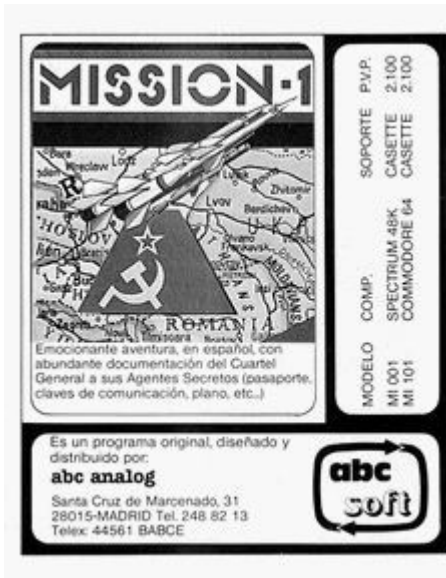




A mediados de los ochenta en España, debido a que las compañías inglesas no firmaban contratos de distribución exclusiva, se desató un fenómeno muy curioso entre las distribuidoras de software, y era que a veces nos encontrábamos con un mismo juego distribuido por hasta tres distribuidoras distintas, con precios diferentes, cajas diferentes, y algunas veces incluso traducidos al Castellano.



Una de las que se metió en este berenjenal, fue **ABC Soft** (actualmente **ABC Analog**), que distribuyó paralelamente con Erbe, Serma y Zafiro, juegos de Elite, Ultimate y Durell. Como todas las distribuidoras de este país, probaron suerte en el mercado del software de producción propia, con gran éxito en lo que se refiere a los programas serios (Contabilidad Española), que se sumaban a los que la empresa ya había traducido del Inglés.

Por desgracia para ABC, en el campo de los juegos no les fue tan bien, ya que sus dos lanzamientos pasaron sin pena ni gloria.

Evidentemente, con semejantes juegos, no me extraña que les fuera mal en el mercado de la producción propia, estábamos en 1984, y el software nacional ya tenía cosas bastante más decentes, aunque hay que reconocer, que

Faraón es de esos juegos que te conquista el corazoncito..

**Extras:**

- **Pack** con todos los juegos

# 1- Faraón (1985)

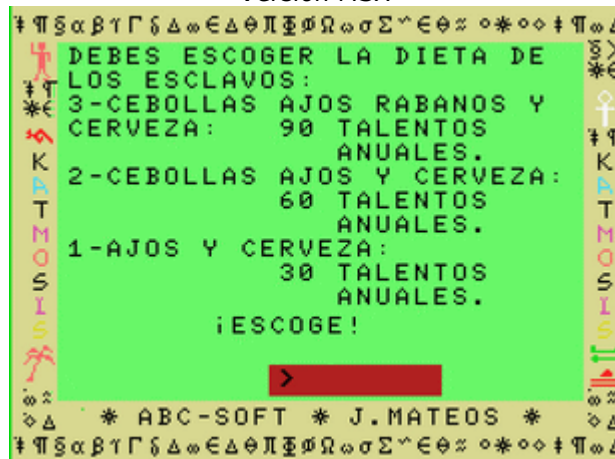
Tipo: Estrategia

Equipo: Joaquín Mateos Lago



Es curioso como a pesar de su tremenda simpleza, este juego perdura en la memoria de todos los que lo han jugado. **Faraón**, o **Katmosis Faraón**, es un juego de estrategia sin casi ningún gráfico, pero muy divertido, y en según que aspectos me recuerda al **Dictador** de **DK Tronics**, pero por supuesto con otra temática.

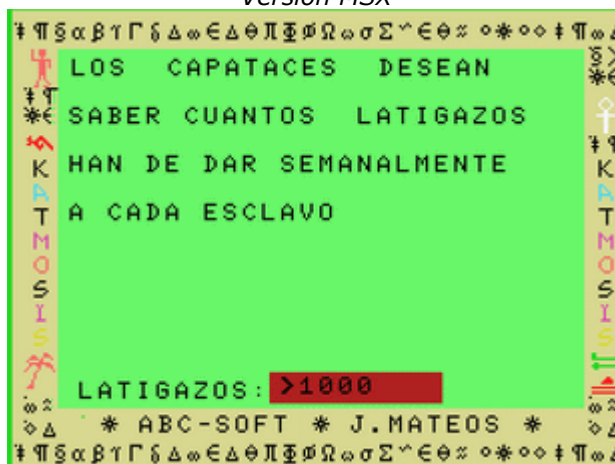
Versión MSX



La dieta del "Aliento Fresco"

En el juego encarnamos a un arquitecto al que se le ha encomendado la construcción de la pirámide más majestuosa jamás creada, algo que no es ni mucho menos una tarea fácil, ya que implica controlar a los esclavos, alimentarlos, sofocar revueltas, lidiar con las fugas y manejar el presupuesto de una manera hábil.

Versión MSX



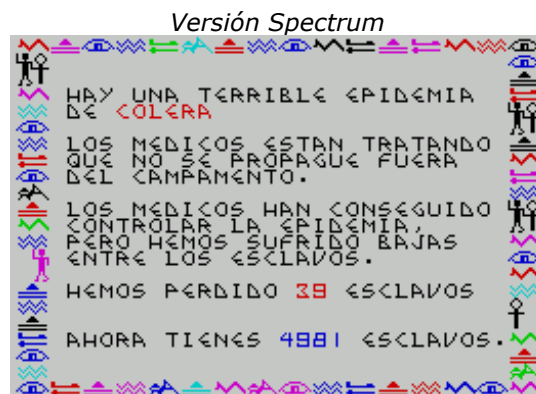
Ni de coña te dejan dar tantos latigazos

Dos son las versiones de Katmosis que se lanzaron en su momento, y me quedo con diferencia con la de Spectrum, con más colorido, músicas, efectos especiales (en el borde en realidad), y sobretodo con mayor cantidad de situaciones posibles, ya que en MSX en seguida nos sabemos lo que nos va a pasar, y hay poca variedad.



*Con diez latigazos al día  
no llegamos a ninguna parte*

Con cualquiera de las dos, podemos pasar un rato muy divertido, aunque olvidaros de construir la pirámide al completo, ya que tarde o temprano o se os fugan todos los esclavo o se os termina el tesoro. El juego aboga por el pacifismo y el buen trato a los esclavos, ya que no se nos permite dar grandes cantidades de latigazos a la semana, y tenemos que alimentarlos bien (aunque viendo los ingredientes de la dieta, seguro que se les huele el aliento desde Grecia). Si queréis saber más detalles de como se jugaba a este juego, os recomiendo [esta](#) entrada del blog de Marraboso.



*En Spectrum, hay más desgracias*

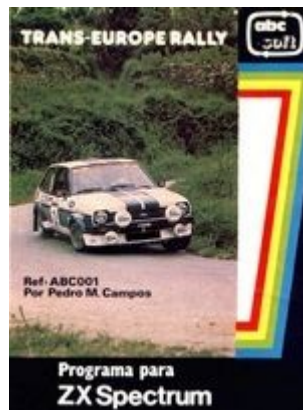
**Extras:**  
[Review](#) en Microhobby  
[Versión](#) de Spectrum  
[Versión](#) de MSX

---

## 2- Trans-Europe Rally (1984)

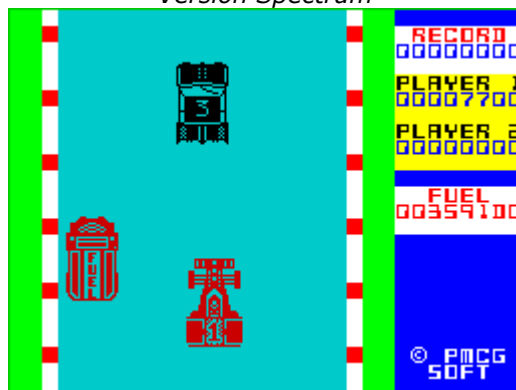
Tipo: Arcade de coches

Equipo: PMCG Soft (Pedro M. Campos)



En nuestra época de jovencuelos soñadores, todos hemos tenido una recreativa preferida, a la que soñábamos con convertir al querido ordenador casero. En mi caso, fue Tiger Heli de Toaplan, pero evidentemente, la recreativa preferida de el señor Pedro Campos, era el Mónaco G.P. de Sega, y eso se nota en este, primer lanzamiento de ABC Soft.

*Versión Spectrum*



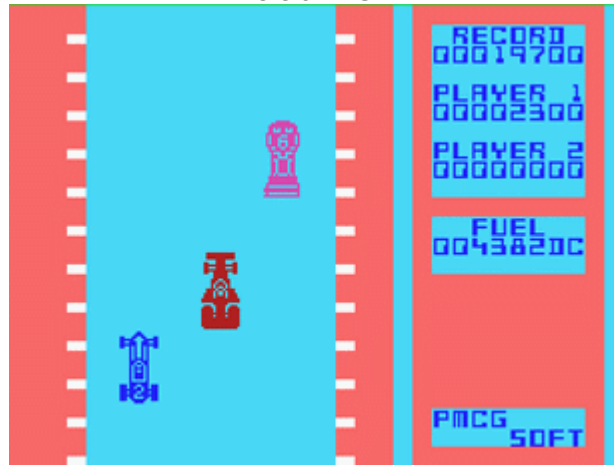
*Ya se sabe, los coches de F1 son grandes como camiones*

La premisa del juego es casi la misma, llegar al final de cada etapa sin que se nos gaste la gasofa, pero es una lástima que las fases sean casi iguales, ya que la carretera es recta, y ni siquiera contamos con la famosa "fase a oscuras" del arcade de Sega.

Las diferencias en las distintas etapas, son la manera en que se mueven los coches contrarios, primero simplemente se dejan caer, luego se mueven en "zig-zag", y finalmente, en todas las direcciones.

La partida termina solamente, cuando se nos agota el combustible, el cual podemos recuperar repostando en los camiones marcados con la palabra "Fuel". Es bastante fácil esquivar a los coches, sobretodo si nos ponemos en la parte de abajo de la carretera, lo que nos da más tiempo para ver por donde vienen los tiros.

Versión MSX



En MSX, es mucho más triste y fea

Trans-Europe Rally, se publicó al igual que Faraón, en MSX y en Spectrum, y por segunda vez os tengo que decir que la versión para el ordenador de Sinclair es superior en todos los aspectos, no es la repanocha tampoco, pero es más suave, se controla mejor y tiene los gráficos más grandes, mejor animados y con mayor colorido. Como dato curioso, al menos en la versión de Spectrum, cuando batimos un record, nos aparece un mensaje en Inglés. lo cual es sospechoso, a menos que sea capricho del programador, o que pensaran venderlo al extranjero... pero no he encontrado en todo el WOS, ningún juego que se le parezca sospechosamente, así que de momento, no hay pruebas de posible "pirateo".

Versión Spectrum



¿A que viene este mensaje en Pitingli?

**Extras:**

[Review](#) en Micro Hobby

[Versión](#) de Spectrum

[Versión](#) de MSX

Y eso es todo amiguetes... nos vemos en el próximo "patito", en el que será "vapuleada" otra distribuidora española de nuestra niñez... ;)