

"Mister Chip"

Mucho antes de que las universidades más reputadas se dieran cuenta del filón que es esto de enseñar carreras relacionadas con los videojuegos, y antes de que existieran institutos como el Digipen, una escuela de informática llamada "Mister Chip", se propuso hacerse un hueco en el Software Español de los ochenta. Sus juegos, lanzados en los sistemas domésticos más populares, iban a servir para que sus alumnos probaran las mieles del éxito, y seguramente se labraran sendas carreras en la cada vez más floreciente industria del ocio digital. Por desgracia, esta iniciativa no pasó más allá de dos juegos, y sus autores, no figuran con letras de oro en la historia del software, aunque alguno de ellos, hay que reconocerlo, si hizo por lo menos algo de ruido. ;). Es curioso ver la poca repercusión que tuvieron los dos juegos, y parece mentira, que de alguna forma, salieran de casi el mismo sitio que "La Abadía de Crimen", tal y como cuenta Juan Delcán en una entrevista en CEZ. Veamos pues, estas dos "maravillas" de la técnica 😊.



Extras:

[Entrevista](#) a Juan Delcán en CEZ (grafista de "La Abadía del Crimen")

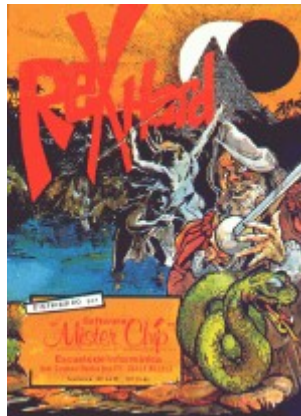
[Pack](#) con todos los juegos

1- Rex Hard En Busca Del Sol Dorado (1987)

Tipo: Aventura

Equipo: Javier Fáfula, E. Zapata

Puntuaciones: Microhobby (media) 6,6



"Al fin estaba allí. Había invertido todo su patrimonio, heredado de su tío Iquitos, en financiar el viaje, pero al fin estaba en la Amazonia Peruana. Aún cansado por el largo viaje, Rex revisaba su escaso equipo; no le habían dado mucho por la vieja hacienda. Las gotas de sudor recorrían su frente y un cigarrillo pendía de sus labios. El calor asfixiante y los mosquitos formaban una densa nube alrededor de la lancha, pero Rex parecía ajeno a todo ello, su mente sólo pensaba en aquel viejo texto recogido de un arcón de época colonial y en la fabulosa aventura que sin duda le esperaba".

Versión Spectrum



*A esto lo llamo yo,
"una merienda de negros"*

Con esta impresionante introducción, de la que aquí simplemente reproduzco un fragmento, el manual de instrucciones de Rex Hard, nos trasladaba de cabeza a la acción, algo que uno, se esperaba encontrarse con una aventura de proporciones épicas, y más teniendo en cuenta que Mister Chip eran uno de los distribuidores de La Abadía del Crimen y Sir Fred. Pero no, no estábamos ni mucho menos ante ninguna leyenda del software, sino más bien todo lo contrario.

Programado por Javier Fáfula, al que muchos conoceréis por el "Michel Futbol Skills", Rex Hard es una ambiciosa aventura, que podría haber sido vehículo ideal para que Mister Chip tuviera el renombre merecido, por desgracia, Javier metió el cuevo hasta el fondo. Rex Hard, es una aventura isométrica que me recuerda muchísimo al genial Pyracurse de Hewson, programado dos años atrás, y que por desgracia, es infinitamente mejor que este juego.

Pyracurse (Spectrum)



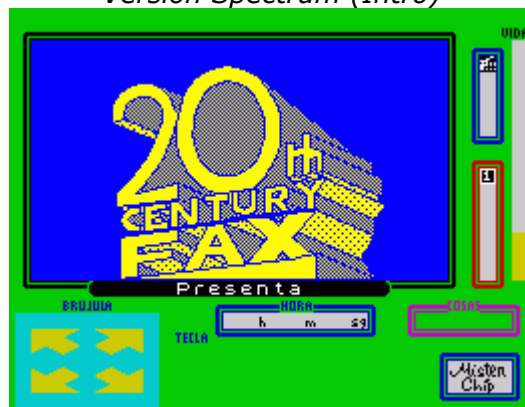
Versión Amstrad CPC



¿A que se parecen?

Son muy llamativas las diferencias entre versiones, tanto, que casi parece que se hubieran encargado a distintos equipos, la que sale perdiendo, es de lejos la de MSX, aunque seguida peligrosamente por la de Amstrad CPC. Si nos vamos fijando en los marcadores, nos daremos cuenta que no se parecen en nada, si, es obvio que tienen las mismas cosas, pero no están hechas igual. Por ejemplo, la dirección en Amstrad, está representada por una atractiva brújula, algo que en Spectrum no son más que flechitas, y en MSX, simplemente, no existe. La versión de Spectrum, por ejemplo, cuenta con una intro bastante cachonda, que no aparece en las otras dos, y lo peor de todo es lo que ocupa la pantalla de juego en cada versión, ya que los tres cuartos de pantalla en Spectrum, se transforman en dos cuartos en MSX (que tiene un colorido de juzgado de guardia)y un cuarto en Amstrad!, y encima, esta versión es la que peor scroll tiene, aunque tenga más colores que ninguna (pero sin pasarse tampoco).

Versión Spectrum (Intro)



*Esta FAX, me parece
que está sin toner*

Rex Hard es una aventura en la que tenemos que recorrer varios parajes, descubriendo tesoros, algo que seguramente tiene que ser muy emocionante, pero gracias al "mal hacer" del programador, nos quedaremos con las ganas, ya que el juego posee una dificultad infumable (¡Ni con pokes oiga!).

Versión MSX



*Si me compro esto en MSX,
me pego un tiro*

Rex Hard es un juego tan sumamente injugable, que si os mirais la review de Microhobby, o sin ir más lejos, todas las pantallas que hay en Internet, no veréis nada que no sea la primera fase, de hecho, yo me enteré que había más escenarios gracias a las mal recortadas pantallas de la caja del juego.

Pantalla de la Caja (Spectrum)



Lo cachondo, es que a pesar de que no pasaron de la primera fase, los chicos de MH pudieron emitir un juicio bastante benevolente del juego, a pesar de que la línea de dificultad era muy alta en la puntuación. Yo sinceramente, no entiendo como esta gente valoraban la dificultad como algo positivo. Para mi, un juego tiene que ser difícil progresivamente, si no puedo pasar de la primera pantalla, aunque tenga unos gráficos que me dejen flipao, para mi, es un truñazo, ¿o no?.

Pantalla de la Caja (Spectrum)



Pantalla de la Caja (Spectrum)



Si empezamos por el control, ya nos encontramos con algunas grandes pifiadas, como la manera de saltar en el juego, ya que por lo visto, para saltar ¡hace falta agacharse antes!, lo que ralentiza la acción muchísimo y hace que nos tome el doble de tiempo de lo debido saltar hacia delante, algo que no es nada fácil debido a la colocación de los obstáculos. Uno de los pocos detalles que me gusta, es que la pistola no sirve para matar nada, sino que se supone, que el ruido asusta a los indígeneas, por lo que saldrán corriendo cada vez que disparemos, aunque no sea en su dirección, pero ¡Oh Dioses del bug informático!, si nos encontramos cerca de algún obstáculo, como son tontos perdidos, seguramente no se uevan más que unos pasos, y en una décima de segundo, los tendremos fastidiando de nuevo, algo que es muy poco simpático cuando estamos por ejemplo, al borde de un río. En el juego, tenemos teclas además, para cambiar la vista de la acción, algo que a priori no tiene mucha utilidad, y podemos coger y dejar objetos, lo cual debe ser una experiencia maravillosa, pero para eso hay que pasar de la maldita Selva.

En resumidas cuentas, estamos ante unos de esos bodrios que hacen historia, y que es posible que nos engañen por la caja, pero en el momento que lo cargamos, y nos encontramos con la música de "El Bolero" de Ravel, en Amstrad, uno se da cuenta de lo que le espera, y no es precisamente Bo Derek como jefa de final de fase 😊 .

Extras:

[Ficha](#) en CEZ

[Review](#) en Microhobby

[Mapa](#)

[Pokes](#)

Versiones:

[Spectrum](#)

[Amstrad](#)

[MSX](#)

2- Starbyte (1987)

Tipo: Plataformas

Equipo: Action Soft (Oscar Gallego Sendín, Celso Nores Jurado)

Puntuaciones: Microhobby (media) 6,6/10



Si Rex Hard era un juego lamentable al jugarlo, pero que en principio no parecía tan triste, de este Starbyte, debo decir, que ya olía a chamusquina solo ver la caja. Esta producción de Mister Chip, no es más que otro indigno exponente de ese subgénero de juegos de plataformas de precisión que inventó Dinamic con Profanation, y cuyos rasgos comunes eran un personaje cabezón con patitas como protagonista y una dificultad infumable. En esta ocasión además, tenemos que pasearnos arriba y abajo buscando objetos, y sólo disponemos de un tipo de salto, el largo.

Versión Spectrum



Esta pantalla...ila veréis con pokes!

En cuanto a las versiones, la de Amstrad es la que mejor pinta tiene, pero se mueve a paso de tortuga, lo cual no es malo del todo, ya que nos dará tiempo a calcular los saltos, pero es un poco peñazo ya que a veces nos da tiempo de zamparnos un bocata esperando que los enemigos terminen su ciclo de movimiento.

Versión MSX



De la primera pantalla.. no se pasa

Si a esta velocidad exasperante le unimos una detección de diagonales un poco penosa, y que para saltar tenemos que correr y pulsar el salto al mismo tiempo, estamos ante uno de los peores clones dle juego de Dinamic (digo yo que si la gente le da una puntuación por debajo de 2/10 en WOS, será por algo).

Versión Amstrad CPC



Starbyte, a punto de ser historia

En Spectrum, las pantallas son bastante resultonas, y el juego es mucho más rápido (y chungo), que en las otras versiones, pero por lo menos, he encontrado pokes, y es gracias a esta versión que he podido capturar más pantallas.

Versión Spectrum



*A este enemigo, hay
que darle "Whiskas"*

Como último detalle digno de mención (aunque sea negativa), os quiero resaltar la música de MSX, tan desafinada, como si se hubiera metido un mapache dentro de un piano, solo apta para sordos como una tapia.

Final (Spectrum)



*La pantalla final,
para que no os molestéis*

Extras:

Ficha en CEZ

[Mapa](#)

[Pokes](#)

[Review](#) en Microhobby

Versiones:

[Spectrum](#)

[Amstrad](#)

[MSX](#)

PC

Y con esto y un bizcocho, nos vemos en el "Patito" número dieciocho (lo siento, no he podido resistirlo) 😊 .