

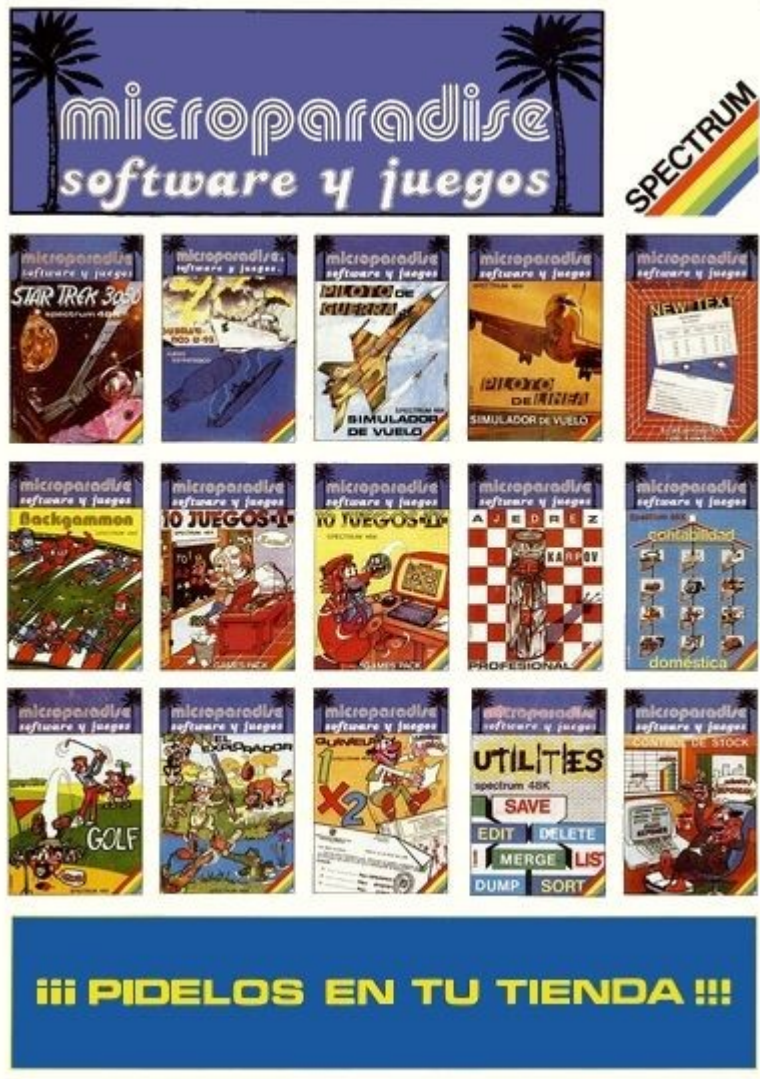


Estamos en 1983, el año de la explosión de la informática "casera" en España. Una de las tiendas más importantes de la época, llamada Micro World, viendo el creciente campo de ventas en software (y eso que los ordenadores se pagaban con préstamos del banco), decide como muchas empresas, lanzarse a distribuir sus propios productos.

Para este menester, crean una compañía llamada "Microparadise", que como podéis comprobar en el logo, se dedicaba a distribuir software "serio", programas de contabilidad y esas cosas (bastante buenos), y juegos, en lo que no se distinguieron tanto.

Entre sus méritos, están el ser de las primeras del país, pero con una calidad no muy destacable, ya que todos sus programas estaban programados en Basic, y no me vale la excusa de que en esa época todo era en Basic, porque en 1983 había una cantidad espeluznante de juegos en Assembler, y sin ir muy lejos, la gente de Ventamatic ya habían programado unas cuantas cosas.

El "alma" de Microparadise, era el Sr. Fernando Maillo QEPD, fue contratado de una manera un tanto pintoresca, porque entró en la tienda a preguntar por los ordenadores. Con esta curiosa anécdota empezó la carrera de este recordado programador.



Esta es la historia de Microparadise... o de como se pueden vender juegos en Basic por 2000 "calas"... ;)

Extras:

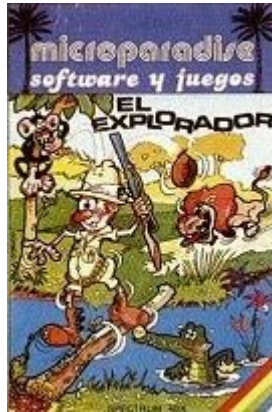
[Entrevista](#) a Fernando Maillo

[Tributo](#) a Fernando Maillo en WOS

[Pack](#) con todos los juegos

1- El Explorador (1984)

Tipo: Educativo, Multifase
Equipo: Fernando Maillo, L.A.



El primero de los juegos de los que os hablaré hoy es muy curioso y bastante divertido (para que veáis que no le tengo manía a los juegos en Basic). "El Explorador" es un combinación de pequeños juegos, algunos educativos y otros arcade, integrados en una divertida "exploración" por una jungla repleta de peligros. El escenario principal del juego es este mapa, en el que nos indica nuestra situación.



El juego de "Perdidos" en Spectrum

Conforme vayamos avanzando, nos encontraremos aleatoriamente con todos estos "peligros", si fallamos, perdemos una vida, el objetivo es llegar al puerto para escapar de la isla.

Los "Peligros" de la Isla

- Coja Al Osito



El que acierta... ¡pierde!

Versión matemática del juego "frio-caliente", en el que tenemos que adivinar en donde está escondido el osito. Se nos irán dando pistas, y tenemos solo seis intentos para localizarlo, algo muy pero que muy chungo.

- Rodeado de Cocodrilos



La "M-30" de los cocodrilos

Este es muy sencillo, hay que llegar al otro lado de la pantalla sin chocar con la barrera de cocodrilos (eso verde). La dificultad estriba en que el explorador se embala como un poseso (estará "cagao" de miedo).

- Conejos Saltarines



¿Conejos, donde?

Simple juego de esquivar, en este caso, conejos. Los gráficos son muy cochambrosos, y hay que tener muchísima imaginación para ver conejos, para mi, que son bombas...

- Caza de Serpientes



¡¡Pero que feo!!

Uno de los matamarcianos más feos que he visto en mi vida. Se supone que con la ¿nave?, tenemos que matar serpientes, antes de que nos toquen... ¡pero que sueño me está entrando!!!!..

- El Carnero Cocecedor



Hay que acertar en tres beecces

Este no se puede decir que no sea original y de paso divertido. En esta ocasión lo que hay que hacer es pulsar el número correspondiente a la pata que levanta el carnero.. ¿fácil?, pues eso es porque no lo habéis probado.

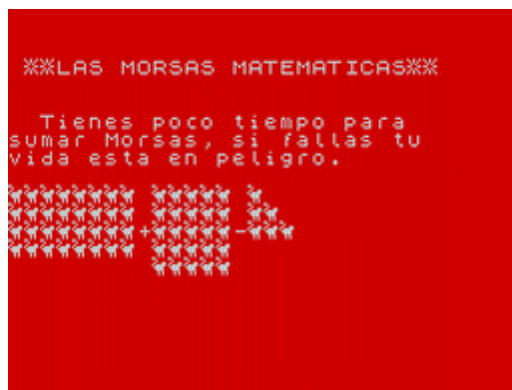
- El Feroz León



¿Como se llamará el condenado bicho?

Si era chungo el juego de osito, no os imagináis lo que es este. Durante una décima de segundo, se nos mostrará el nombre del León, y tenemos que adivinarlo, si no lo hacemos se comerá a alguien de la expedición. El nombre es imposible de ver, pero con la ayuda de un emulador, y bajando la velocidad de emulación es pan comido.

- Las Morsas Matemáticas



¡Vaya "morsilla" de juego!

Otro juego matemático, en el que simplemente, tenemos que dar el resultado total de morsas en un tiempo límite.

- El Gorila Apostador



¡Empate!

Tras este cachondo nombre, es esconde una versión "selvática" de el juego de "Los Chinos" pero con Dados. Es uno de los juegos más entretenidos de toda la "Jungla".

- Memoria de Elefante



¡Y luego dicen que no hay zonas verdes en las ciudades!

Bajo este aspecto de cruce de calles se esconde un Simón, bastante soso, pero nada fácil.

Extras:

[Review](#) de Microhobby

[Pokes](#)

Versiones:

[Spectrum](#)

2- Golf (1984)
Tipo: Deportivo, Golf
Equipo: Microparadise



En la review de Microhobby de este "Golf", alaban el realismo del juego, un realismo que no es desde luego a nivel visual, pero si a nivel de complejidad en el mecanismo de juego.



Las instrucciones son tan complejas y hay que hacer tantas acciones para poder darle a la bola, que se me antoja mucho menos complicado desarmar una bomba nuclear que lograr un hoyo bajo par.



Si os aventuráis a jugar, copiad bien las instrucciones que se dan al principio de la carga, porque sino estáis fritos. Evidentemente, aquí se logró la misma sensación que me imprime el Golf de "verdad", aburrimiento...

Extras:

[Review](#) de Microhobby

Versiones:

[Spectrum](#)

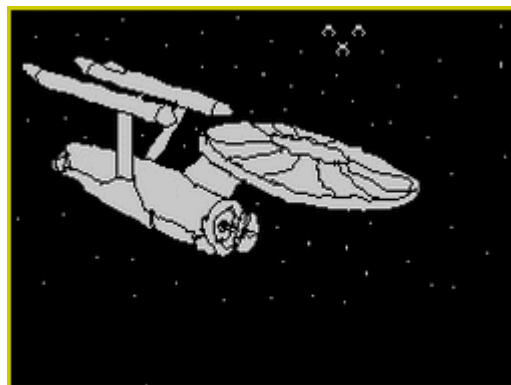
3- Star Trek 3050 (1984)

Tipo: Simulador Espacial

Equipo: Fernando Maillo Serrano



Fernando Maillo, presidente por aquel entonces de uno de los primeros de Star Trek de España, vio su sueño hecho realidad cuando programó este "fan game", naturalmente sin ninguna licencia.



Se nota a la legua que está programado con ilusión y que Fernando intentó transmitir todas las sensaciones que la serie le provocaba a él en un juego. Star Trek 3050 es muy completo, pero a la vez complicadísimo.





¡Quiero unas instrucciones!

Supongo que si eres fan de la serie y además tienes el manual de instrucciones del juego (lo cual, aunque no lo creáis, ayuda ;)), se le puede sacar mucho más partido que el que le he sacado yo.

Versiones:

[Spectrum](#)

4- Submarinos U-95 Batalla Naval (1984)

Tipo: Arcade, Estrategia

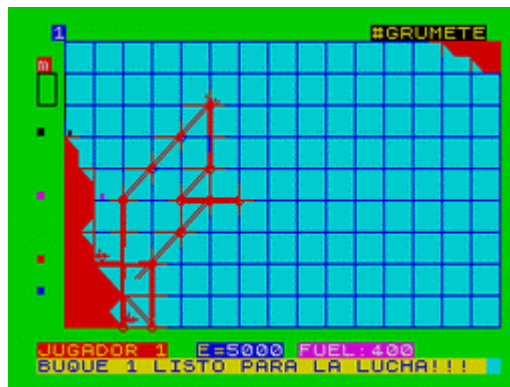
Equipo: J. Del Pozo



Si alguien me pregunta por mi juego preferido de Microparadise, sin duda que le voy a responder que es este U-95, un juego que a pesar de su pinta poco apetitosa, me ha dejado horas "picado" como un tonto.

Si es que por el nombre, alguien se ha pensado que este es un complicado juego de estrategia, pues que se olvide, porque este juego es un divertido arcade de "el gato y el ratón".

En U-95 comandaremos u destructor, que tiene que hundir todos os submarinos del mapa. Para ello, contamos con la inestimable ayuda de un radar que detectará la distancia de los enemigos, si están cerca, y nuestro destructor está en buen estado, podremos disparar a la profundidad que nosotros creamos que está el submarino (adivina, adivinanza).



En el mapa, podemos movernos en todas las direcciones, especificando si nos movemos 1 o 2 cuadros (velocidad), menos si usamos las diagonales (NO, NE, SU, SO), en cuyo caso solo avanzamos un cuadro.

En caso de que fallemos al disparar el torpedo, y seamos atacados por el submarino, tenemos que poner rumbo al "punto X", que podéis ver en esta pantalla.



La "X", marca el lugar...

El juego termina cuando hundamos a todos los submarinos, nos hundan a nosotros o no quedemos sin gasolina.

Versiones:

[Spectrum](#)

5- 10 Juegos I (1984)

Tipo: Varios

Equipo: Varios



Con el nombre de "10 Juegos" nos encontramos estas recopilaciones, el nivel de los famosos "Cascade 50", con algunos juegos ingleses mezclados con la morralla española, a cual peor.

Huevos Alienígenas

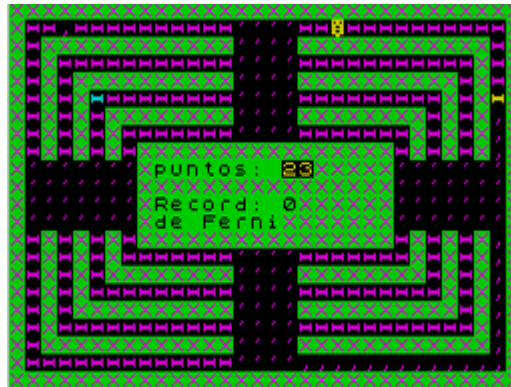


A pesar de la pinta, es bastante entretenido. Hay que ir llevando los huevos de la

parte superior a la inferior, sin que nos alcancen los rayos.

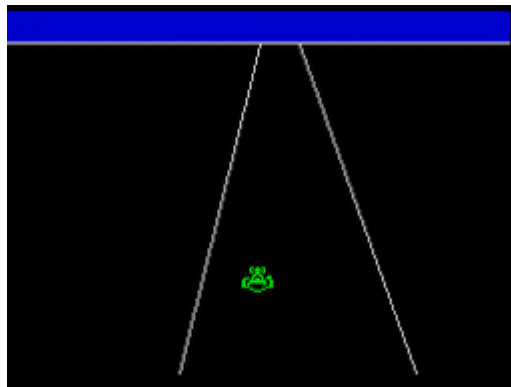
Yeni Tragona

Autor: Fernando Maillo



Tristísimo clon de Pacman, con un diseño de niveles que parece hecho con regla. Aburrido y feo.

Conductor Nocturno



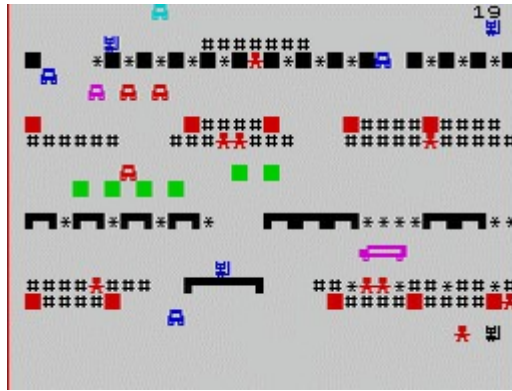
Si no es por el nombre, jamás me habría dado cuenta que lo que llevamos es un coche por una carretera... jo, es que hay que echarle más imaginación que al "Night Driver" de Atari 2600, porque el coche parece una nave..

Carrera Mortal



Evidentemente, los programadores de esto, vieron la película "Carrera de la Muerte del Año 2000" y tomaron buena nota del videojuego que ahí aparece en el que hay que atropellar peatones, pero es una lástima que sea tan lentorro el pobre.

Conductor Novato



Después del sonido inicial al ver los gráficos, pues resulta que el juego es bastante entretenido. En este arcade, tenemos que conducir evitando chocar con los coches, esquivando obstáculos y peatones..

Guerra Galáctica



Simpático matamarcianos en "3D" que estaría mucho mejor si la nave no se moviera como una posesita.

Ataque A La Ciudad



Juego de disparo en el que nos atacan asteriscos a los que les disparamos "cursores hacia arriba". Es divertido, pero la verdad es que hasta yo podría hacer los gráficos de esto.

La Rana



Bastante mejor que sus compañeros de cinta, este juego no es más que una versión traducida el "Frogger" de Cascade Games.

Escudo



Típico juego ideal para el primer sorbo de café de la mañana. Destruye a los aliens antes que lleguen a la parte de abajo de la pantalla, y te hagan "pupitarr".

10 - Invasión Galáctica



La verdad es que este tiene bastante gracia, y también es Inglés, en concreto de Sinclair Research. Es como una especie de "Artillery", pero con misiles.

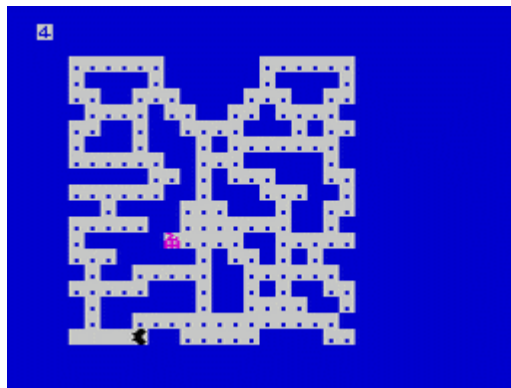
Versiones:

[Spectrum](#)

6- 10 Juegos II (1984)



Comecocos



Pacman de bajo presupuesto, en el que solo nos persigue un fantasma, pero eso si, tiene muy mala leche.

Invasores



Mata a los asteroides antes de que aplasten tu nave, así de simple y resultón y un poco peñazo también..

Comilón



Comecocos por tiempo y sin enemigos, hay que ver lo aburrido que es el condenado.

Galaxians



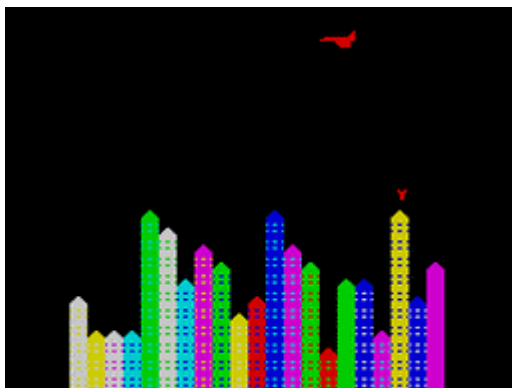
Si estuviera en otra cinta diría que es una porquería, pero comparado con el resto del lote, este Galaxians es un lingote de oro.

Asteroides



En "Asteroides" lo que tenemos que hacer es destruir a todos los asteroides que nos encontramos, no tiene nada que ver con el clásico, ya que aquí nos desplazamos continuamente en un scroll hacia abajo. Una boñiga impresionante en el campo de los matamarcianos, huid de este juego a toda costa... ;)

Bombardero



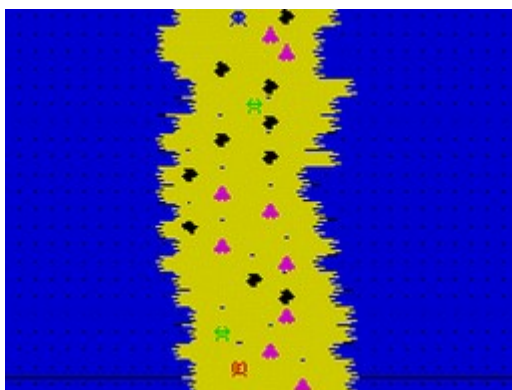
Aquí tenemos el juego más clásico de cuanto recopilación en cinta se precie. No es peor ni mejor que todos los otros, está bien para pasar el rato.

Misiles



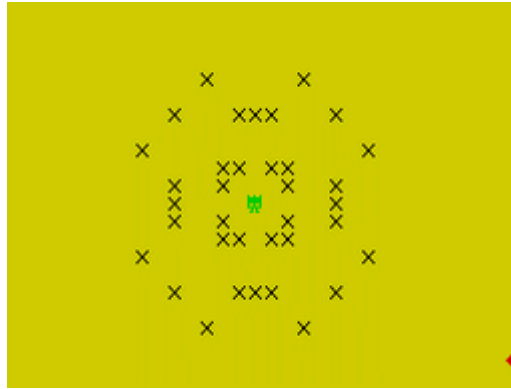
El aspecto medianamente decente de esta captura, no os debe engañar. Esta versión de Missile Command es para "mear y no echar gota", lenta y desesperante.

Pasaje



En una cueva plagadita de rocas, tenemos que ir descendiendo sin que nos hagan pupita. Simple, pero bastante aceptable, por lo menos se distinguen las cosas y el scroll está bien.

Tanque



Si os fijáis en la parte inferior de la pantalla veréis un sprite parecido a una guitarra eléctrica, pues bien, eso es un tanque, y nuestro objetivo es estrellarlo contra el bicho verde del centro de la pantalla. El tanque va a toda leche, y el verdadero desafío es guiarlo al centro... sobran los comentarios para semejante engendro..

Paracaidista



Llegamos, ¡gracias a Dios!, al último juego de la cinta, y por lo menos es entretenido. Lo que hay que hacer es aterrizar y si podemos en la zona lila. La pena es que las teclas no responden como deberían, y terminamos más de una vez de morros contra el suelo.

Versiones:

[Spectrum](#)

¿Os ha quedado estómago después de este "patito", pues ¡Nos vemos en el próximo!..