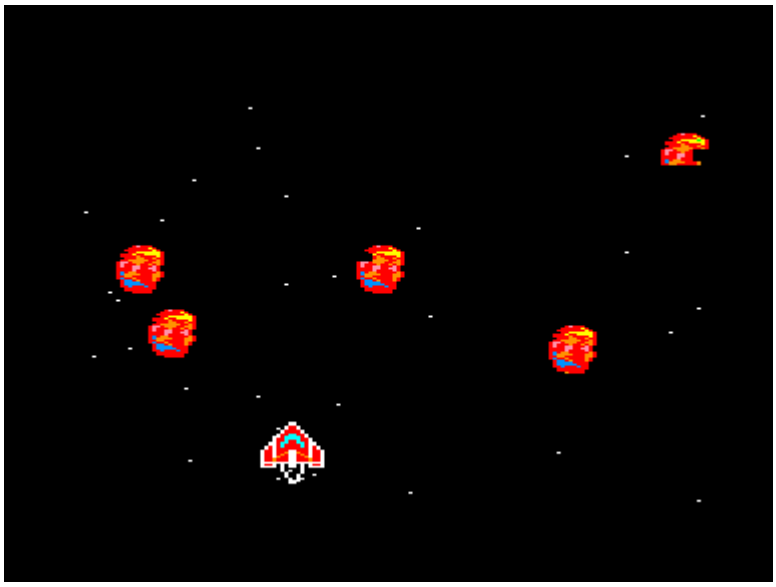
¿Os arriesgáis a la úlcera?.. ¡¡¡pues vamos a por ellos!!!...

Extras:
- **Pack** con todos los juegos

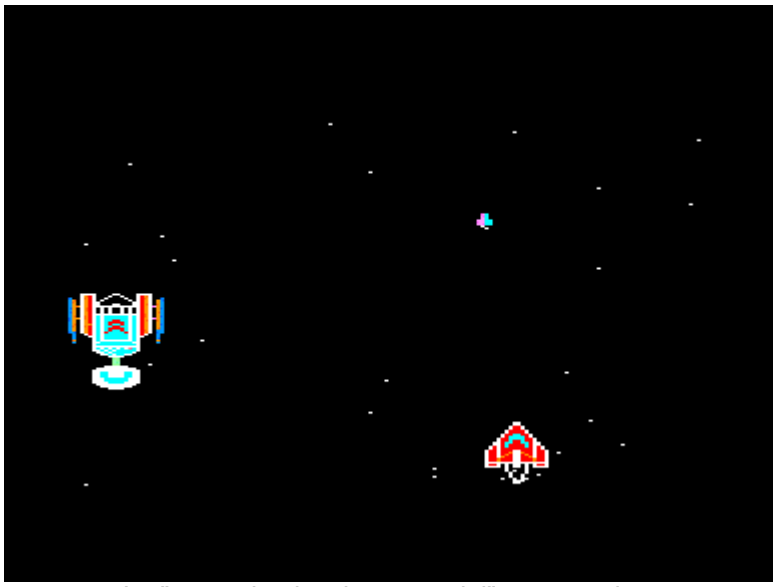
1- Cosmic Galactica (1987)

Tipo: Matamarcianos por pantallas
Equipo: Genesis Soft (A.G.D.)

Dentro de los juegos absolutamente infumables que nos brindaron desde **PPP Ediciones**, los más decentes (pero sin pasarse), son los de **Genesis Soft**, o sea, los **hermanos Delgado**. **Cosmic Galactica** es el típico mata marcianos por pantallas, que aunque no tenga fondos, y su nave parezca un avión de papel, se deja jugar un rato (diez minutos), aunque para variar, como la mayoría de los primeros juegos de Génesis, solo tiene una vida, lo cual es una cerdada en toda regla.

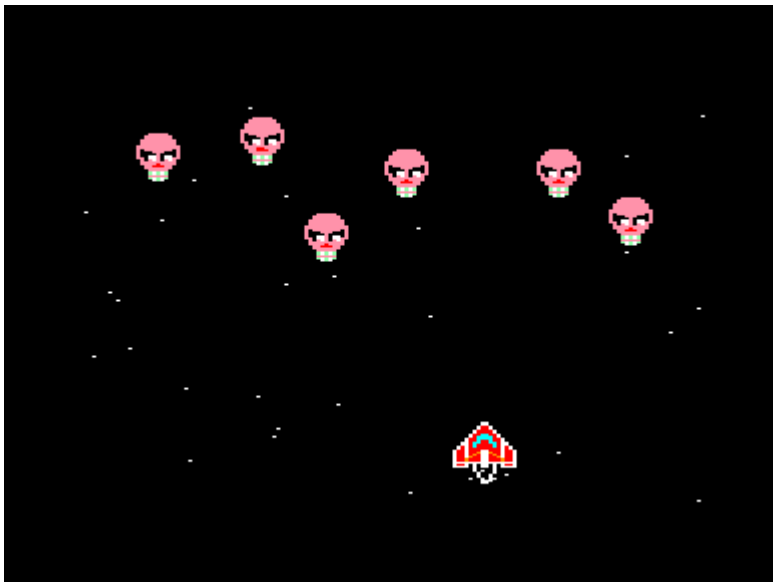


No hay que dejarse engañar por la aparente variedad del juego, ya sean asteroides, naves con forma de mesa de planchar o calaveras voladoras, el juego es más o menos igual todo el rato, y consiste en solo una cosa, disparar a todo lo que se mueva, aunque a veces es mucho mejor esquivar, y dejar que los enemigos pasen de largo.



La "mesa de planchar espacial", un enemigo que "pasa" (de largo), de nosotros

El juego es bastante rápido y se controla bien, pero a veces nos matan un tanto "telepáticamente". lo cual mosquea bastante. El sonido, mejor ni hablar de ello, porque la música es como un concierto de grillos borrachos y los sonidos durante el juego se limitan a unos cuantos "clacs" cuando disparamos.. para poner este sonido, mejor dejarlo mudo, me parece a mi.

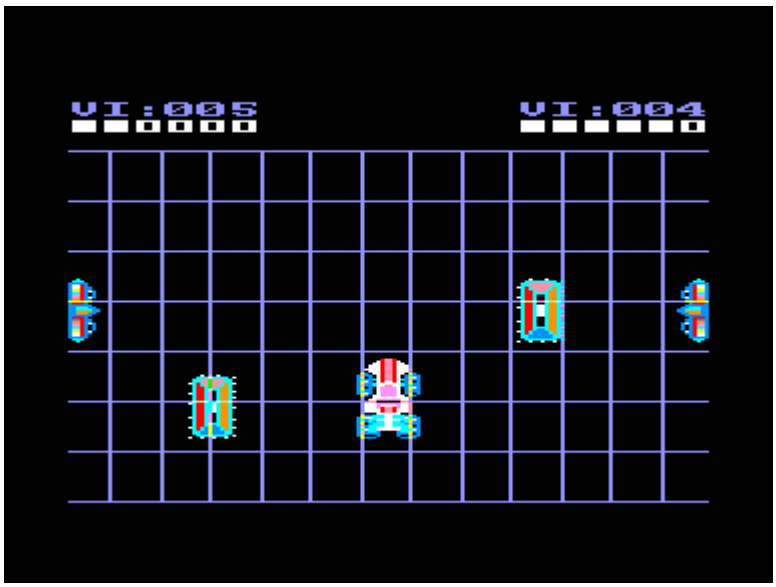


Nos enfrentamos al "Sexteto Calavera"

Extras:
Versión de **Amstrad**

2- Beta 2.515 (1987)
Tipo: Clon del Boot Hill
Equipo: PPP Ediciones

No os dejéis engañar por el nombre ni la pinta espacial de los gráficos, **Beta 2515**, no es más que un clon bastante descarado del famoso juego de los **dos vaqueros y la diligencia**, si, ese que tenía un decorado pintado de fondo y teníamos que matar al vaquero contrario que se movía arriba y abajo, pues este "juegazo" es exactamente igual, pero con unos horrorosos gráficos futuristas, que hacen que los cowboys de la original (de los años 70) parezcan un juego de PS3.



¡Mira que son raros los gráficos!

Extras:
Versión de Amstrad

3- Feliz Navidad (1987)

Tipo: Primo cutre de Manic Miner
Equipo: José Pons

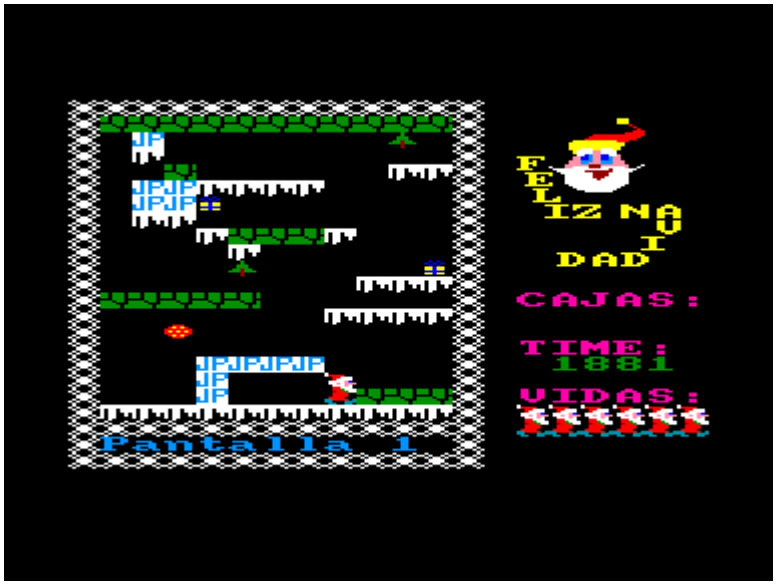
¡Madre del amor hermoso!, es la primera exclamación que se me ha escapado al cargar "**Feliz Navidad**", y la verdad es que este es uno de los más recordados por los usuarios de Amstrad (vaya, que se acuerdan de la madre del programador), motivos no le faltan. Después de la tremebunda pantalla de carga (la del muñeco de nieve lila y el Papa Noel enseñando la barriga), escucho un villancico vagamente reconocible y una pantalla de juego con un tamaño que asusta nada más verlo, pero el terror aún está por comenzar...

Un bodri-o con much-os laberinto-s

Después de **descifrar las instrucciones**, (y digo descifrar, porque las palabras están tan mal cortadas que es casi imposible leerlas), me encuentro con un símil de Manic Miner, pero con gráficos para llorar sin parar de lo tristes que son, que no tienen ni un solo cuadro de animación, pero evidentemente el programador está orgulloso de ellos y del juego, porque cada dos por tres nos encontramos tiles del decorado con las siglas del programador.

Si se pudiera controlar bien, pues bueno, sería parecido a uno de esos de Micro Hobby sencillitos pero resultones.. ¡pues no!, porque si calculas mal en el salto, lo más posible es que no puedas salir de donde caigas, ya que el control del salto es raro de narices.. en vez de pulsar la tecla de dirección y al mismo tiempo el salto, hay que brincar primero, y en el aire marcar la dirección, lo que estaría bien si es que nos hiciera caso cuando pulsamos las teclas, de hecho si no soltamos el botón de salto, Santa Claus, ¡ni siquiera se cae!, se queda levitando de por vida en el aire (yo pensaba que para eso le hacían falta los renos :twisted:) .

Encima, por si fuera poco, este no es ni siquiera un juego original, ya que es un "tipeado" de las cintas de Microhobby Amstrad Semanal.



El programador, orgulloso de su obra...

Extras:
Versión de Amstrad

4- Defender (1987)

Tipo: Matamarcianos por pantallas
Equipo: Angel García Delgado

Los programas de los **hermanos Delgado**, no suelen ser ninguna maravilla, pero cargarlos después de una "cosa" como el "**Feliz Navidad**", los hace parecer obras cumbres del software Español, y es lo que me ha pasado con este "**Defender**": Como el nombre y la pantalla de carga (animada por cierto), indican, estamos ante un mata marcianos, pero no tiene nada que ver con la recreativa del mismo nombre, sino que se trata de un juego por pantallas al estilo Galaga y que se parece mucho al "**Cosmic Galáctica**" (para variar, AGD reciclando juegos), solo que se mueve bastante suave, es rápido y se juega bastante bien.

Aquí, al contrario del otro juego, no nos basta con esquivar los enemigos y dejarlos pasar, hay que **matar a toda la oleada** si queremos avanzar. Los gráficos son bastante buenos y bien animados, y solo se ven ensombrecidos con algún que otro fallo de programación, que hace por ejemplo que un enemigo que ya hemos matado se quede impreso en la pantalla.

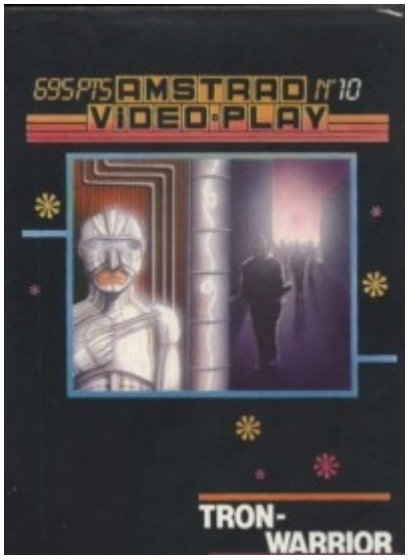
¿Donde habré visto esta nave?

El sonido está muy bien y me gusta mucho la explosión de nuestra nave (aunque es un poco larga), y por fin ¡tenemos más de una vida!.

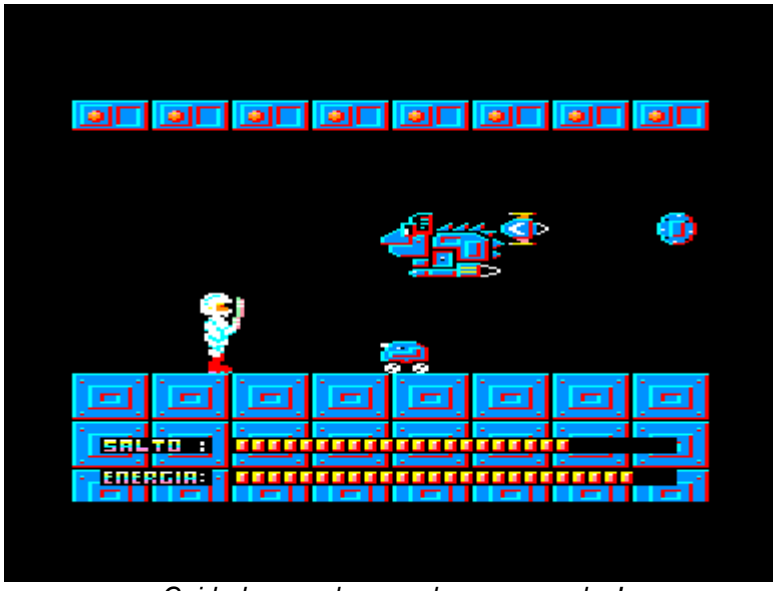
Extras:
Versión de Amstrad

5- Tron Warrior (1987)

Tipo: Primo Hermano de "Thor y la Cría del Dragón"
Equipo: Unicornio Soft (Ángel García Delgado)



Una vez más, copiándose a si mismo, AGD realiza una versión futurista del "**Thor Y La Cría del Dragón**" de Spectrum, con gráficos medio decentes, pero al igual que el original es injugable, debido a su sistema de salto, al estilo juego de olimpiadas. Para entendernos, hay una barra de fuerza, que dependiendo del rato que pulsemos la tecla, saltaremos más o menos, una buena idea pero que es imposible de implementar si nos salen enemigos a diestra y siniestra bastante trabajo tenemos con ellos, para que encima haya que preocuparse de si el salto es suficiente o no.



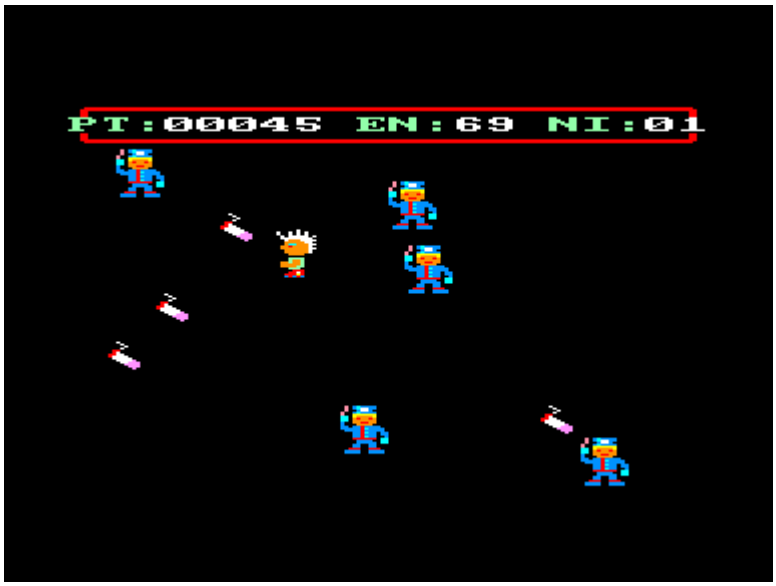
¡Cuidado con el merendero con ruedas!

Extras:
Versión de Amstrad

6- Búscate La Vida (1987)

Tipo: Clon de Handy Andy
Equipo: PPP Ediciones

Cuando una editorial tiene tantos nombres y juegos distintos como esta, cabe la posibilidad de que algunos juegos se repitan más que el ajo, y es el caso de "**Búscate La Vida**", que a parte de su curioso nombre, no tiene nada de original, sino que es un clon del **Handy Andy**, que ya fue clonado en otro juego de la compañía (en este caso **GTS**), llamado **Joe Love**.



¡Ke rulen los petas!

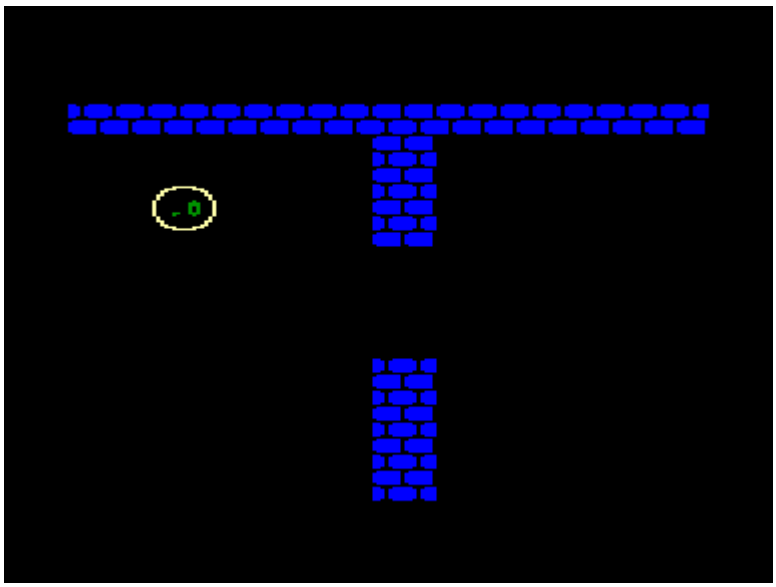
El juego, es una especie de "**Robotron**", en el que tenemos que ir matando enemigos al mismo tiempo que recogemos "porros", algo que podría ser incluso divertido si nuestros disparos no atravesaran a los malos cuando les da la gana, y tuviéramos algo llamado "vidas". Por cierto que el sonido, es regular, salvo nuestros queridos "grillos" de la pantalla de presentación.

Extras:
Versión de Amstrad

7- Burbujo (1986)

Tipo: Arcade o algo parecido
Autor: José Blázquez

Después de ver esta pantalla de presentación, es posible que alguien piense que estamos ante un juego bastante potable, ¡ni se os ocurra pensar eso, almas infelices!, porque "Burbujo", es posiblemente el peor juego de Amstrad de los que he probado, por encima incluso de esas maravillas de G.LL o OMK (que no es poco). En esta magna obra de arte, controlamos, como dice el nombre, una burbuja (digo yo que será macho), que tiene que atravesar las pantallas sorteando todo tipo de peligros, hasta llegar a la salida de una peligrosa cueva. Hasta aquí muy bien, pero tras la carga, nos encontramos con esto..

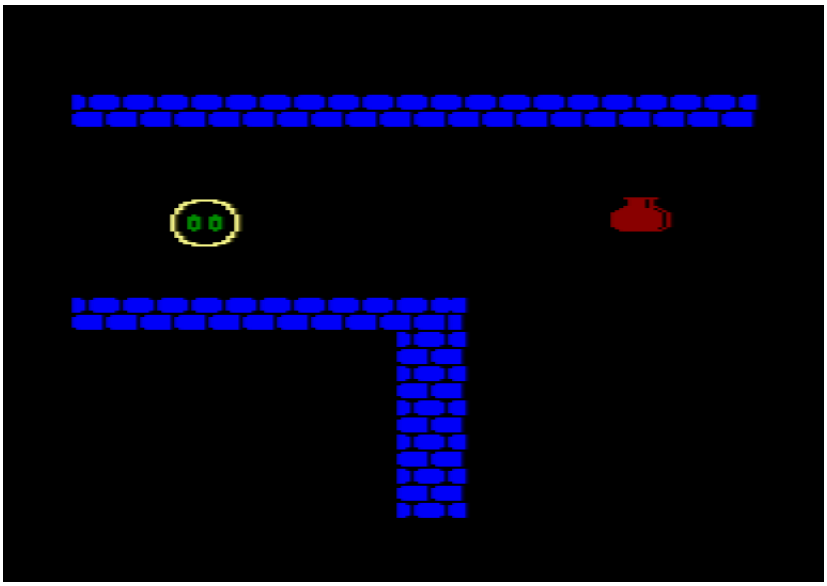


Hay gráficos acojonantes...
y hay otros que "dan miedo"...

Un círculo con unos ojos verdes, que no se mueven apenas es el personaje central, y debemos guiarlo a través de las pantallas, que no son más que combinaciones de muros azules, que encima tardan una eternidad en aparecer.

Para poner un mapa como este, mejor no hacerlo

En algunas de las pantallas encontraremos objetos (después de que los cojamos, se borra la pantalla y se vuelve a dibujar el mapeado), y pulsando enter, vemos un mapa de las cuevas, que tarda tanto en dibujarse, que seguramente pulsaremos la tecla antes de verlo, y si tenemos paciencia, da igual, porque no sirve de nada, ya que no nos indica donde estamos ¿cachondo, no?.


Lo mejor de "Burbujo", los fondos
y el detalle de los decorados

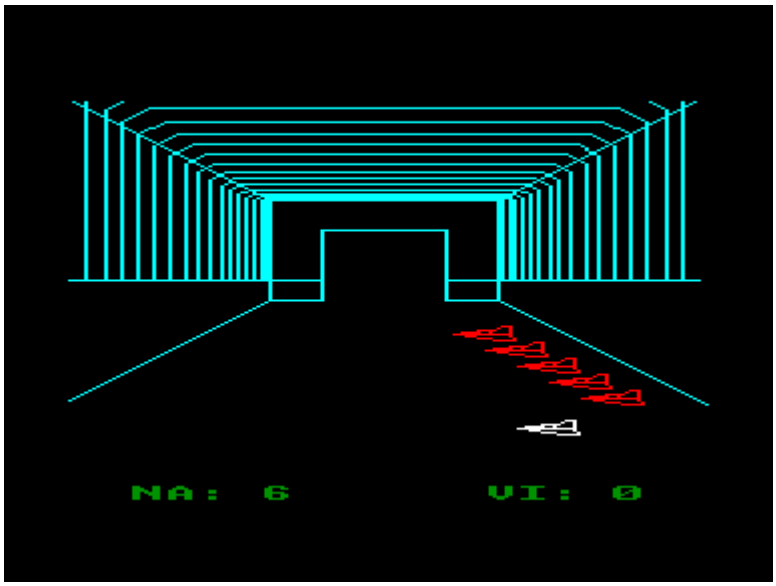
Los gráficos, pues son para descojonarse vivo, es aburrido, soso, mal hecho y se controla bastante mal y se ralentiza en las pantallas con más enemigos. Si queréis probarlo, allá vosotros, pero luego no digáis que no estáis avisados...

Extras:
Versión de **Amstrad** ¿a que no hay narices de probarla?

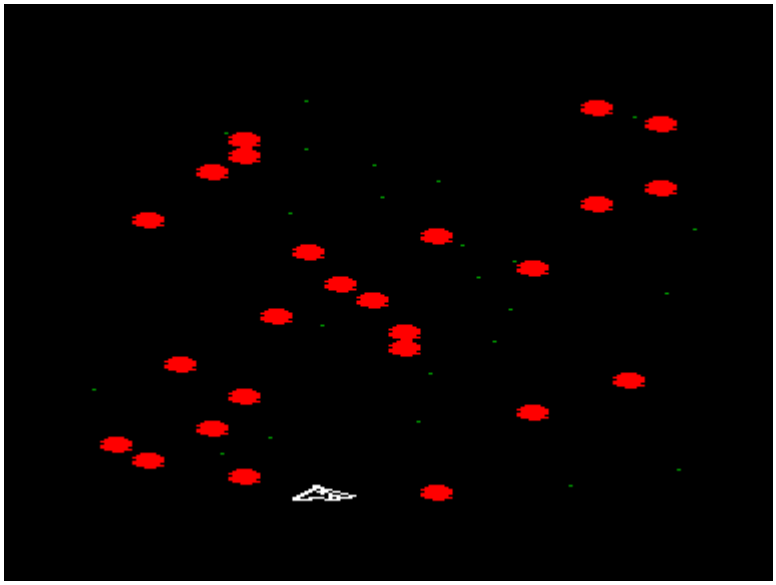
8- La Estrella De La Muerte (1986)

Tipo: Arcade Multifase (Primo de Raid Over Moscow)
Equipo: Ángel García Delgado

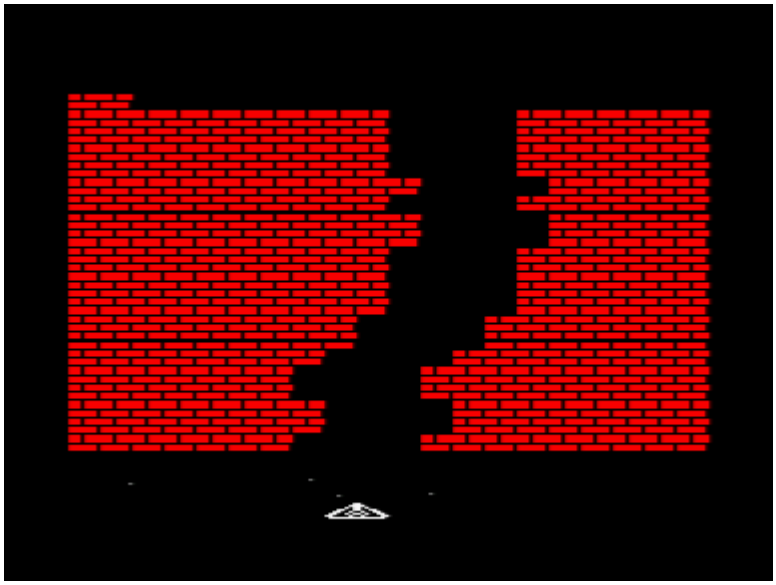
Chupando fases de un juego y de otro, nuestro gran conocido **AGD**, logra uno de los juegos más decentes que se pueden encontrar en esta colección, "**La Estrella De La Muerte**", un juego multifase, en el que empezamos despegando nuestras naves al estilo **Raid Over Moscow**, siguiendo por una fase de esquivar asteroides y de otra que parece la fase de bonus del **Moon Cresta**.



¿Emulador de Virtual Boy para Amstrad?



Espacio Sangriento



El cielo está enladrillado,
¿quien lo desenladrillará?

Después de pasar la fase del "encaje" de naves, nos enfrentaremos a los enemigos más idiotas que hayamos visto en la vida, un escuadrón de cazas imperiales. Para matarlos, no hay prisa, ellos mismos se pondrán en linea recta de nuestra nave, y con un tirito certero los liquidamos.. y luego ya viene cuando me han matado, en el corredor de ladrillos espaciales, la típica fase de "correpasillos", que tantas y tantas veces hemos visto. Como podéis ver, este "refritillo", es bastante entretenido, y más teniendo en cuenta los otros juegos de la editorial.

Extras:
Versión de **Amstrad**

Y con esto, terminamos el "Pato a la Naranja" de esta ocasión.. espero no haber causado muchos problemas de digestión con estos juegos... ¡nos vemos en el próximo!...