

Los “Patitos feos” del Software Español 8: Dro Soft



En una época de gran bonanza económica, y en pleno boom del software, las empresas discográficas, pensaron que podían meterse en dos patadas en el mundo del software informático, al fin y al cabo, todas ellas contaban con factorías de duplicado de cintas, que facilitaban y abarataban la distribución.

Así, discográficas como CBS, Zafiro o Dro Music fueron la semilla de empresas como Erbe, Zafi Chip o Dro Soft.

En los ochenta, después de la famosa bajada de precios de software propiciada por Paco Pastor, algunas estas empresas, se dieron cuenta que si tenían producción de juegos propia, las ganancias eran mucho mayores (era mas barato pagar a los programadores locales, para programar cualquier bodriete, que los royalties exigidos por las grandes empresas como EA o Activision).

De esta corriente “vendo lo que sea, con tal de que tenga buena caratula, o una licencia”, Dro Soft fue una de las que más se aprovechó, y lo hizo con estos juegos (y con los bodrios de Juliet)...

Extras:

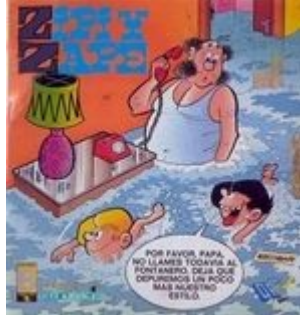
- [Pack](#) con todos los juegos

1- Zipi y Zape (1989)

Tipo: Aventura Conversacional

Equipo: Magic Hand (José Luis Correa Muñoz)

Puntuaciones: Microhobby (media) 6,5/10



No me canso de mencionar, en esta serie de reportajes, de la manera que las licencias eran desaprovechadas, sobre todo en nuestro país, y Zipi y Zape, es el caso más claro de ello. Empecemos por la caratula, ni siquiera se molestaron en hacer una propia, ya que la ilustración está sacada de alguno de los cómics de la singular pareja. El estilo de juego, en un principio podría parecer el apropiado, ya que a mi solo se me ocurren dos maneras de aprovechar una licencia, con una aventura (conversacional o arcade) o con un juego multinivel.

Versión Amstrad CPC



*Zipi y Zape, donde "dar en el clavo"
tiene otro sentido*

Programado por Magic Hand, un grupo de programadores que por suerte, solo nos obsequiaron con Free Climbing, Los Inhumanos y este que nos ocupa, Zipi y Zape es una de las peores aventuras de la historia, ¿porque?. Pues no es por culpa de sus gráficos mediocres, ni sus faltas de ortografía, ni siquiera por que no entienda ni la mitad de las palabras que normalmente entienden el resto de conversacionales, no en el caso de Zipi y Zape, es simplemente, porque el juego es inacabable. ¿Un error de programación?, no, la mente retorcida (o inculta) del programador, que nos hace "lanzar un clavo contra un árbol", para avanzar en la segunda fase, cuando lo que debería haber puesto es "clavar un clavo", simplemente. Este críptico vocabulario, hizo que el juego quedara sin resolver hasta hace tan solo un año, en el que un grupo de fanáticos se propuso de una vez por todas terminar el juego, algo que solo lograron desensamblando la versión de Spectrum (todas menos la de MSX están realizadas con el Graphic Adventure Creator).

Versión Spectrum



Las versiones, pues todas son más o menos iguales, menos la mencionada de MSX, que tiene unos gráficos y desarrollo completamente distintos, pero que tampoco se puede acabar, pero como está en Basic, al final se descifró como hacerlo (en este caso, el clavo hay que dejarlo olvidado y esperar a que venga el padre de los gemelos y se pinche con el).

Versión MSX



*Los gráficos, realizados en la
guardería "Bodrioitos"*

Entre los enlaces, os dejo un interesantísimo artículo con todo el proceso de "desensamblado" de la versión de Spectrum.

Extras:

[Review](#) en Microhobby

[Ficha](#) en CEZ

[Solución](#) (parcial) en CEZ

[Investigando](#) el final del juego.

[Solución](#) de la Segunda Parte (Spectrum).

Versiones:

[Spectrum](#)

[Spectrum +3](#)

[Amstrad](#)

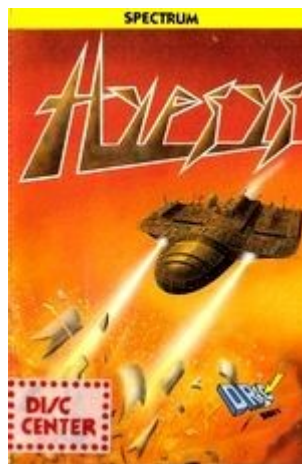
[MSX](#)

2- Hypsys (1989)

Tipo: Matamarcianos multifase

Equipo: Techno Arts (Manuel Gasco, David Brioso)

Puntuaciones: Microhobby (media) 6,5/10



Programado por los autores del Capitán Sevilla, Hypsys es el mejor juego aparecido bajo el sello de Dro Soft, en la época de los ocho bits. Estamos ante un mata marcianos de corte clásico, muy jugable y de una ejecución brillante.

Versión Spectrum



Versión Spectrum



Me han sorprendido, además de los gráficos, a la altura de los mejores del género, detalles de buen gusto, como las espectaculares explosiones (un poco largas quizás), y la sombra interactiva de la nave, que se aleja o acerca dependiendo de la altura de los objetos, lo que de paso nos facilita la visibilidad, en un escenario un tanto escaso de colores (en Spectrum, por supuesto).

Versión MSX



Versión Amstrad



Hypsys, está dividido en dos cargas, que no varían casi el sistema de juego, solo los escenarios, y el vehículo que manejamos (nave en la primera fase, helicóptero en la segunda). Además de ser gráficamente de la leche, sus programadores no se conforman con esto, ya que la versión de Amstrad, es aún mejor, con unos espectaculares gráficos a todo color (es una pena que en MSX no sea así).

Versión Amstrad



Versión Amstrad



El sonido, es más bien escaso, y como he dicho antes, se puede jugar bastante bien, ya que no nos matan de un toque (nos quitan energía), pero no hay que disparar a lo loco, ya que la munición se termina.

Extras:

- [Ficha](#) en CEZ
- [Review](#) en Microhobby
- [Pokes](#)

Versiones:

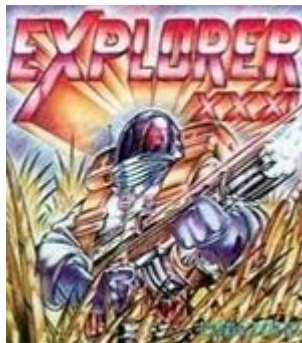
- [Spectrum](#)
- [Amstrad](#)
- [MSX](#)

3- Explorer XXXI (1988)

Tipo: *Disparo, plataformas*

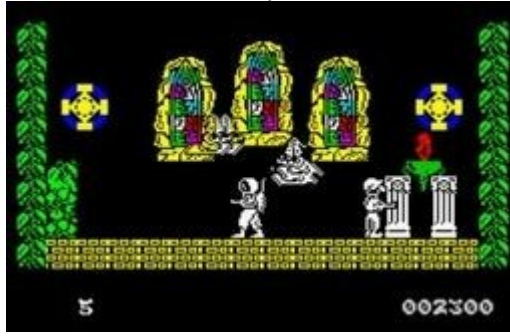
Equipo: *Zenith Soft (Juan Eduardo Vargas, Roland Conesa, Victor Fernández Cano)*

Puntuaciones: *Microhobby (media) 3,6/10*



Según los programadores de este nefasto arcade, Explorer XXXI, fue programado con prisas, y por eso era un tanto injugable. Esto podría ser creíble, si tenemos en cuenta como trabajaban la mayoría de las empresas de la época, pero si nos fijamos cual fue el otro juego que sacaron nos encontramos con otro bodrio legendario, el Defcom 1, así que me temo mucho, que no cuele.

Versión Spectrum



*Por mucho que recemos,
sigue siendo un bodrio*

Este juego, de pinta, puede parecer un primo hermano de Game Over, pero no os dejéis llevar por la apariencias, ya que si os fijáis en los gráficos en menos que canta un gallo, ya os han volado todas las vidas. Explorer XXXI (o Explorer 2167, como pone al cargar el juego), es uno de los mayores bodrios de la historia del software peor que algunos tan insignes como La Venganza, Sabrina o Time Out, que ya es decir.

Versión Spectrum



Extras:

[Ficha](#) en CEZ

[Review](#) en Microhobby

[Entrevista](#) a los programadores

[Pokes](#)

Versiones:

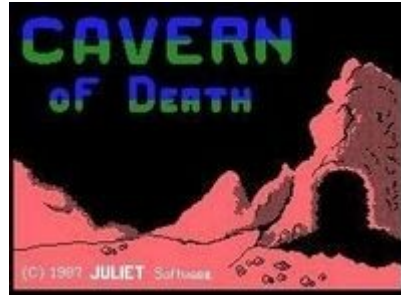
[Spectrum](#)

4 - Cavern Of Death (1987)

Tipo: Arcade

Equipo: Juliet Soft

Puntuaciones: CEZ 5,9/10



Cavern of Death, es un juego bastante triste para MSX programado por Juliet Software, pero de pinta sospechosa, si no será hackeado de otro.

Versión MSX



*En las cavernas,
caen pedazos de césped*

El objetivo, es ir avanzando como podamos, por una caverna con distintos peligros. otro juego del "montón" en MSX, y que seguro no será recordado en los anales de la historia.

Extras:

[Ficha](#) en CEZ

Versiones:

[MSX](#)

De los 16 a los 8 Bits

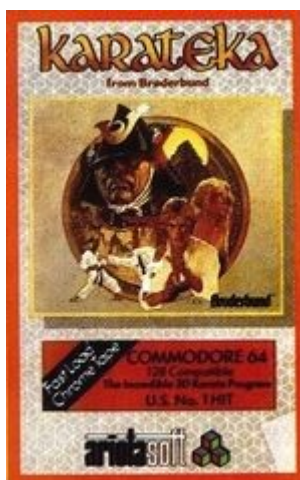
Otra de las grandes fuentes de ingreso de Drosoft, a parte de los juegos propios, eran las conversiones. Esta gente, usando como grupos de programación a Animagic y New Frontier entre otros, convirtió todo lo que se podía a MSX (Barbarian, Terrorpods, Test Drive II...), y además abordó la difícil tarea de convertir algunos grandes éxitos de los 16 Bits a los 8, con resultados muy desiguales... he aquí los juegos...

1- Karateka (1990)

Tipo: Lucha

Equipo: Gamart

Puntuaciones: Microhobby 40/100



El juego que dio pie a Prince Of Persia, y uno de los primeros experimentos con animación que imitaba a la vida real, un gran clásico programado por Jordan Mechner para Apple II, y que los españoles Gamart se encargaron de convertir a Spectrum y MSX.

Versión MSX



Cinturón Negro, como el fondo

Por desgracia, el juego quedó como un "intento descolorido" del original, con buenas animaciones, pero muy por debajo de otros juegos de Artes Marciales como Exploding Fist o International Karate. La versión de Amstrad, fue programada por Microids, de manera bastante más acertada, y con unos gráficos superiores en todos los sentidos como se puede ver en la pantalla de abajo.

Versión Amstrad CPC (Microids)



Extras:

[Review](#) de Microhobby

[Pokes](#)

Versiones

[Spectrum](#)

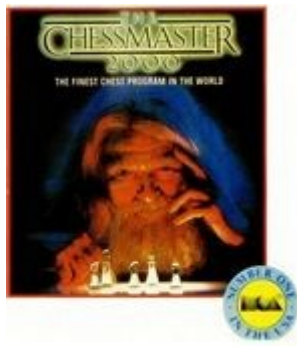
[MSX](#)

2- Chessmaster 2000 (1990)

Tipo: Ajedrez

Equipo: Gamart

Puntuaciones: Microhobby 83/100



Segundo trabajo de Gamart para Drosoft, en esta ocasión les quedó un juego más que digno, y de paso, uno de los mejores y más completos simuladores de Ajedrez para ocho bits.

Al igual que el anterior, solo las versiones de MSX y Spectrum (idénticas por supuesto) fueron programadas en España.

Versión Spectrum



Versión Spectrum



Extras:

[Review](#) en Microhobby

Versiones:

[Spectrum](#)

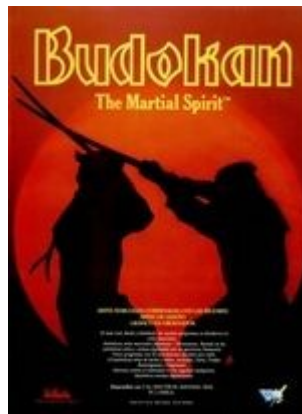
[MSX](#)

3- Budokan (1991)

Tipo: Simulador de Artes Marciales

Equipo: Marcos Jouron, Javier Fáfula

Puntuaciones: Microhobby 79/100



Uno de los pesos pesados en el catálogo de EA de los ochenta, era Budokan, una de esas simulaciones de lucha "todo en uno" con control y gráficos realistas a tope (dentro de lo que la técnica de la época permitía). Por supuesto, no faltaron las versiones a todos los formatos posibles, y esta vez, Dro, se encargó de Spectrum y MSX, de la mano del "mercenario" Javier Fáfula.

Versión Spectrum



¡Te pego un palo que t'avía!

Versión MSX



El juego, en general está bastante bien, pero supongo que sin emulador es un coñazo cargarlo, ya que ocupa la friolera de dos cintas (4 caras).

Extras:

Review en Microhobby

[Página 1](#)

[Página 2](#)

Versiones:

[Spectrum](#)

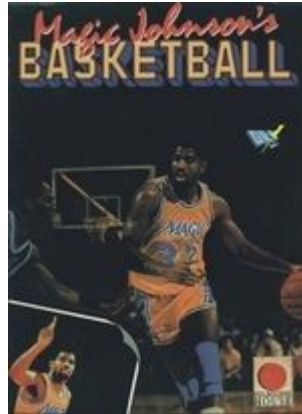
[MSX](#)

4 -Magic Johnson´s Basketball (1990)

Tipo: Baloncesto

Equipo: New Frontier (Daniel Diaz, David Herrero, Fustor, Joe McAlby)

Puntuaciones: Microhobby 69/100



Ahora llega ese momento en el que debería darme collejas a mi mismo, principalmente, por no decirles a mis compañeros de New Frontier, que estaban programando un juego de Basket lamentable (no el peor, que ese es el Barnabasket), cuando estuve con ellos durante todo el proceso de concepción. Magic Johnson Basketball, nunca fue un buen juego, ni siquiera en Amiga, supongo que me gustaba el original por sus gráficos al estilo de recreativa, pero un juego que carga de disco cada vez que hacemos una animación nueva, es muy triste como para tenerlo en cuenta.

Versión MSX



Este partido no viene a verlo ni Dios

En cuanto a las versiones de ocho bits que se hicieron en NF, en su defensa os diré que les dieron poco tiempo, pero eso no quita que el juego sea lento, tenga fallos de colisión (no quitan la pelota desde dos metros) y que los jugadores parezcan ciclistas (pero eso es adrede, porque los que juegan a Basket son altos, aunque no tienen chepa) .

Versión Spectrum



Los programadores de NF, "camuflaos"

El sonido, casi brilla por su ausencia, pero por suerte, mi amigo Alberto "McAlby" González, hizo un par de músicas de la leche para el juego, la más alucinante, la que suena en la pausa. En las versiones, por las prisas, se cayó en lo de siempre, que es perjudicar aún más a lo que no fuera Spectrum, con lo que tenemos que las versiones de Amstrad y MSX carecen del doble plano de Scroll de Spectrum y por supuesto, menos colorido.

Spectrum Vs Amstrad



Extras:

[Review](#) en Microhobby

Versiones

[Spectrum](#)

[Spectrum +3](#)

[Amstrad](#)

[MSX](#)

Y hasta aquí este "patito", y ya van ocho!!...