



Después de vapulear la semana pasada a la conocidísima Iber, esta semana les toca a unos completos desconocidos, de esos que vendieron sus juegos, pero no se ni donde, ni cuando, se llaman Sygran S.A..

Sygran, pertenece a una de esas compañías de las que es muy complicado seguirles la pista. Al parecer, son los responsables de algunas publicaciones en cinta para Spectrum y MSX, como MSX Juegos y sus productos se solían encontrar en los kioscos, bares y gasolineras directamente (al lado de las cintas de El Fary, Junco y Los Chichos. Parece que estuvieron directamente relacionados con dos empresas más, Grupo de Trabajo de Software y P.J. Software, ya que algunos de los lanzamientos de Sygran, fueron reeditados por estas dos compañías.

Uno de los programadores de Sygran, Miguel Angel Borreguero, aparecería años más tarde, ligado con la mayoría de los juegos de Iber. Del resto de integrantes, no sabemos absolutamente nada.

Sus juegos, son muy mediocres, (mejores que los de OMK) por lo menos estos, no te dan asco cuando ves las capturas, pero si, en muchos casos al jugarlos.

Extras:

- Pack con todos los juegos
- Versión en PDF de la entrada

1 - Bloody (1987)

Tipo: Arcade, Plataformas

Equipo: Genesis Soft (Angel García Delgado, Alfonso Gustavo Chico)

Puntuación: CEZ 6,5/10



Protagonizado por un murciélago en busca de sangre y diseñado por los productivos Genesis Soft (por lo menos es mejor que el Sabrina), este es con diferencia, el juego más original de todos. Aunque su mecánica no es nada original (esquivar enemigos), si lo es el control y la forma de moverse del personaje, que por supuesto puede volar.

Versión Spectrum



*Me parece que la sangre estaba en mal estado...
veo bolas de pinchos verdes y setas azules*

Versión MSX



Este mismo sistema de control, es lo que hace que el juego, sea, al mismo tiempo una porquería, ya que al querer simular el vuelo rápido del murciélago, nos movemos demasiado rápido hacia los lados, haciendo casi imposible el esquivar los enemigos.



*Al murciélago, le pone
cachondo la enfermera*

Los gráficos, son medio decentes, y las pantallas, ya lo veis, están más vacías que llenas. Bloody tuvo también versión de MSX, pero fue editada por el mencionado "Grupo de Trabajo" y reeditado en Spectrum un año después por P.J. Software.

Extras:

[Ficha](#) en CEZ

[Pokes](#)

Versiones:

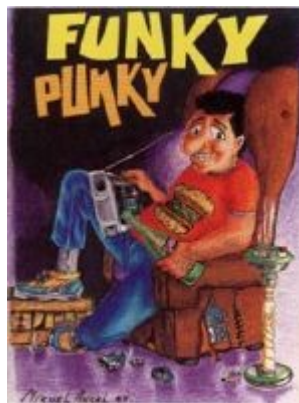
[Spectrum](#)

[MSX](#)

2 - Funky Punky (1987)

Tipo: Aventura Gráfica, Arcade Multifase

Equipo: Genesis Soft (Angel García Delgado, Alfonso Gustavo Chico)



Estamos ante otro juego de Genesis Soft, esta vez, sacrificando la originalidad, por un juego algo mejor que el anterior.

Versión Spectrum



Versión MSX



Funky Punky es una vídeo aventura con tres fases. La primera, en la casa del protagonista, que deberá encontrar cuatro objetos (el reloj, la llave, el bolígrafo y la calculadora), para poder coger la moto y llegar a su examen final. En la segunda fase el juego cambia, para transformarse en un arcade puro, en que debemos esquivar los coches para llegar de una pieza al colegio. Una vez hemos llegado al colegio, hay que encontrar la clase, y cuando lleguemos, nos someterán a un examen, al que hay que contestar las preguntas con la "V" (verdadero) o la "F" (falso).

Fase 1



Fase 2



¡Súbete a mi moto!

Fase 3



El primer examen que hago desde la puerta de la clase

Los gráficos están bien, sin llegar a ser nada del otro mundo, y la dificultad es alta. Una pena, porque variado lo es un rato.

Al igual que en el caso anterior, solo la versión de Spectrum fue publicada por Sygran, antes que el resto.

Extras:

[Instrucciones](#)

[Pokes](#)

Versiones:

[Spectrum](#)

[MSX](#)

3 - Robot Scape (1988)

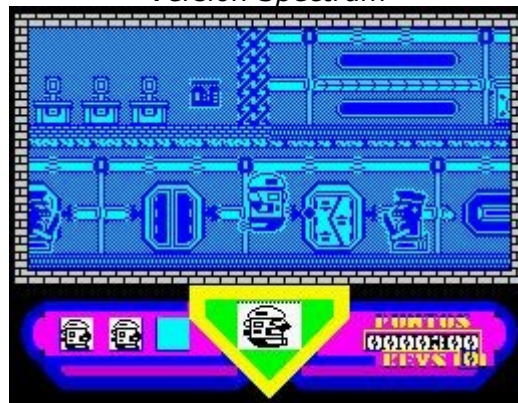
Tipo: Arcade

Equipo: Javier Fáfula, Carlos Coronel



Programado por Javier Fáfula, "mercenario" del soft español, y uno de creadores de Commandos, este es, seguramente, su peor juego. En Robo Escape, controlamos un robot, que tiene que escaparse de una prisión de robots, buscando una serie de llaves que le permitirán fugarse.

Versión Spectrum



Versión PCW



En PCW.... piensa en "verde"

Este es a grandes rasgos el teórico argumento, digo teórico, porque a parte de la avalancha de enemigos habitual en los juegos españoles, no me he encontrado con ninguna llave, y eso que he pokeado el juego. Gráficamente es pasable, pero no me entusiasma eso de que todo el juego esté hecho en color azul.

Extras:

[Pokes](#)

Versiones:

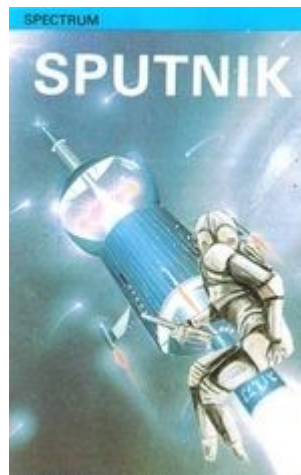
[Spectrum](#)

PCW

4 - Sputnik (198?)

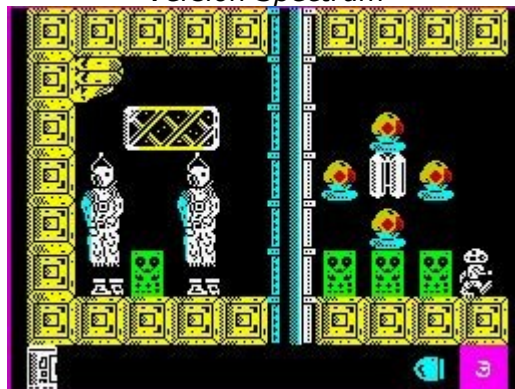
Tipo: Aventura Gráfica

Equipo: Genesis Soft (Miguel Angel Borreguero Quesada)



Las apariencias engañan, y mucho más en casos como estos. Si uno ve las pantallas de Sputnik en la parte de atrás de la cinta, es posible que vaya a comprar el juego, pero cuando lo cargue, vea que no tiene sonido, que la rutina de colisión de los enemigos es detestable, que nos matan muchas veces sin tocar a nadie, y que las pantallas se forman como si fueran en Basic, la cosa cambia.

Versión Spectrum



Aspecto = 10, Juego = 3

Poco más que decir, sólo que es una PORQUERIA programada por Miguel Ángel Borreguero, otro de los programadores de Iber (si, también del Sabrina).

Versiones:

[Spectrum](#)

Esto es todo por esta semana chicos... espero que disfrutéis de los juegos (no me hago responsable de los efectos secundarios de jugar a estos).