



Es curioso ver como de las decenas de compañías de los 80-90 existentes en España, solo unas pocas sobreviven hoy en día, una de ellas es Proeinsa, distribuidora más bien modesta, a la que le tocó la lotería cuando a principios de los 90 firmó un contrato de distribución con Core Design, padres de la heroína más famosa de la historia de los videojuegos, la srta. Lara Croft.

Pero los comienzos de Proeinsa, fueron bastante más casposos, y sobretodo cuando hablamos de su faceta de compañía productora de software, con algunos bodrios de antología y juegos decentes, pero completamente olvidados.



Sin licencias de personajes famosos, ni de películas, la distribuidora madrileña intentó hacerse un hueco (y unas pelillas), en el mercado nacional del Software. Muy bien no les debieron ir las cosas, porque sólo sacaron 5 juegos, y realizaron algunas conversiones para MSX de los juegos de Loriciels.



Sus juegos, abarcaron los más diversos géneros y salvo honrosas excepciones, no fueron ningún prodigio de originalidad, ni gráficos, ni jugabilidad... ¿queréis conocerlos??.

Extras:

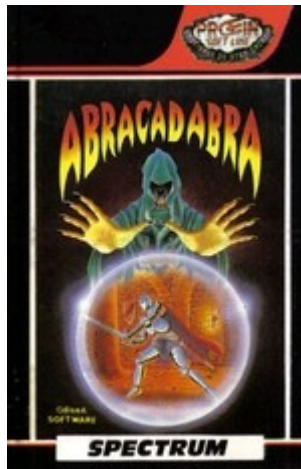
[Pack](#) con todos los juegos

1- Abracadabra (1988)

Tipo: Aventura Conversacional

Equipo: Odisea Software (Jorge Blequa)

Puntuaciones: Microhobby (media) 7,7/10



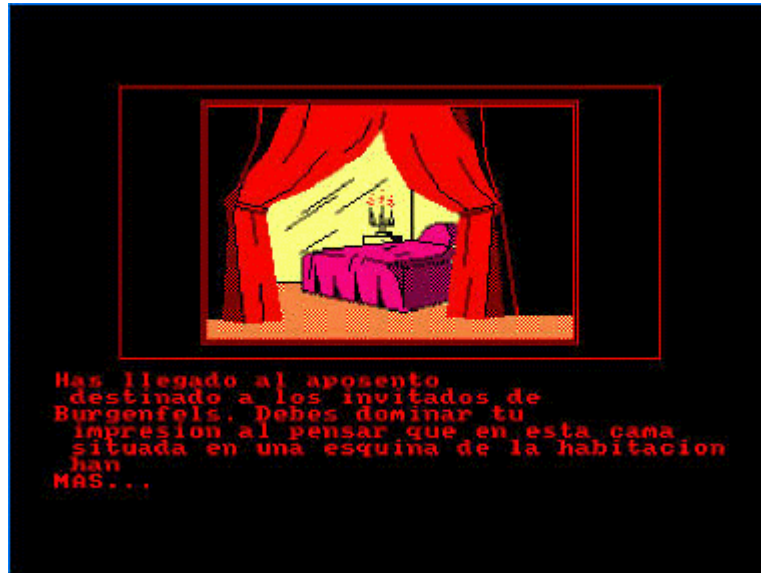
Programada por el autor de "Arquimedes XXI" y "El Quijote", después de dejar Dinamic, Abracadabra es una más que decente aventura del Sr. Jorge Blequa en la que se nota la experiencia de autor en los trabajos anteriores. El juego tiene un argumento muy cuidado, y los gráficos están muy bien realizados, aunque en Amstrad, tienen menos colorido y detalles que en Spectrum y MSX, ni siquiera están las antorchas de los lados.

Versión Spectrum



De hecho, las diferencias entre estas versiones, se hacen palpables en algunos de los comandos de la aventura, ya que la de Spectrum es la única versión programada con el PAWS, dándola la posibilidad de usar por ejemplo "RAMSAVE" o "RAMLOAD" para grabar la partida de manera rápida a la RAM del ordenador o el comando "V", que permite repetir la última acción, ideal para algunos escenarios.

Versión Amstrad



¿A donde fueron las antorchas?

Resumiendo, estamos seguramente, ante el mejor juego de Proeinsa, y las únicas pegas que se me ocurren son que los personajes que controla el juego son un poco tontainas y que algunas acciones se realizan de una forma un tanto rebuscada, como la manera de comunicarse con los personajes, por ejemplo, para decirle que nos de la llave al monje, algo que yo haría con "PEDIR LA LLAVE AL MONJE", en este caso hay que hacer DI AL MONJE "DAME LA LLAVE".

Versión MSX



Extras:

[Review](#) en Microhobby

[Ficha](#) en CEZ

[Solución](#)

Versiones:

[Amstrad](#)

[Spectrum](#)

[Parte 1](#)

[Parte 2](#)

[MSX](#)

Versión Spectrum



¡Esto si es "Pixel Art"!

Por lo menos tuvieron el mérito de programar las otras versiones...¿o las sacaron del mismo libro pero para Spectrum y Amstrad??... me temo que nos quedaremos con la incógnita.

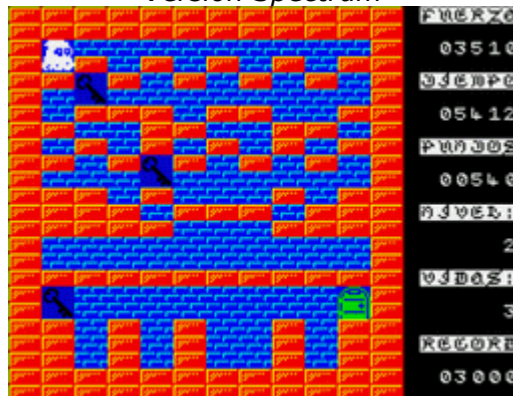
Versión MSX



La versión "hackeada"

Polémicas aparte, Averno es un juego muy original y divertido, que nos hará rompernos el coco, como en los mejores tiempos de Sokoban, para lograr que el fantasma recoja todas las llaves sin quedarnos encerrados en el decorado. Un consejo, no os desesperéis, las cosas, a veces, son más fáciles de lo que parecen.

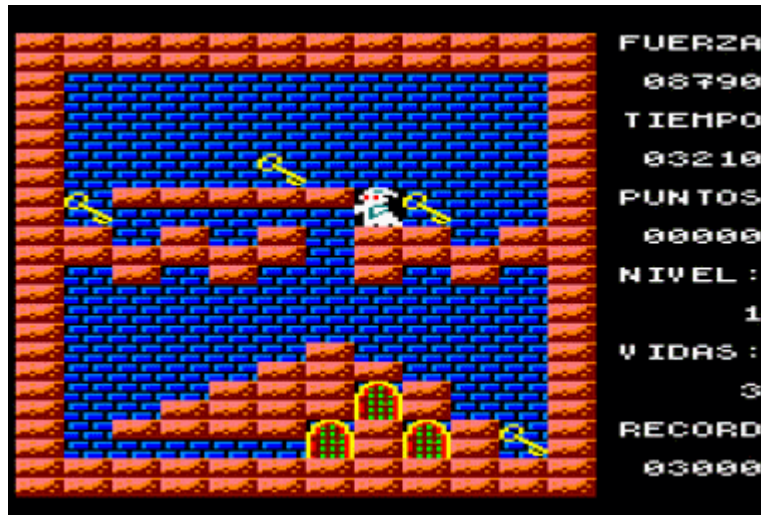
Versión Spectrum



Se cubrieron de gloria con la fuente de los marcadores

En cuanto a las versiones, la de MSX es la que sale perdiendo de lejos, la de Spectrum tiene mejores gráficos y la de Amstrad mucho mayor colorido, pero un cuadrado de atributos que rodea al fantasma y es la que más recuerda al famoso Solomon's Key, por la pinta.

Versión Amstrad CPC



¡Allá donde voy, me rodea la oscuridad!

Extras:

[Review](#) en Microhobby

[Ficha](#) en CEZ

[Pokes](#)

Versiones:

[Amstrad](#)

[Spectrum](#)

[MSX](#)

3 -Liberator (1989)

Tipo: Arcade, Disparo

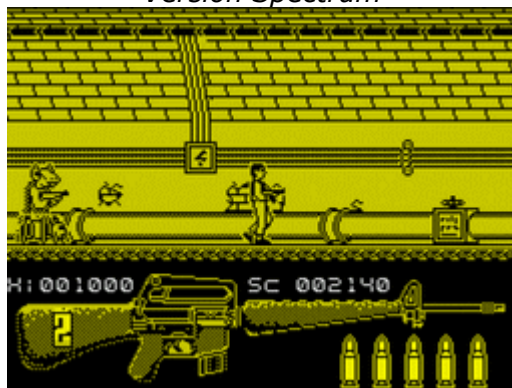
Equipo: P.J. Software

Puntuaciones: Microhobby (media) 5,3/10



Liberator es el típico juego del género "voy-a-pie-matando-a-todo-bicho-viviente", que tanto les gustaban a las empresas españolas, y que sigue la tradición de juegos medianamente bonitos pero tremendamente injugables cuyos máximos representantes son Time Out o RAM.

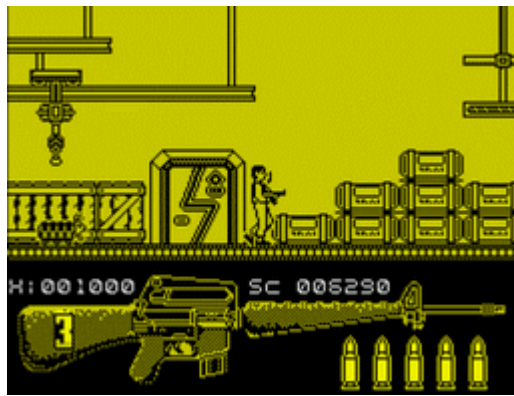
Versión Spectrum



Las cloacas más limpias del Mundo

El juego cuenta con dos escenarios larguísimos que debemos atravesar, simplemente, matando a todo lo que se mueva, con gráficos bastante pasables y un buen scroll, el problema, para variar, es que los enemigos aparecen a una razón de 2 por segundo, disparando a toda caña, por lo que es prácticamente imposible que pasemos de los 10 o 15 primeros, a menos que memoricemos por donde va a aparecer cada uno de ellos.

Versión Spectrum



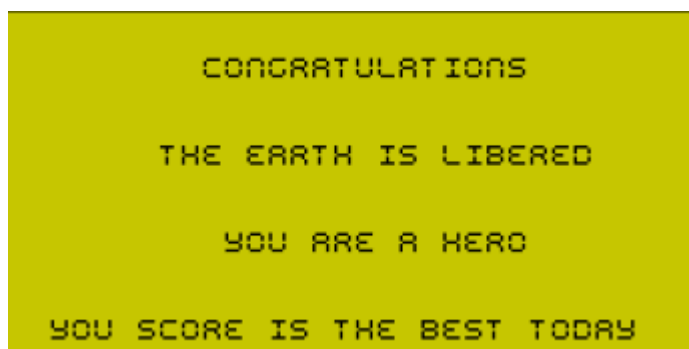
En algunas porciones del decorado, Liberators me recuerda poderosamente a Rolling Thunder, pero por desgracia para el juego de Proein, esas son todas las comparaciones que puedo hacer, las más del decorado. Por lo menos, la versión de Amstrad es un poco más lenta (y con mejores gráficos, aunque un poco infantiles) , lo que facilita que podamos avanzar un poco más, por lo menos podremos aguantar jugando cinco minutos, que para este juego ya es un logro.

Versión Amstrad



CPC, más colores y mejor jugabilidad

Para rematar la "faena", nos encontramos con el típico mensaje de fin de juego en "Espanglish", aquí os lo dejo para vuestro disfrute.



¡¡Congraturation!!

Extras:

[Review](#) en Microhobby

[Ficha](#) en CEZ

[Pokes](#)

Versiones:

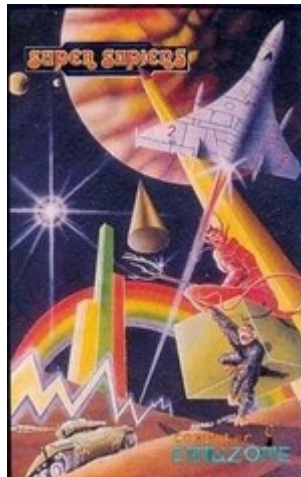
[Amstrad](#)
[Spectrum](#)
[MSX](#)

4- Super Sapiens (1989)

Tipo: Juego de mesa (clon del Trivial)

Equipo: P.J. Software

Puntuaciones: Microhobby (media) 5,2/10



Partiendo de una idea un poco trillada. pero aún así buena, Super Sapiens destroza todos los conceptos del juego de mesa de preguntas, para lograr un producto asombrosamente lamentable.

Versión Spectrum



*¡¡Esta la se!!.. estoy
hecho una máquina*

El tablero es curiosillo y sus gráficos bastante bien realizados, y los de Amstrad, por supuesto con más colores, pero eso no basta, ya que el juego tiene un problema grave... ¡No tiene menú de opciones!.. a primera vista no parece tan grave, pero si tenemos en cuenta que este es un juego de tablero, significa que no podemos elegir ni jugadores ni nombres ni nada, con lo que nos quedamos con un triste juego para un jugador en el que solo tendremos que ir respondiendo "verdadero" o "falso" a las preguntas.

Versión Amstrad



Extras:

[Review](#) en Microhobby

[Ficha](#) en CEZ

Versiones:

[Amstrad](#)

[Spectrum](#)

MSX

4- Thor (1988)

Tipo: Arcade, Plataformas

Equipo: Víctor Morilla

Puntuaciones: Microhobby (media) 7,1/10



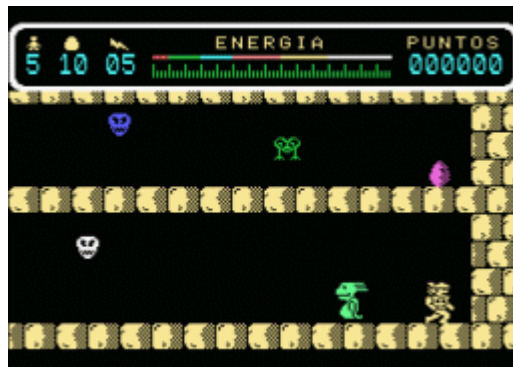
Juego de plataformas de los de "toda la vida", con gráficos bastante vistosos y jugable. Realizado por Víctor Morilla, autor de dos de los juegos de Proeinsa más decentes. En el juego tenemos que localizar y destruir una serie de huevos de dragón, para evitar que los dragoncitos nazcan y maten a todo qisqui.

Versión Spectrum



Para mi gusto, solo dos fallos; el personaje se ralentiza mucho (en Spectrum), y el juego en general tiene muy poco colorido, lo primero, desaparece completamente en la versión de MSX, bastante mejor que la de Spectrum.

Versión MSX



En MSX los enemigos son de distinto color, que ya es algo

Extras:

[Review](#) en Microhobby

[Pokes](#)

[Ficha](#) en CEZ

Versiones:

[Spectrum](#)

Amstrad

[MSX](#)

5- Double Tennis (1990)

Tipo: Deportes, Tenis

Equipo: Víctor Morilla

Puntuaciones: WOS 7,6



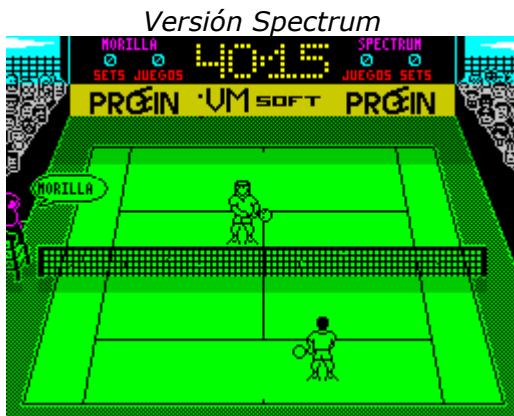
En Spectrum, hay bastantes juegos de Tenis, pero no fue un género muy tocado en el software nacional y encim, juegos como este, pasaron completamente desapercibidos. De aspecto (de lejos), Double Tennis no esta nada mal, hasta que nos damos cuenta de que las animaciones son mas bien penosas, la pelota minúscula y que solo tenemos un golpe (a parte del saque), y ahí las cosas cambian.

Versión Spectrum



¡Vamos a jugar un "Pong" a dobles!

En la parte positiva del aspecto visual, destacaré que me gusta mucho la perspectiva de la pista, aunque parece una caja, esos marcadores inmensos, los árbitros con sus "bocadillos" y las animaciones del público, que recuerdan poderosamente a los ruidosos asistentes de los juegos Konami.



Double Tennis nos da la posibilidad de jugar a dobles o individuales, en torneo o en campeonato en distintas pistas y superficies. Lo que si es bueno (pero en serio), es el apartado sonoro, con digitalizaciones de voz en algunos momentos (que se entienden), y otros sonidos bastante cachondos.

Versiones:

[Spectrum](#)

Y hasta aquí llegamos en esta entrega "patitera", nos vemos en la próxima, y no os olvidéis de ir os pasando por las viejas para ver las actualizaciones, os aviso porque hay juegos nuevos.... ;)