

En pleno apogeo de los primeros ordenadores de ocho bits en España, en medio de una avalancha de software de calidad mediana, una empresa catalana apostó por lo que nadie había hecho hasta la fecha: El software educativo y las aplicaciones de "oficina" en Castellano, esta empresa era **Idealogic** (que por supuesto también nos dejó algunos juegos).

Además de la producción propia Idealogic contó con gran cantidad de software traducido, de manera que pudimos disfrutar de algunos de los mejores juegos educativos de la época, producidos por **Spinnaker** y **Fisher-Price**, con una presentación de lujo y traducidos con gran cariño y esmero.

Idealogic, contaba con un "subsello", llamado "**DIMensionNEW**", en el que se solían lanzar todas las utilidades y los programas más serios, y con la marca **Idealogic**, se distribuían las aventuras gráficas, juegos y programas educativos. Es curioso ver, como esta empresa, es de las pocas de la época que aún sobrevive, pero ya no se dedican a los juegos, sino a otros menesteres informáticos.

Los juegos, como veréis, no eran ninguna maravilla, pero aún así, se merecen un "Patito".. ¿o no?...

Extras:

Pack con todos los juegos



Con estas pintas diseñaban juegos...

1-Aerobic (1986)

Tipo: Instructor de Aerobic

Equipo: Romá G. , Agustín P., Tulio Tonelli.



Posiblemente uno de los juegos de **MSX2**, con los mejores gráficos que he visto en mi vida, pero por desgracia, no es en realidad un juego. **Aerobic**, es un instructor de gimnasia, en el que tenemos que elegir entre un amplio catálogo de ejercicios, que la bella y elástica señorita, realizará para nosotros. Y acto seguido, nosotros tenemos que imitarla. Vamos, que si hubiera salido ahora, estará incluido con el **Wii Fit** ;).

MSX 2



Nuestra propia "Eva Nasarre" virtual

Este juego, tuvo una versión para C64, realizada por **Spinnaker**, que para desgracia de los usuarios de la máquina de **Commodore** es horrenda gráficamente.

Commodore 64



Extras:

Versión de [MSX2](#)

Versión de [C64](#)

2- Aritmo (1985)
Tipo: Juego de Matemáticas
Equipo: DIMensionNEW



Como si de una prueba del "**Brain Training**" se tratar en "**Aritmo**" hay que ir completando las operaciones matemáticas que se nos aparecen, tan simple como eso. Es una lástima que el juego sea tan soso, y que no tenga ni un solo gráfico. Con esa pinta, la verdad es que no creo que fuera muy atrayente que digamos.



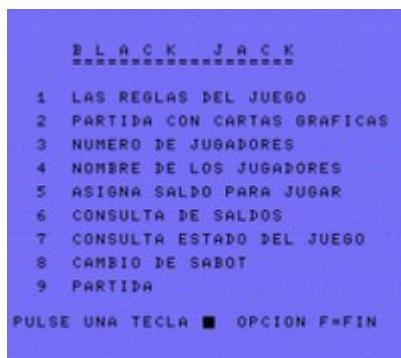
MSX



iiiUn gran bostezo para Idealogic!!!

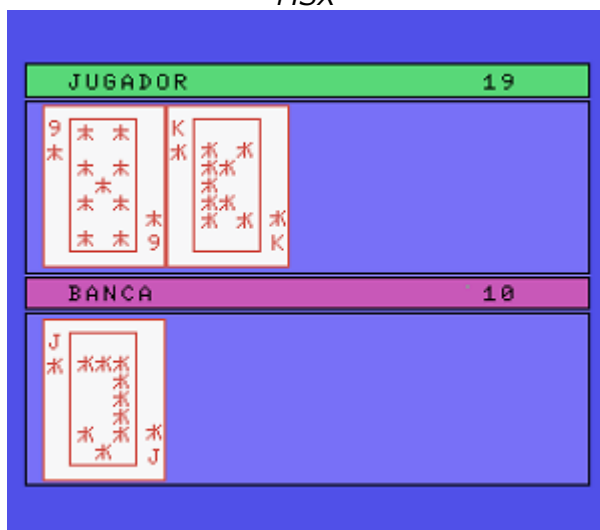
Extras:
Versión de [MSX](#)

3- Blackjack (1985)
Tipo: Juego de Cartas
Equipo: DIMensionNEW



Juego de cartas de **Black Jack** (el 21 en tierras serranas), que es más o menos aceptable, y con un mogollón de opciones. Casi parece que el programador haya empezado haciendo una base de datos y le haya salido un juego de cartas, porque me parece exagerado la cantidad de opciones. Tanto, que hasta tenemos la posibilidad de jugar sin gráficos!, pues menuda la gracia...

MSX



*La banca tiene una "Jota de Asteriscos".
iestoy perdido!*

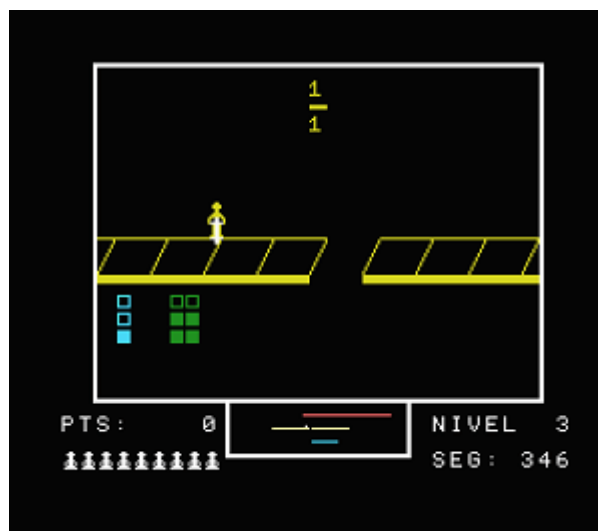
Extras:

Versión de [MSX](#)

4- Boing, Boing (1985)
Tipo: Plataformas
Equipo: DIMensionNEW



Conversión para MSX de [Fraction Fever](#), un juego original de **Spinnaker para Spectrum** (mejor que esta para MSX), que es una mezcla de juego de **plataformas con juego de matemáticas**. El problema está en que al no tener instrucciones, lo único que se puede hacer es ir saltando, rompiendo el suelo y cayendo de una plataforma a otra, y supongo que las operaciones matemáticas que salen en la pantalla sirven para algo, ¿alguien tiene idea como se juega a esto?.



*Si no resuelves la operación
al foso de los cocodrilos!*

Extras:

Versión de [MSX](#)

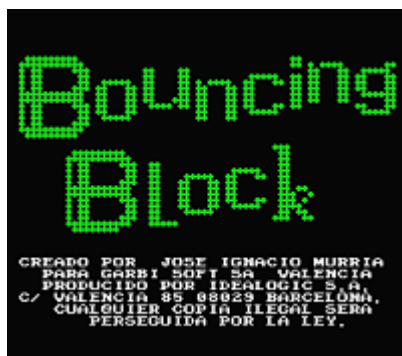
Versión Original de [Spectrum](#)

[Ficha](#) en CEZ

5- Bouncing Block/Igloo (1988)

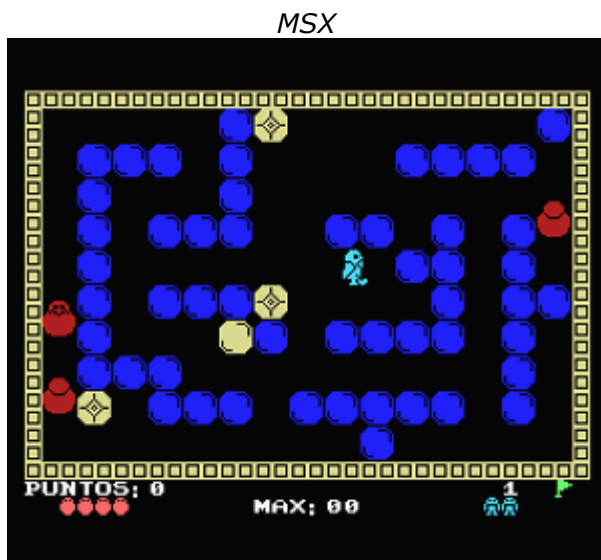
Tipo: Clon de Pengo

Equipo: José Ignacio Murria



Por lo visto, los españoles nos tirábamos horas enviados al **Pengo**, porque de otra manera, no me explico porqué en nuestro país se programaron tal cantidad espeluznante de clones del juego del Pingüino, y encima la mayoría de ellos son buenos.

Este es el caso de "**Bouncing Block**", que por el nombre parece un "**Arkanoid**", (El nombre original del juego, **Igloo**, es mucho más conciso) y no es sino otra versión del afamado juego, correcta, suave, pero sin aportar nada nuevo.. vamos, que es una copia descarada.



Extras:

Versión de [MSX](#)

Ficha en [CEZ](#)

6- El Castillo De Godless (1985)
Tipo: Aventura Conversacional
Equipo: Antonio Javier García Martínez

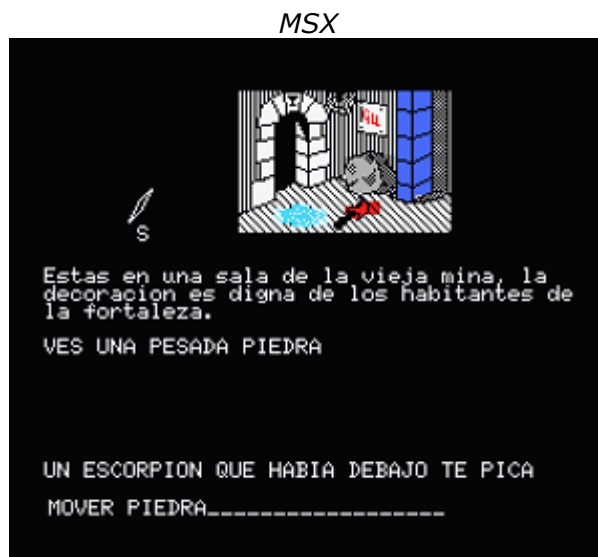


En tiempos en que aún no se usaban los "parsers" para diseñar aventuras gráficas (por lo menos en España), el **BASIC** era el lenguaje más adecuado para realizar este tipo de juegos. No es raro pues, que para "**El Castillo de Godless**", no se pensara en otro lenguaje de programación que no fuera este.



Al intérprete le falta algo de conversación

Si estáis esperando un juego a la altura de las grandes aventuras de **Dinamic**, pues podéis quedaros sentados, porque este juego es más bien modestito, con unos gráficos microscópicos (supongo que para que no sea tan lento al formar las pantallas), buen argumento y un buen número de comandos, algunos de los cuales, extrañamente están en Inglés.



Las descripciones son muy parcas, y para colmo, cada vez que entramos una orden se nos vuelve a dibujar la pantalla. Exclusivo para fanáticos de las aventuras que quieran pasar el rato.

Extras:

Versión de [MSX](#)

Ficha en [CEZ](#)

7- Comecocos (19XX)

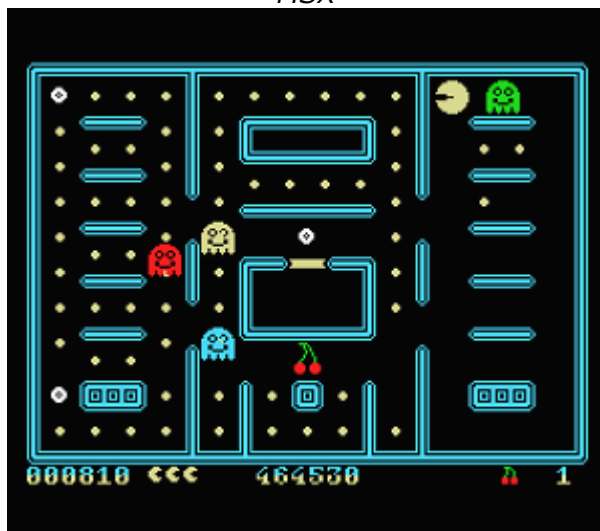
Tipo: Clon de Pac-man

Autor: José Ignacio Murria



Desde luego, si algo le faltaba a los juegos de **J.I. Murria** era imaginación.. porque sus dos productos para **Idealogic** no eran más que clones de juegos super populares, y en este caso le tocó a **Pac-Man**, cuya versión para MSX tiene el mismo nombre con el que conocíamos popularmente a la recreativa, el "**Comecocos**".

MSX



Sonríe fantasma.. iya verás cuando te pille!

Casí podría pegar aquí el comentario que he hecho con el "**Bouncing Block**", ya que técnicamente es irreprochable y se mueve con mucha suavidad, haciendo gala de buen sonido y gráficos bastante decentes. Por lo menos, los recorridos son distintos, que ya es algo.

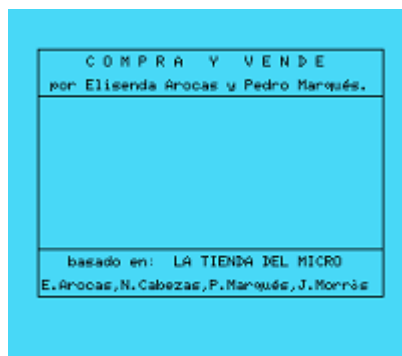
Extras:

Versión de [MSX](#)

8- Compra y Vende (1985)

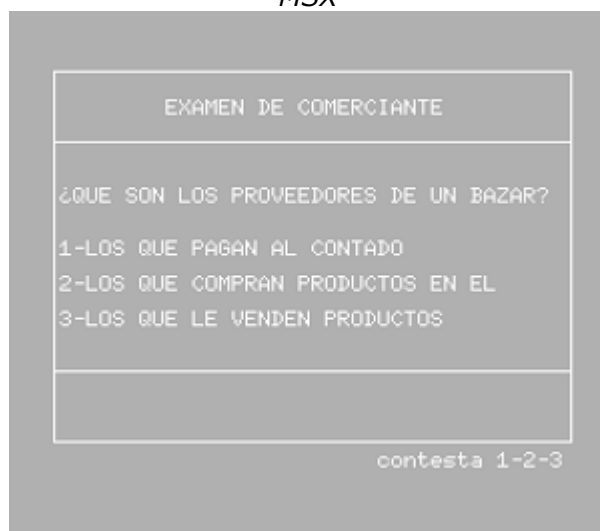
Tipo: Simulación Financiera

Equipo: Elisenda Arocas y Pedro Marqués



Tomando como base un programa de PC llamado "**La Tienda del Micro**", desarrollado por los mismos autores. "**Compra y Vende**" nos propone una simulación de "**Tienda de Electrodomésticos**" absolutamente real y bien documentada. El programa nos da a gestionar los recursos de una tienda (las compras a proveedores, los precios, la venta a los clientes), y deberemos generar ganancias.

MSX



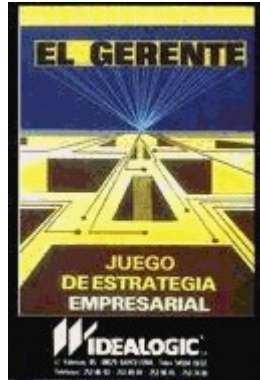
El juego incluye un "**Examen de comerciante**" que deberemos pasar antes de tener nuestro propio negocio, y a nivel gráfico, no hay nada, ya que el programa está hecho completamente en "**modo texto**". La idea es buena, pero dista mucho de ser emocionante o divertida. Si vas a tener tu propio negocio va de narices para saber cuales son las cosas que hay que tener en cuenta, pero si no es un peñazo (como casi todas las simulaciones de Idealogic, que veremos más abajo).

Extras:

Versión de [MSX](#)

Página web de [Pedro Marqués](#)

9- El Gerente (1984)
Tipo: Simulación Financiera
Equipo: DIMensionNEW



Muy parecido al anterior, "**El Gerente**" fue uno de los pocos lanzamientos de Idealogic para **Spectrum** (sin contar las traducciones de educativos). Es bastante más complejo y entretenido que "**Compra y Vende**", y por supuesto, con más opciones y variables a considerar. A pesar de que tampoco tiene ni un gráfico, es bastante probable que nos enganchemos con el.

MSX



Spectrum



En "**Compra y Vende**", controlamos todas las facetas de una fábrica, pero sobretodo estaremos centrados en la producción, teniendo que preocuparnos por la materia prima, la maquinaria, y por vender lo que fabriquemos a buen precio.

Extras:

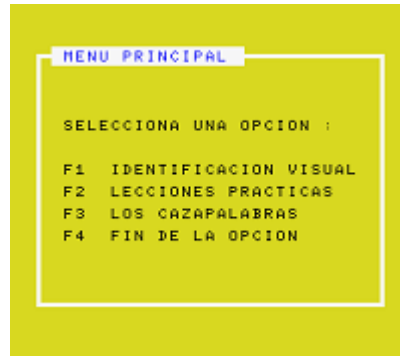
[Versión](#) de Spectrum

[Versión](#) de MSX

10- Idea-Type (1985)

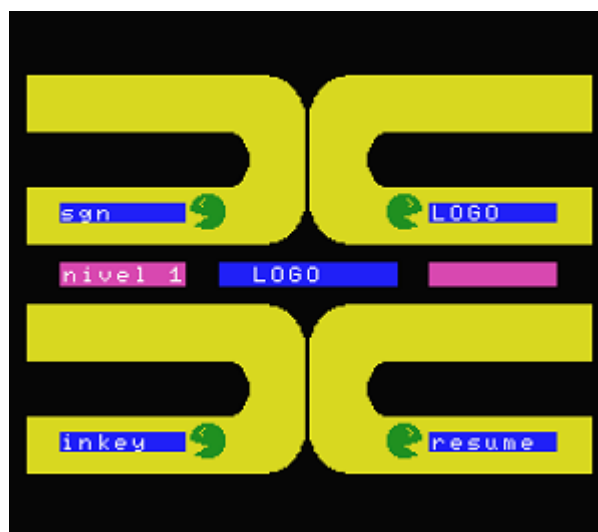
Tipo: Instructor de Mecanografía

Equipo: Idealogic



Por lo que parece, las compañías españolas que desarrollaban para MSX, se volcaron de pleno en darle al estándar japonés, utilidad más allá de los juegos. Un clarísimo ejemplo de esto es "**Idea-Type**", uno de los programas de mecanografía más completos que he podido probar. En este instructor encontraremos prácticas, lecciones e incluso un juego (que no entiendo), llamado "**Los Cazapalabras**", que es parecido al **Pac-man**.

MSX



Extras:

[Versión](#) de MSX

11- Mil Caras (1985, MSX) (1983, Original)

Tipo: Educativo

Equipo: Idealogic (MSX), Spinnaker



Una de las facetas más importantes de Idealogic, como ya he comentado era la de la traducción, y gracias a ellos pudimos disfrutar (en realidad lo hicieron los más pequeños de la casa), de versiones localizadas de los juegos de **Spinnaker y Fisher-Price**, y en algunas ocasiones se encargaban de realizar las versiones para ordenadores que no contaran con ellas. Uno de estas versiones es la del simpático "**Make-A-Face**", aquí conocido con el nombre de "**Mil Caras**", que contaba con algunas versiones verdaderamente curiosas como la de **Colecovision**, con lo cual no les debio costar mucho de convertir a MSX, dado las similitudes entre estos dos sistemas.

MSX



Esta es la cara de asco que se me queda al ver la mayoría de los "patitos"

Tres cosas son las que pueden hacer los pequeñajos en este juego.. Crear su cara, al estilo de los kits de identificación de la policía (o de **Mr Potato**, también), animarla con una serie de acciones, como sonreír, guiñar ojos, etc, e incluso programar en el orden en que queremos que hagan las cosas. Después incluso podemos jugar a una variación del Simon, que consiste en repetir la secuencia de acciones de la cara. Ingenioso, pero a cualquiera con más de seis años le arrancará un bostezo de esos que se le pegan a todo el barrio.

Extras:

[Versión](#) de MSX

[Versión](#) de Colecovision

Versión de **NES** (No oficial)

[Versión](#) de C64

[Versión](#) de Spectrum

12- The Most Amazing Memory Game (1986)

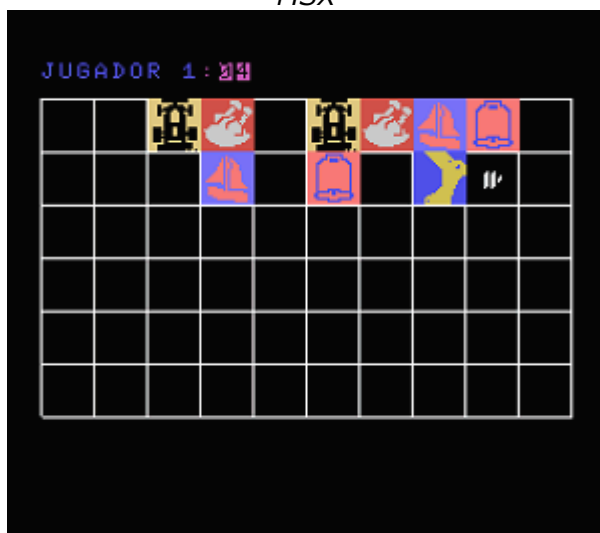
Tipo: Memori3n

Equipo: Juan Carmona



Solo con ver el nombre de este juego, hay algo que queda muy claro, que **Juan Carmona**, el programador, no era alguien modesto, ¿verdad?. Lo cierto es que este "**The Most Amazing Memory Game**", es una versi3n m3s del famoso "**Memori3n**", que no resalta por nada es especial, es m3s es bastante vulgarcilla, y que sus gr3ficos no son precisamente "**Amazing**".

MSX



*Con semejante cuadr3cula,
ihay que tener memoria de elefante!*

Extras:

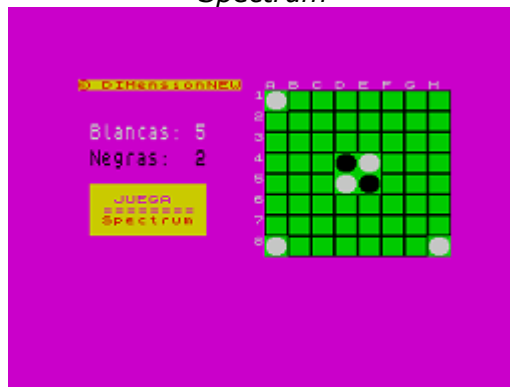
[Versi3n](#) de MSX

13- O´Thelo (1984)
Tipo: Juego de Mesa (Othello)
Equipo: DIMensionNEW



La verdad, es que comparado con el catálogo de MSX, el listado de programas de Idealogic, para la máquina de Sinclair es más bien penoso (si hablamos de juegos sobretodo), y esta versión de super trillado "**Othello**", con un imaginativo nombre, que lo hace parecer escocés, no es ninguna maravilla, y podemos encontrar versiones mejores para Spectrum.

Spectrum



Extras:
Versión de [Spectrum](#)

14- Profesión: Detective (1986)

Equipo: Idealogic

Tipo: Arcade, Investigación



Juego original de **Spinnaker**, con un nombre bastante distinto, y que **Idealogic** adaptó cambiando unos cuantos gráficos (en MSX, en C64 sólo está traducido), y que le dan un mejor aspecto que el original. Profesión: Detective, es un juego de investigación que me recuerda bastante al posterior "**Donde está Carmen San Diego**", y que combina algunas fases arcade con otras "de pensar", que aunque gráficamente no sean de le leche, en conjunto funcionan realmente bien.

MSX2



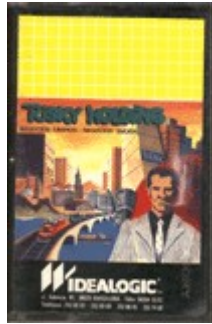
Curiosamente, la versión original de C64, lleva el subtítulo (en Inglés) "**El Caso del Delfín Desaparecido**", que es el mismo que en **MSX**, pero la versión en castellano de **C64** se apoda "**El Fantasma de la Villa del Mar**", aunque a mi, me parecen todos el mismo juego.

Extras:

Versión de [MSX](#)

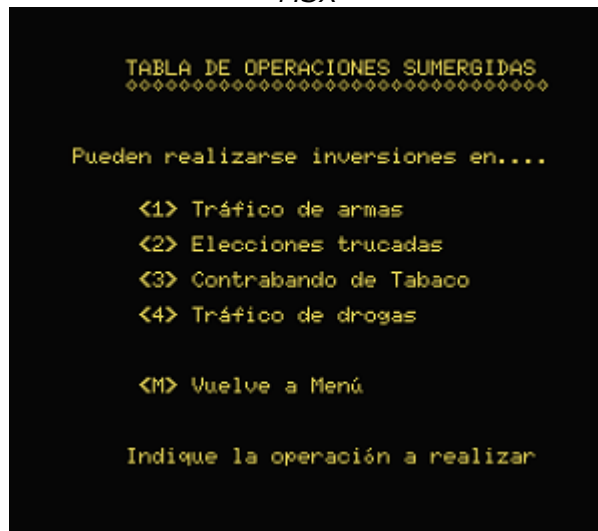
Versión de [C64](#)

15- Risky Holding (1986)
Tipo: Estrategia Financiera
Equipo: DIMensionNEW



Parecido a los otros juego "financieros" de la compañía, "**Risky Holding**" nos lleva al lado más oscuro de las finanzas (o sea el más divertido), y podremos invertir nuestro dinero en cosas turbias como el Tráfico de Armas, amañar Elecciones, el contrabando o el Tráfico de Drogas.

MSX



El primer simulador de "Concejal de Marbella"

Extras:
[Versión](#) de MSX

16- Roma: La Conquista Del Imperio (1986)

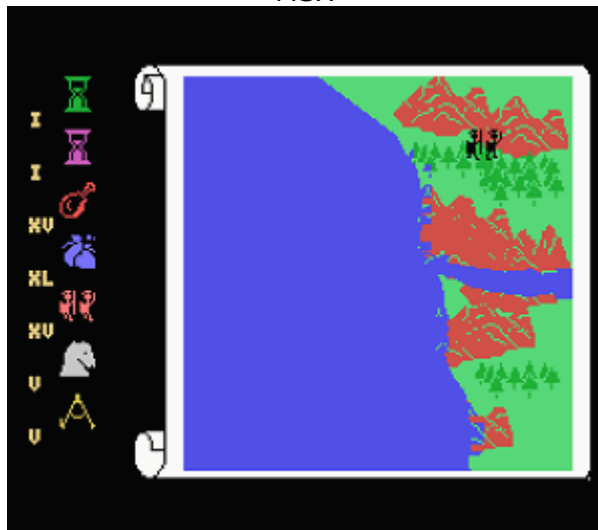
Tipo: Estrategia

Equipo: Juan Carmona, Eloy ortega, Norbert Martínez, Tullio Tonelli

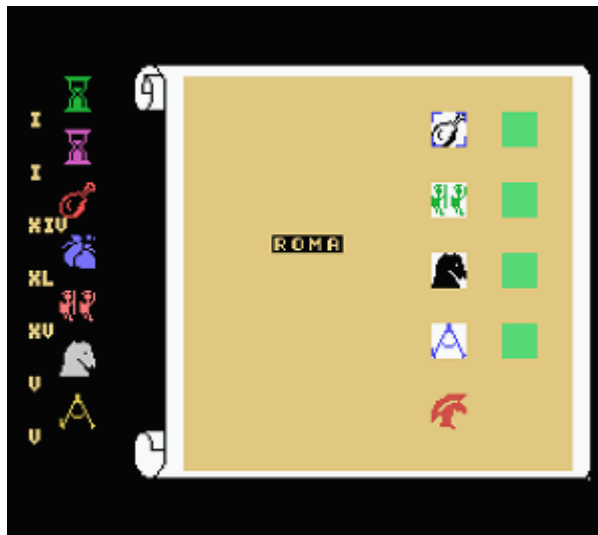


Terriblemente lento, pero repleto de buenas ideas, este juego es una mezcla entre el **Defender Of The Crown** y un juego de Estrategia en Tiempo Real. En el, manejamos a los ejércitos romanos y debemos de ir conquistando terrenos y luchando contra ejércitos. El problema es que a la primera que perdamos, nos vamos al garete, y si cuando nos pregunta que si queremos probar de nuevo, le decimos que no, veremos un "hermoso" reset.

MSX



Estoy casi seguro de que el juego es en **BASIC**, porque cada vez que pasamos de pantalla, pasan tres o cuatro segundos hasta que aparece de nuevo el escenario. El sonido es casi nulo, y bueno, los gráficos no están mal del todo, teniendo en cuenta el tipo de juego que es, pero las pantallas de estrategia se me antojan muy, pero que muy vacías.



Sin duda, este podría haber sido uno de esos juegos recordados por los usuarios, pero se limita a recorrer el mapa arriba y abajo, administrar el ejército, y perder de una manera **humillante** contra los contrarios (tan rápido que casi no nos damos ni cuenta).



Pues va a ser que no...

Extras:
[Versión](#) de MSX

17- War Chess (1986)

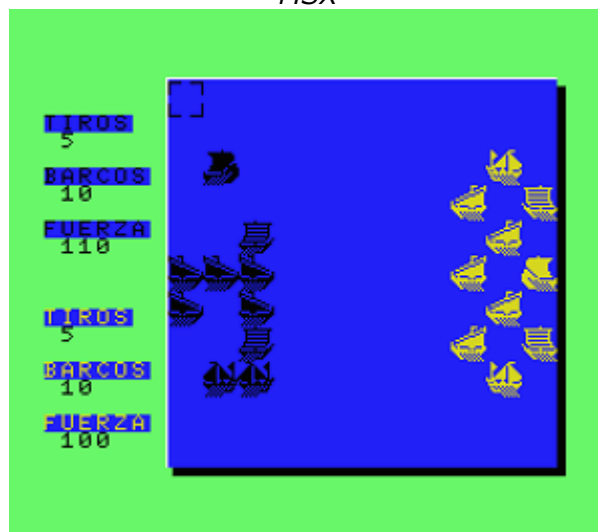
Equipo: Pere Vila

Tipo: Estrategia, Juego de Tablero



Si bien por el título pensé que me iba a encontrar con una especie de "Battle Chess", pero por desgracia, las similitudes terminan en el título. "War Chess", es una especie de batalla de barcos por turnos, pero con una lentitud extrema y una respuesta al teclado tan mala, que terminarás aporreándolo para que te haga caso el juego. En la primera pantalla tenemos que colocar los barcos en el tablero, y eso solo ya es un suplicio, tanto que seguramente nos cansaremos antes, por suerte, podemos pulsar escape para pasar a la pantalla de batalla.

MSX



En la siguiente pantalla, más de lo mismo (o sea de control pésimo), y si logramos mover nuestro barco, tenemos que intentar atacar a los contrarios, curiosamente, yo he hundido un barco enemigo sin ni siquiera moverme de mi posición. Si es que os decidís a ver esto (yo lo he probado, porque tengo que hacerlo), recordad que la tecla "escape" comienza el juego (gracias [Konamito](#)).

Extras:

Versión de MSX

18- Las conversiones "Pata Negra" de Telarium/Trillium

Tipo: Aventura Conversacional

Equipo:

Programación: Joan Carmona, Norbert Martínez, Agustín Pérez, Ricard Gavaldá, Eloy Ortega, Eloi Serra.

Ilustraciones: Oscar Eroles, Susana García, Roma Gutierrez.



Casi al mismo nivel que las legendarias aventuras de Infocom, las conversacionales de Telarium estaban basadas en clásicos de la literatura como L. **Frank Baum**, **Robertt Stevenson**, **Ray Bradbury**, **Arthur C. Clarke** o **Roger Zelazny**, y eran innovadoras en todos los sentidos, desde los gráficos (poco usados en la época), hasta la sensación de interactividad en cada una de ellas, muy superior al resto de aventuras, en algunas de ellas, incluso, además de dar órdenes hablamos con la gente como si fuera una conversación normal.

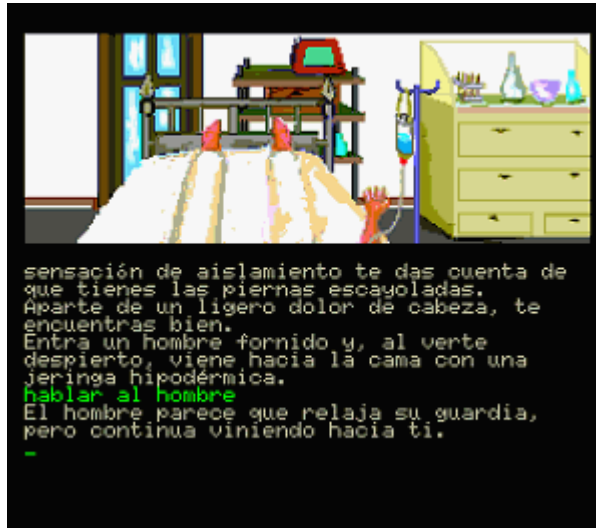
MSX2



Dragonworld

Lejos de las típicas descripciones de tres o cuatro líneas a las que estamos acostumbrados, estas aventuras nos describen cada localización como si de un apasionante libro se tratara, y por si fuera poco combinan secuencias arcade en algunos casos y tienen música!, lo que me ha dejado de piedra, y más teniendo en cuenta lo viejas que son.

MSX2



Los Siete Príncipes En Amber

En Idealogic, a parte de realizar unas versiones de **MSX2 brillantes** (se preocuparon hasta de poner acentos), mejoraron los gráficos con ayuda de ilustradores profesionales, dejando un aspecto superior (pero de lejos), a las sosas versiones para **Atari ST** realizadas por Telarium.

MSX2



Cita con Rama

Además el aspecto estupendo que tienen los juegos, el intérprete de las aventuras es una maravilla, y es el primero que me encuentro (eso no quiere decir que no hayan más), que ayuda al jugador a realizar las acciones, por ejemplo, si le decimos apaga la tele y "tele" no está en el diccionario, nos dirá "prueba sin tele", lo cual en estos caso ayuda muchísimo.

MSX2



Perry Mason

Si tuviera que quedarme con alguna de estas aventuras, la verdad es que no se cual elegir, pero la que me ha llamado la atención, como fan que soy de el autor, es "**Amazonas**", diseñada y con argumento de **Michael Crichton**, y que más adelante sirvió como base para su novela "**Congo**", que tuvo unas adaptaciones a videojuego a cual más infame, quedando esta de Telarium, como la mejor adaptación de la novela a juego (aunque sólo sea parte de la novela actual).

Extras:

Pack con todas las aventuras de MSX2

Página dedicada a Telarium/Trillium en Mobygames (con pantallas de todas las versiones)

Y esto es todo por esta vez... seguid disfrutando del blog... y bajad a comprar bicarbonato... porque iiaún quedan muchos más patitos!!... :mrgreen: