



Estamos en 1983, el segundo año de distribución del Spectrum en España. Las pequeñas distribuidoras (y las grandes), empiezan a ver el negocio que es esto del software. En España, Ventamatic, Investrónica y Software Center, son las primeras en publicar sus propios juegos, además de lanzar una serie de juegos de otras compañías traducidos al castellano (las primeras "localizaciones" de la historia quizás). Como las otras, Software Center empezó como distribuidor, y le fue tan bien que años después sería el principal distribuidor de software para Cataluña, y eso que empezó como un club de "alquiler" de juegos.



Los lanzamientos de Software Center para Spectrum, fueron bastante poco memorables, solo hubo una mejoría de calidad, cuando unos años más tarde, la propia empresa, creó el sello "Magic Team", del que ya he hablado en el blog.

Los cuatro lanzamientos de la época anterior al Magic Team, son una experiencia inolvidable, sobre todo uno en particular...¡¡¡pasen y vean!!!.

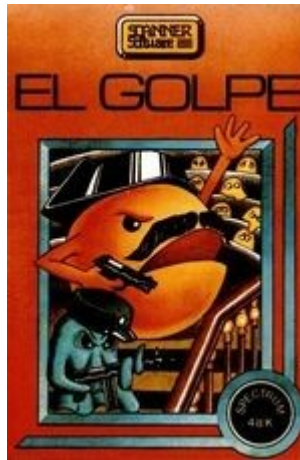
Extras:

[Pack](#) con todos los juegos

1- El Golpe (1983)

Tipo: Arcade

Equipo: Scanner Software (X. Verdú, A. Buttikofer)



Jamás en la vida hubo un aprovechamiento más descarado de personajes populares, con tal de vender un juego, que a la postre, no merece ni estar en el infame "Cassette 50". "El Golpe", es un arcade multifase, en el que manejamos a "Tejero-pacman" que deberá lograr el éxito en una serie de tareas, para culminar el Golpe de Estado que no pudo ser.

Desde el principio, sus programadores, nos dejan claro su respeto por la Democracia (pero no les importa sacarles las 1.800 calas que valía el juego a los pobres incautos como yo).

```
''EL GOLPE'' NO PRETENDE SER MAS  
QUE UN PASATIEMPO , UN JUEGO.  
NO QUIERA VER EN EL INTENCIONA-  
LIDAD POLITICA, PUES NO LA HAY .  
  
VAYAN POR DELANTE EL MAS FERVO-  
ROSO RESPETO POR LA CONSTITUCION  
, LOS ORGANISMOS DEL ESTADO Y LA  
CORONA, ASI COMO PARA TODOS LOS  
PERSONAJES REPRESENTADOS EN EL  
JUEGO.
```

Como se puede ver en la carátula, los dibujantes decidieron ponerle bigotes y tricorno a Pacman, y darle una ametralladora a uno de los fantasmas... por suerte en el juego, nos encontramos con estos personajes, que tienen poco que ver con lo de la portada.



El único con piernas ¿y barba?, Felipe.

No se porque, los personajes me parecen un poco al estilo "Horacio y las Arañas", y de hecho, el juego parece un refrito de algunos de los "Horacios", pero en Basic!!!.

No tengo nada contra los juegos en Basic, de hecho, me lo he pasado pipa con algunos, pero lo de este, es de juzgado de guardia. En primer lugar, nos encontramos con las teclas, que no tendrían nada de especial, si no fuera por esto:

Versión Spectrum



¡Esto es "la bomba"!

Evidentemente, los programadores son unos chapucillas de tres al cuarto que ni siquiera saben detectar las teclas como Dios manda, y nos obligan a poner el juego en mayúsculas, pobres de nosotros si no lo hacemos... el personaje no nos hará ni puñetero caso al pulsar las teclas de dirección.

Por si esto fuera poco, al empezar la primera fase, nos encontramos con uno de los juegos más lentos que he visto en mi vida en Basic, tan lento que casi vemos como se dibujan los sprites al desplazarse... tan lento que se juega en el emulador mejor con la velocidad rápida que en la velocidad real.

En esta fase mortal para los que sufran del corazón, tenemos que "infiltrarnos" en el Congreso, esquivando a los policías y llegar a la entrada principal. Al principio, es un poco difícil sortear a los enemigos, pero cuando me he dado cuenta de que tienen la típica rutina de seguimiento "mosca cojonera", en dos patadas los he arrinconado en el escenario.

Versión Spectrum



Lo mejor, el detalle de los fondos

En la fase dos, tenemos que atrapar a un diputado que se nos quiere escurrir, evitando los escaños que nos quieren aplastar, es un poco más rápida, pero sin pasarse.

Versión Spectrum



¡Aznarín anda suelto!

La fase tres, llamada "Se sienten c...." la última a la que he llegado, consiste en coger las tres llaves y abrir el candado del señor de arriba, evitando las paredes móviles, que nos matan unas veces si, y otras no... supongo que gracias a la "pericia" del programador.

Versión Spectrum



Un penoso juego, que encima era caro de la leche... el auténtico "timo de la estampita"

Versiones:

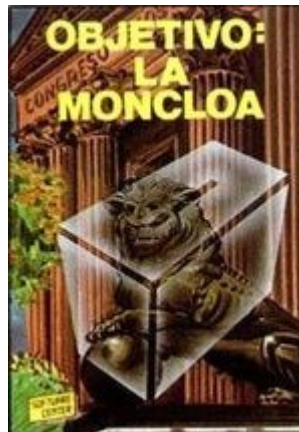
[Spectrum](#)

2- Objetivo: La Moncloa (1985)

Tipo: Estrategia

Equipo: Fromesoft

Puntuaciones: Microhobby (media) 5,2/10



Uno de los tipos de juego más habituales realizados en Basic, son los de estrategia, el lenguaje era el ideal para programar virguerías como Football Manager o Dictator, grandes juegos, auténticos precursores de otros juegos legendarios. Software Center, se apuntó al carro de la estrategia, con este "Objetivo: La Moncloa", un simulador de partido político que no me termina de convencer.

Versión Spectrum



Objetivo ¿Software Center?

Si bien se nota que sus autores se documentaron hasta la saciedad sobre el entorno político de la época, hay varias cosas que me llaman la atención. Primero, tenemos una cantidad mínima de dinero que cuesta cada cosa... por ejemplo, la publicidad en TV cuesta 3.000, pues bien, ese mínimo, solo rige para nosotros, ya que los partidos de la competencia, pueden hacer ofertas por debajo de los 2.000 si quieren. Se nota que el juego está hecho en pleno apogeo del PSOE, porque es el nivel más fácil del juego, y lo más cachondo, el PSC ni siquiera está en la lista de partidos, pero si los autonómicos.

Versión Spectrum



Por desgracia, en el juego, no podemos intervenir mucho, solamente en algunos puntos, y los gráficos son sosos de narices, mucho peores que los del entrañable "Elecciones Generales" de Micro Hobby, ese si que molaba....

Extras:

[Ficha](#) en CEZ

[Review](#) en Micro Hobby

Versiones:

[Spectrum](#)

3- Parejas (1984)

Tipo: Juego de Mesa

Equipo: Xavier Martín Puchechea



Alguno seguramente, al ver esta portada se pensó que "Parejas" es un juego de cartas de poker, pues nada más lejos de la realidad, ya que este juego es seguramente una de las primeras versiones que se realizaron del clásico "memorió". Como dato curioso, contaros que este es uno de los primeros programas de Xavi Martin Puchechea, el programador del Rocman, y es de paso, uno de los más decentes de Software Center.

Versión Spectrum



Está bastante bien, y se puede jugar a uno o dos jugadores, lo único que se me ocurre reprocharle es que las caras elegidas para representar las cartas, son muy dadas a que nos confundamos y no podamos recordar donde las hemos visto antes.

Extras:

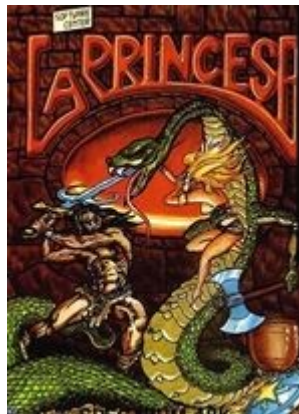
[Review](#) en Micro Hobby

[Versión](#) de Spectrum

4- Princesa, La (1985)

Tipo: *Aventura Conversacional*

Equipo: *Fromesoft*



En el mismo año que Dinamic iniciaba su andadura, y con ellos una de las primeras aventuras gráficas en castellano, "Yenght", Software Center lanzaba "La Princesa", otro intento nada despreciable de trasladar el universo de las aventuras de texto al Spectrum.

En realidad, desconozco si este juego salió antes o después de el de Dinamic, pero la verdad es que tiene mucho mérito.



Según [WOS](#), esta aventura está programada en Quill, el primer parser para aventuras gráficas de Spectrum yo tengo mis dudas, más que nada porque tiene música, y aunque solo sea en el principio, no me cuadra a algo hecho con el Quill.

```
Has decidido entrar a pesar de
los peligros que te han sido ad-
vertidos. La maldición de Guar-
niog te impedirá salir vivo de
las Grutas a menos que consigas
lo que tienes que conseguir.
Todas tus armas han desaparecido
y solo podrás regresar si resca-
tas a la Princesa ANNIA.
Camino posibles: Sur, Este, Oeste
Noreste y Noroeste.

¡ESPERO TUS ORDENES!
```

Hasta donde yo he jugado, que es un rato, no hay ni un gráfico, por lo que estamos ante una aventura pura y dura, como las de Infocom. La Princesa es una aventura fácil de jugar, con puzzles muy simples, y que casi no tiene enemigos, no es muy entretenida, pero es ideal para iniciarse en esto del "aventureo".

Versiones:

[Spectrum](#)

Y hasta aquí otra "patada" más... nos encontramos en la próxima... disfrutad...(si os atrevéis :))